

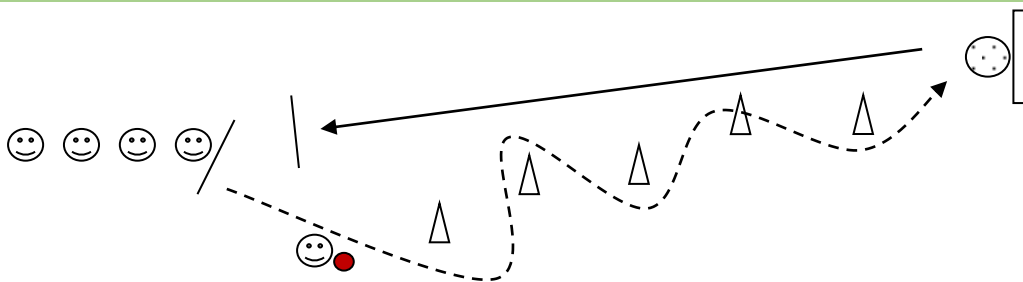
## SPORT COMPLEMENTARI PALLAVOLO UNDER 12

| SABATO 24 GENNAIO<br>Palestra di Breno |   |                          |   | DOMENICA 25 GENNAIO<br>Palestra di Breno |   |
|----------------------------------------|---|--------------------------|---|------------------------------------------|---|
| DALLE 15:00 ALLE 16:30                 |   | DALLE 17:00 ALLE 18:30   |   | DALLE 16:00 ALLE 17:30                   |   |
| G.S.O. Breno                           | A | Agriturismo Serec Angolo | A | G.S.O. Darfo                             | A |
| Ristorante Pizzeria La Pieve           | B | Aido Artogne             | B | Volley Pisogne                           | B |
| Polisportiva Edolese                   | C | G.S. Borno               | C | Niardo Volley                            | C |
| Accademia Vallecamonica                | D | G.S. Sellero Novelle     | 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.

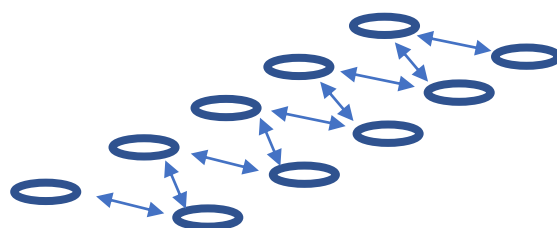
## SLALOM IN PALLEGGIO E TIRO A CANESTRO

- La staffetta a slalom in palleggio e tiro ha quale obiettivo la realizzazione del maggior numero di canestri nel tempo prestabilito di 4 minuti.
- 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.
- 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).
- 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.
- 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»).
- La gara si effettua con un pallone per squadra.
- Il punteggio della gara equivale al numero di canestri realizzati.
- 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).



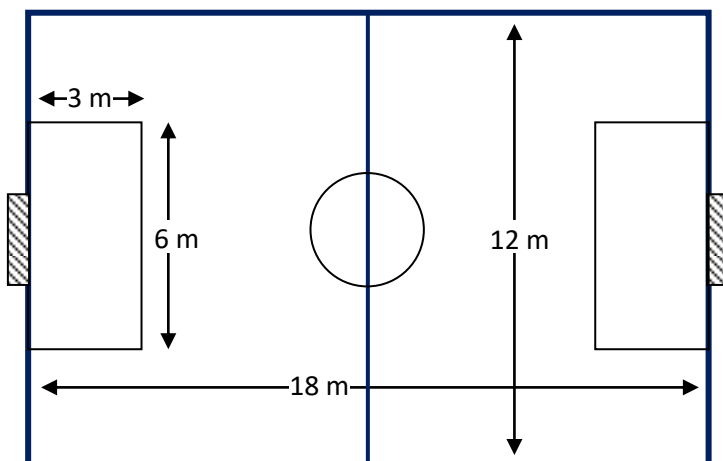
## PASSAGGI MINIBASKET

- 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.
- L'ultimo giocatore della fila rimanda il pallone al compagno da cui l'ha ricevuta invertendo così la direzione del lancio.
- Se il pallone cade per terra il giocatore lo recupera e si ricomincia senza fermare il tempo.
- La gara si disputa in due manche da un minuto.
- Il punteggio della gara equivale al numero di passaggi effettuati nella migliore delle due manche.
- 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.