



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Ai Dirigenti Scolastici degli istituti
Giovanni XXIII Mogliano
mcic81900x@istruzione.it
Fermi Macerata
mcvc010007@istruzione.it
Lotto Monte San Giusto
mcic82100x@istruzione.it
Gigli Recanati
mcic83200a@istruzione.it
Alighieri Macerata
mcic833006@istruzione.it
San Giuseppe Macerata
scuolasecondaria.sg@libero.it
Vinci Civitanova
mcis00200p@istruzione.it
Gentili San Ginesio
mcis00700t@istruzione.it
Corridoni Corridonia
mcri010008@istruzione.it
Garibaldi Macerata
mcis00900d@istruzione.it
Leopardi Recanati
mcpc09000r@istruzione.it
- Ai Docenti di Educazione Fisica e
Sostegno per il tramite dei Dirigenti
Scolastici
- Al Dirigente Scolastico del Liceo
Scientifico "G. Marconi" di Pesaro
capofila della rete del LiSS
psps02006@istruzione.it
- Al Dirigente Ufficio V A.T. di Macerata
uspmc@postacer.istruzione.it
- Al Dirigente tecnico Giuseppe Manelli
giuseppe.manelli@istruzione.it
- Al presidente del CONI regionale
marche@coni.it
- Al Delegato prov.le fed. medici sportivi
compagnucci.danilo@libero.it
- Al Dott. Emanuele Principi
principie@tiscali.it
- Al Delegato regionale federazione Hockey
livio.seri@tin.it
- Al Presidente società Hockey Potenza Picena
potentia@hcpotenzapicena.it
- Al prof. Mauro Minnozzi
mauro.minnozzi.mc@istruzione.it
- Al sito web luciano.belardinelli@istruzione.it

Oggetto: Progetto A2.1_PR1819_27-P8 Gara provinciale di Hockey su prato: Potenza Picena 21 maggio 2019.

201905030840 Progetto A2.1_PR1819_27-P8 Gara provinciale di Hockey su prato: Potenza Picena 21 maggio 2019

Referente attività istruttoria: Mauro Minnozzi tel. 0733 2934216 e-mail mauro.minnozzi.mc@istruzione.it

Referente del procedimento: Michelangela Ionna Tel. 071 2295437 e-mail: michelangela.ionna@istruzione.it

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it
indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

Questo Ufficio Scolastico Regionale comunica alle SS.LL. che la gara provinciale di hockey su prato degli istituti di istruzione secondaria di I e II grado delle categorie cadetti-e ed allievi-e si svolgerà presso lo stadio di Potenza Picena il 21 maggio 2019, sito in contrada San Girio n°. 49.

Il coordinatore regionale per lo sport di questo USR provvederà al monitoraggio dell'iniziativa riferendo al responsabile del programma "Progetti USR", ispettore dott. Giuseppe Manelli, sugli esiti della medesima, per le valutazioni di competenza. La regolarità dell'ammissione alla gara sarà garantita dall'allegato B. In caso di maltempo la gara sarà posticipata ai giorni successivi.

Il comitato regionale del CONI Marche provvederà all'invio del medico alla gara, comunicandone il nominativo e numero telefonico al prof. Minnozzi Mauro entro due giorni prima della gara.

A seguire sono riportate le modalità per l'iscrizione degli studenti all'iniziativa in argomento. Per quanto non indicato si faccia riferimento alle indicazioni contenute nel progetto tecnico 2018-19 ed alla scheda tecnica dell'hockey su prato 2018-19.

II DIRETTORE GENERALE
Marco Ugo Filisetti

Modalità di iscrizione alla gara.

Ogni istituto iscriverà **tutti gli studenti che potrebbero partecipare alla gara** sul sito www.sportescuola.gov.it 7 giorni prima della gara. In tal modo saranno assicurati anche gli studenti che sostituiranno gli eventuali assenti. Il modello B scaricato dalla piattaforma sarà consegnato al prof. Mauro Minnozzi il giorno della gara.

Regolamento categoria cadetti-e.

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile o femminile, è composta da un massimo di 10 giocatori/ trici di cui 5 prendono parte al gioco. Non è previsto il ruolo del portiere. Non sono ammesse squadre con un numero di giocatori/trici inferiori a 6.

Tempi di gioco

La durata dell'incontro è di 40 minuti suddivisi in 2 tempi di 20 minuti ciascuno, con un intervallo di 10 minuti e inversione del campo, ma possono essere adottati tempi diversi in base alle necessità della manifestazione.

Impianti e attrezzature

Il campo di gioco misura di norma 40 metri di lunghezza e 20 di larghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte, possono essere o regolamentari di m.3,66xm. 2,14 anche di m.3x m.2.

L'area di tiro è formata da due linee semicirculari tracciate dai pali della porta chiuse da una linea parallela alla linea di fondo, dell'ampiezza della porta, posta a non meno di metri 6 e non più di 9 metri dalla stessa linea.

Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90-100 grammi circa.

Regole di base

- I giocatori possono usare il bastone con la sola parte piatta e senza che questi crei gioco pericoloso o intimidatorio.
- Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani a contatto) il Reverse- hit(tiro di rovescio, alto e basso).
- E' ammesso il Self-Pass (auto passaggio) nei tiri di punizione e rimesse.
- Non è ammesso prendere parte al gioco se si è distesi a terra.
- Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione del corner corto e del rigore). Il giocatore sostituito può rientrare.
- Non esiste il fuorigioco.
- Non e' ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.
- Non è ammesso ostacolare il gioco correndo tra un avversario e la palla o interporre se stesso o il suo bastone come ostacolo.
- Nessun giocatore può trovarsi a meno di 3 metri durante i tiri di punizione effettuati entro i 3 metri dall'area di tiro.
- Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di punizione, tutti gli avversari devono stare ad almeno 3 metri di distanza.

201905030840 Progetto A2.1_PR1819_27-P8 Gara provinciale di Hockey su prato: Potenza Picena 21 maggio 2019

Referente attività istruttoria: Mauro Minnozzi tel. 0733 2934216 e-mail mauro.minnozzi.mc@istruzione.it

Referente del procedimento: Michelangela Ionna Tel. 071 2295437 e-mail: michelangela.ionna@istruzione.it

Via XXV Aprile, 19 - ANCONA - tel. 071 22 951 – indirizzo posta elettronica certificata drma@postacert.istruzione.it
indirizzo posta elettronica ordinaria direzione-marche@istruzione.it – sito WEB <http://www.marche.istruzione.it>



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Perché una rete sia valida, la pallina deve essere stata colpita o deviata da un attaccante, all'interno dell'area di tiro e deve aver superato completamente la linea di porta.

Sanzioni:

La non ottemperanza alle regole di base comporta l'assegnazione da parte dell'arbitro di una punizione. In area di tiro, il fallo volontario o che impedisca un goal certo viene punito con un tiro di rigore, mentre un fallo involontario sarà sanzionato con una punizione di angolo corto (corner corto). Se la palla esce oltre le linee di fondo campo e non viene assegnata una rete: • se è stata inviata volontariamente da un difensore sarà assegnato un angolo corto agli attaccanti; • se la palla è stata inviata da un attaccante sarà assegnata una rimessa ai difensori; • se la palla è stata inviata involontariamente da un difensore, verrà giocata dagli attaccanti con un tiro di punizione con palla posizionata sulla linea di metà campo, in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo campo.

Norme Particolari

Corner corto: la squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a mt 6 dal palo e due giocatori fuori dall'area di tiro (uno dei tre giocatori deve essere quello che ha subito il fallo). La difesa schiera due giocatori (uno sarà quello che ha causato il fallo) all'interno della porta e con entrambi i piedi dietro la linea di porta. Tutti gli altri giocatori sono oltre la metà campo. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio ai due compagni, la palla dovrà almeno una volta, essere fermata o controllata al di fuori dell'area di tiro per poi essere passata o giocata con un tiro (che non sia pericoloso) in porta. Tutti gli altri giocatori scattano, al momento della partenza della pallina dal fondo, per aiutare o contrastare. **Tiro di rigore:** l'esecuzione del rigore è un flick eseguito a m.6 dalla porta (vuota) dal giocatore che ha subito il fallo. Il goal è valido se la palla entra in porta senza toccare terra prima della linea di porta.

Punteggi e classifiche

In ciascun incontro vengono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. Nelle partite uniche in caso di parità, verranno tirati 5 tiri di rigore da 5 giocatori diversi. In caso di ulteriore parità, tiri di rigore ad oltranza ponendo il punto di rigore a 7 metri dalla linea di porta. Nei tornei con formula di girone "all'italiana", in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1- risultato incontro diretto;
- 2- differenza reti negli incontri diretti;
- 3- differenza reti totale (di tutte le partite);
- 4- maggior numero di reti segnate;
- 5- media dell'età delle squadre (passa la più giovane);
- 6- sorteggio.

Regolamento categoria allievi-e.

Composizione delle squadre

Ciascuna squadra è composta da 10 giocatrici/tori ciascuna; di queste/i 5 scendono in campo (non esiste il ruolo del portiere).

Tempi di gioco

La durata dell'incontro è di 40 minuti suddivisi in 2 tempi di 20 minuti ciascuno, con un intervallo di 10 minuti e inversione del campo..

Impianti e attrezzature

Il campo di gioco misura di norma 40 metri di lunghezza e 20 di larghezza. Sono ammessi anche campi di misure diverse. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte, possono essere o regolamentari di mt 3,66 x mt 2,14; misure tollerate anche di mt 3 x mt 2. L'area di tiro è formata da due linee semicircolari tracciate dai pali della porta chiuse da una linea parallela alla linea di fondo, dell'ampiezza della porta, posta a non meno di metri 6 e non più di 9 metri dalla stessa linea. Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90- 100 grammi circa. Il bastone da gioco è in resina o in plastica e pesa circa 400-460 grammi; la pallina, 90.100 grammi circa.

Regole di base

- I giocatori possono usare il bastone con la sola parte piatta e senza che questi crei gioco pericoloso o intimidatorio.
- Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani a contatto) il Reverse- hit (tiro di rovescio, alto e basso).
- E' ammesso il Self-Pass (auto passaggio) nei tiri di punizione e rimesse.
- Non è ammesso prendere parte al gioco se si è distesi a terra.
- Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione del corner corto e del rigore). Il giocatore sostituito può rientrare.
- Non esiste il fuorigioco.



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Direzione Generale

- Non è ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.
- Non è ammesso ostacolare il gioco correndo tra un avversario e la palla o interporre se stesso o il suo bastone come ostacolo.
- Nessun giocatore può trovarsi a meno di 3 metri durante i tiri di punizione effettuati entro i 3 metri dall'area di tiro.
- Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di punizione, tutti gli avversari devono stare ad almeno 3 metri di distanza.
- Perché una rete sia valida, la pallina deve essere stata colpita o deviata da un attaccante, all'interno dell'area di tiro e deve aver superato completamente la linea di porta..

Sanzioni:

La non ottemperanza alle regole di base comporta l'assegnazione da parte dell'arbitro di una punizione. In area di tiro, il fallo volontario o che impedisca un goal certo viene punito con un tiro di rigore, mentre un fallo involontario sarà sanzionato con una punizione di angolo corto (corner corto). Se la palla esce oltre le linee di fondo campo e non viene assegnata una rete:

- se è stata inviata volontariamente da un difensore sarà assegnato un angolo corto agli attaccanti;
- se la palla è stata inviata da un attaccante sarà assegnata una rimessa ai difensori;
- se la palla è stata inviata involontariamente da un difensore, verrà giocata dagli attaccanti con un tiro di punizione con palla posizionata sulla linea di metà campo, in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo campo.

Norme specifiche:

Corner corto: la squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a mt 6 dal palo e due giocatori fuori dall'area di tiro (uno dei tre giocatori deve essere quello che ha subito il fallo). La difesa schiera due giocatori (uno sarà quello che ha causato il fallo) all'interno della porta e con entrambi i piedi dietro la linea di porta. Tutti gli altri giocatori sono oltre la metà campo. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio ai due compagni, la Punteggi e classifiche Norme generali palla dovrà almeno una volta, essere fermata o controllata al di fuori dell'area di tiro per poi essere passata o giocata con un tiro (che non sia pericoloso) in porta. Tutti gli altri giocatori scattano, al momento della partenza della pallina dal fondo, per aiutare o contrastare.

Tiro di rigore: l'esecuzione del rigore è un flick eseguito a m.6 dalla porta (vuota) dal giocatore che ha subito il fallo. Il goal è valido se la palla entra in porta senza toccare terra prima della linea di porta.

Punteggi e classifiche:

In ciascun incontro vengono assegnati 3 punti per la vittoria, 1 punto per il pareggio e 0 punti per la sconfitta. Nelle partite uniche in caso di parità, verranno tirati 5 tiri di rigore da 5 giocatori diversi. In caso di ulteriore parità, tiri di rigore ad oltranza ponendo il punto di rigore a 7 metri dalla linea di porta. Nei tornei con formula di girone "all'italiana", in caso di parità, la squadra che passa al turno successivo è determinata nell'ordine dai seguenti criteri:

- 1- risultato incontro diretto;
- 2- differenza reti negli incontri diretti;
- 3- differenza reti totale (di tutte le partite);
- 4- maggior numero di reti segnate;
- 5- media dell'età delle squadre (passa la più giovane);
- 6- sorteggio.