

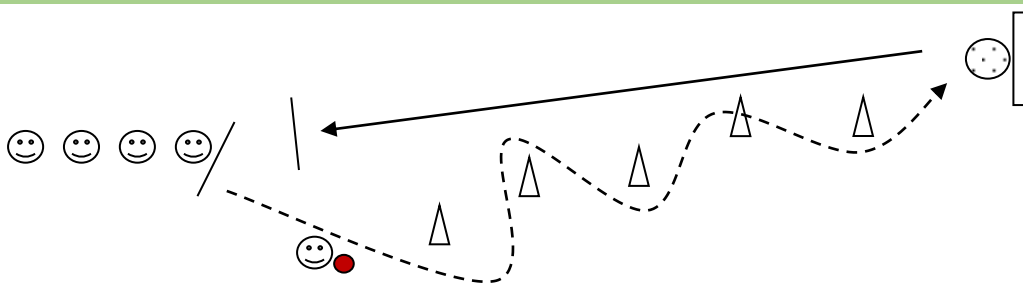
SPORT COMPLEMENTARI CALCIO UNDER 12

SABATO 7 FEBBRAIO Palestra di Angolo Terme		DOMENICA 8 FEBBRAIO Palestra da definire	
DALLE 15:00 ALLE 16:30		DALLE 15:00 ALLE 16:30	
U.S. Oratorio Angolo Terme	A	Tinteggiature Cattaneo U.S. Vezza	A
Innova Angolo Terme	B	Aletic Camunorum	B
GSO Darfo	C	Unione Sportiva Cervero	C
Pol. Oratorio Pian Camuno	D		

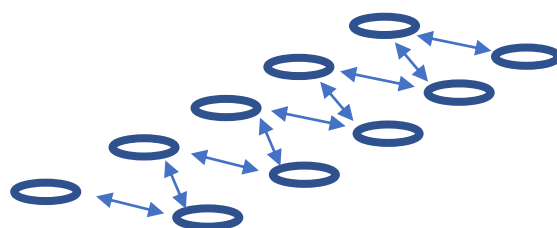
Le squadre devono presentarsi sul campo 15 minuti prima dell'inizio degli incontri in divisa da gioco e con i consueti documenti e distinte di partecipazione alla gara.

SLALOM IN PALLEGGIO E TIRO A CANESTRO

1. La staffetta a slalom in palleggio e tiro ha quale obiettivo la realizzazione del maggior numero di canestri nel tempo prestabilito di 4 minuti.
2. Ogni squadra deve disporre i propri atleti in fila dietro la linea di partenza nella parte opposta del campo di gioco in cui si trova il proprio canestro.
3. Al segnale, contemporaneamente, il primo giocatore di ogni squadra parte in palleggio eseguendo lo slalom tra i birilli (clavette) e va a concludere a canestro (un solo tentativo che può essere un tiro da fermo o una entrata).
4. Dopo la conclusione a canestro, il giocatore/trice recupera la palla e velocemente ritorna in palleggio (senza effettuare lo slalom) al punto di partenza, si arresta al limite prestabilito, e passa la palla al compagno in attesa dietro le linee di partenza, che parte nuovamente in palleggio e così di seguito.
5. Se durante la gara il giocatore/trice abbatte un birillo (o lo «salta») non può continuare il gioco e per poterlo fare, deve rimettere in piedi il birillo (o ritornare e ripetere la parte di slalom «saltata»).
6. La gara si effettua con un pallone per squadra.
7. Il punteggio della gara equivale al numero di canestri realizzati.
8. Le squadre verranno classificate nel quadrangolare (o triangolare) in funzione della somma dei punteggi dei tre incontri (due incontri nel caso di raggruppamento a tre squadre).

**PASSAGGI MINIBASKET**

1. I giocatori di dispongono a zig-zag nei propri cerchi a distanza di 3 metri e devono passarsi, con un massimo 2 secondi di trattenuta, il pallone in modo che la stessa compia un percorso a zig-zag che coinvolga tutti i giocatori.
2. L'ultimo giocatore della fila rimanda il pallone al compagno da cui l'ha ricevuta invertendo così la direzione del lancio.
3. Se il pallone cade per terra il giocatore lo recupera e si ricomincia senza fermare il tempo.
4. La gara si disputa in due manche da un minuto.
5. Il punteggio della gara equivale al numero di passaggi effettuati nella migliore delle due manche.
6. Le squadre verranno classificate nel quadrangolare (o triangolare) in funzione della somma dei punteggi dei tre incontri (due incontri nel caso di raggruppamento a tre squadre).



PALLAMANO

1. Si gioca su un campo rettangolare della dimensione di 18 x 12 metri dotato di due porte (2,4 x 1,6 m) poste al centro delle linee di fondo (lato corto) e delimitate da un'area della dimensione di 3 x 6 metri.
2. La squadra è composta da quattro giocatori più un portiere.
3. Le sostituzioni avvengono a gioco fermo e sono illimitate.
4. L'incontro dura 2 tempi da 5 minuti intervallati da 2 minuti di riposo.
5. L'inizio del gioco viene affidato a sorteggio ad una delle due squadre. Nel secondo tempo sarà l'altra squadra ad iniziare il gioco.
6. All'inizio della gara e dopo la realizzazione di una rete la palla viene rimessa in gioco da metà campo.
7. Lo scopo del gioco è di segnare il maggior numero possibile di goal nella porta avversaria passandosi il pallone con le mani e rispettando le seguenti regole:
 - ✓ il giocatore può lanciare, spingere, colpire col pugno, arrestare e afferrare il pallone con l'aiuto di mani, braccia, cosce, ginocchia e tronco;
 - ✓ si può procedere palleggiando la palla, ma non si può riprendere a palleggiare dopo aver interrotto il palleggio;
 - ✓ si possono effettuare al massimo tre passi con la palla in mano sia prima che dopo l'arresto del palleggio;
 - ✓ non si può stare fermi trattenendo la palla per più di tre secondi;
 - ✓ è vietato entrare nell'area del portiere durante il tiro, a meno che il giocatore non salti e rilasci la palla prima di atterrare nell'area;
 - ✓ nessun difensore può entrare nell'area di porta;
 - ✓ il portiere non può uscire dalla propria area;
 - ✓ è vietato: stratonare l'avversario, cinturarlo, colpirlo, sgambettarlo, sbarrargli la strada con le mani o con le braccia, strappargli la palla dalle mani o colpirlo con essa;
 - ✓ se il pallone esce dal campo, il gioco riprende dal punto in cui è uscito con un passaggio affidato all'altra squadra;
 - ✓ in caso di fallo il gioco riprende nel punto in cui è stato commesso;
 - ✓ alla ripresa del gioco i difensori devono stare ad almeno 3 metri dal giocatore con la palla;
8. Punti assegnati ad ogni incontro: 3 punti alla vincente; 2 punti ad entrambe le squadre in caso di pareggio, 1 punto alla squadra perdente se ha realizzato almeno la metà dei punti, arrotondato per difetto, della squadra vincente o 0 punti negli altri casi.

