

Francesco Martini
Via della Mimosa, 4
55049 Viareggio
Cell. 335 7286522
E-mail checcomartini@alice.it

Com. N. 42 sh 10-11

Viareggio 10 Gennaio 2011

Oggetto: attività non agonistica invio calendario gare categoria Under 10.

Come stabilito nella riunione delle Società tenutasi a Livorno in data 23 Ottobre 2010, in allegato, si invia il calendario delle gare per l'attività in oggetto.

Le gare si svolgeranno alla Palestra D. Pietri di Viareggio via del Forcone loc. Varignano a partire dalle ore 10.00.

Si prega prendere visione del calendario in quanto sono state apportate delle modifiche ad alcuni orari delle gare, al fine di agevolare le trasferte di quelle Società più lontane dal luogo di svolgimento dell'attività in oggetto.

Si ricorda che l'organizzazione logistica, il servizio di arbitraggio e cronometraggio sarà a cura della Società ospitante

Cordiali saluti

*Il Consigliere Regionale
Francesco Martini*



All.ti Regolamento UD10 e regolamento gioco "5 passaggi"

Regolamento gioco dei 5 passaggi

Il gioco si svolge con i pattini ed un pallone da pallavolo e si esegue facendo dei passaggi con le mani tra i giocatori di ogni squadra, è proibito l'uso dei piedi. Chi calcerà o comunque toccherà la palla con i piedi sarà espulso per tre minuti, la seconda espulsione sarà definitiva.

Ogni squadra dovrà far scender in campo tutti i giocatori a disposizione, anche se saranno in numero diverso (5 contro 8)

Una squadra conquisterà un punto quando avrà eseguito cinque passaggi consecutivi tra i propri giocatori. I passaggi dovranno essere tutti completati ed un giocatore non potrà ripassare la palla al giocatore da cui ha ricevuto la stessa ma dovrà coinvolgere un altro compagno. Se un giocatore ripassa la palla al giocatore da cui l'ha ricevuta l'arbitro interromperà il gioco e consegnerà la palla ad un giocatore della squadra avversaria che riprenderà il gioco ed il conteggio dei passaggi, il giocatore a cui l'arbitro ha consegnato la palla dovrà riprendere il gioco entro 3", altrimenti l'arbitro riprenderà la palla e la lancerà in una zona del campo qualunque chi la conquisterà potrà riprendere il gioco.

L'arbitro dovrà contare ad alta voce il numero dei passaggi validi. Nel caso in cui una squadra termini i cinque passaggi validi l'arbitro fischierà si farà riconsegnare la palla dal giocatore che ha ricevuto l'ultimo passaggio e farà riprendere il gioco con un palla alzata a due entro 5" anche se sarà presente un giocatore di una sola squadra.

Nel caso in cui la palla tocchi terra l'arbitro **dovrà riprendere il conteggio dall'inizio anche se la palla resta alla squadre che l'aveva precedentemente.**

Non è permesso nessun contatto fisico tra i giocatori delle due squadre ed ogni giocatore non potrà tenere la palla in mano per più di tre secondi. **Se questo non avverrà l'arbitro interromperà il gioco facendolo riprendere lanciando la palla in una zona del campo a piacere. La squadra che conquisterà palla potrà ricominciare a fare i passaggi utili per il raggiungimento del risultato.**

Il punteggio acquisito nel gioco dei 5 passaggi si andrà a sommare con il punteggio dei due tempi precedenti giocati ad hockey e la somma dei punteggi stabilirà il risultato finale della gara.

E' consigliato agli arbitri di limitare gli interventi allo stretto necessario per non effettuare pause del gioco, in modo tale da favorire il tempo giocato.

Le modifiche sopra riportate sono state inserite a seguito di suggerimenti di alcuni tecnici abilitati presenti agli incontri di Follonica. Ricordiamo che questa attività è stata introdotta da quest'anno e pertanto si può definire "sperimentale" Di conseguenza i tecnici abilitati che vorranno dare dei suggerimenti in futuro potranno farlo contattando il 335-7286522 (Francesco). Se il CRT riterrà opportuno che il suggerimento tenga conto dello sviluppo del gioco rispettando in primo luogo la caratteristica di non agonismo dell'attività, i suggerimenti potranno determinare successive modifiche regolamentari. Per tecnici abilitati si intendono quei tecnici regolarmente provvisti di una tessera gara rilasciata da FIHP.

UNDER 10

REGOLAMENTO

1. POSSONO PARTECIPARE I GIOCATORI NATI NEGLI ANNI 2001 E 2002 DAL 2011 POTRANNO PARTECIPARE ANCHE I NATI NEL 2003.
2. OGNI SQUADRA DEVE ESSERE FORMATA DA UN MINIMO DI 5 GIOCATORI AD UN MASSIMO DI 10. LA PARTITA VERRA' SOSPESA QUANDO UNA SQUADRA AVRA' MENO DI TRE GIOCATORI IN PISTA.
3. SI GIOCA SULL'INTERO CAMPO CON PORTE REGOLAMENTARI
4. LE SQUADRE SCENDERANNO IN PISTA CON 4 GIOCATORI DI MOVIMENTO ED UN PORTIERE.
5. LE PARTITE SARANNO SUDDIVISE IN 3 TEMPI DI CUI I PRIMI DUE DI 12 MINUTI ED **IL TERZO TEMPO DI 7 MINUTI**. TUTTI I TEMPI SARANNO NON EFFETTIVI. LE SOSPENSIONI DEL GIOCO TRA I TRE TEMPI SARANNO DI 3 MINUTI CIASCUNA.
6. NEL 3° TEMPO VERRA' EFETTUATO UN GIOCO CON TUTTI I GIOCATORI DELLE DUE SQUADRE IN CAMPO CON I PATTINI ED UN PALLONE DA PALLAVOLO. I PORTIERI DOVRANNO TOGLIERSI GAMBALI GUANTI PETTORINA. (gioco dei 5 passaggi).
7. NEI PRIMI DUE TEMPI (gioco hockey) E' OBBLIGATORIO FAR SCENDERE IN CAMPO TUTTI I GIOCATORI A DISPOSIZIONE DI OGNI SQUADRA PER ALMENO QUATTRO MINUTI CIASCUNO.
8. SI USERANNO PALLINE DA HOCKEY NORMALI ED UN PALLONE DA PALLAVOLO.
9. GLI ARBITRI NON DEVONO AVERE UN ETA' INFERIORE A 16 ANNI E DOVRANNO ESSERE GIOCATORI TESSERATI NELL'ATTIVITA' AGONISTICA FEDERALE OPPURE DIRIGENTI DI SOCIETA' TESSERATI. E/O ARBITRI DEL CTA. PER GLI ARBITRI ATLETI E' OBBLIGATORIO L'USO DEI PATTINI.

10. **IL FALLO VERRA' BATTUTO DA UN GIOCATORE DELLA SQUADRE CHE HA SUBITO IL FALLO, NELLA ZONA DEL CAMPO IN CUI E' STATO COMMESO**, SE UN FALLO AVVIENE IN AREA VERRA' CONCESSO UN TIRO DI RIGORE CONTRO LA SQUADRA DEL GIOCATORE CHE HA COMMESO IL FALLO.
11. PER FALLI GRAVI COMMESI FUORI AREA SARANNO PUNITI CON UN TIRO LIBERO ED EVENTUALE ESPULSIONE DEL GIOCATORE CHE HA COMMESO FALLO CHE VERRA' SOSTITUITO DA UN COMPAGNO.
12. IL GIOCATORE ESPULSO POTRA' ESSERE RIUTILIZZATO IN CAMPO SOLO DOPO AVER SCONTATO I MINUTI D'ESPULSIONE.
13. LE ESPULSIONI SARANNO DUE:
 - TEMPORANEA DI 3'.
 - DEFINITIVA PER TUTTO IL RIMANENTE TEMPO DELLA GARA .
 - LA SECONDA ESPULSIONE TEMPORANEA DIVENTA DEFINITIVA.
14. DOPO UNA RETE SI BATTE AL CENTRO CAMPO CON UN INGAGGIO A DUE.
15. POTRA' ESSERE INDICATO IL PUNTEGGIO NEL TABELLONE MA NON CI SARA' NESSUNA CLASSIFICA.
16. NON ESISTE IL TIME OUT.
17. PER IL REGOLAMENTO DEL GIOCO DEI 5 PASSAGGI VEDERE ALLEGATO.
18. PER QUANTO NON ESPRESSAMENTE RIPORTATO NEL PRESENTE REGOLAMENTO SI TERRA' CONTO DEL REGOLAMENTO FIHP.