

Nuovi Giochi della Gioventù Scuola Secondaria di Secondo Grado



2025/2026

Scheda tecnica: Hockey prato

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO: F/M

HOCKEY 5 SCUOLA sec. 2° grado

Composizione delle squadre

Ogni squadra, maschile, femminile o mista 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.

Le squadre miste verranno inserite nei gironi maschili.

Tempi di gioco

Di norma 2 tempi di 15' ciascuno con 5' di intervallo ma possono essere adottati tempi diversi in base alle necessità della manifestazione.

Impianti e attrezzature

Il campo di gioco misura da mt. 25 a mt. 40 di lunghezza e da mt.15 a mt. 20 di larghezza. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte, possono essere di m.3,66xm. 2,14 o anche di m.3x m.2. Si richiede di rispettare una proporzionalità tra le misure del campo, quelle dell'area di tiro e delle porte.

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.

POSSONO ESSERE USATI BASTONI E PALLINE DA HOCKEY PRATO OMOLOGATI DALLA F.I.H. PURCHE' VENGANO UTILIZZATI DA TUTTI I GIOCATORI IN CAMPO.



FEDERAZIONE ITALIANA

HOCKEY

Regole di base:

Un giocatore non può:

- Giocare la palla con il lato tondo del bastone.
- Usare il bastone in modo tale da costituire pericolo o per intimidire l'avversario.



- Toccare, trattenere gli altri giocatori, i loro bastoni, i loro capi di abbigliamento.
- Prendere parte al gioco se si è distesi a terra.

Condotta scorretta:

Non sono permessi: gioco violento o pericoloso, perdite di tempo volontarie, o qualsiasi comportamento che sia ritenuto dall'arbitro, scorretto o antisportivo.

- Non e' ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.

Comportamenti consentiti:

- Sono ammessi tutti i colpi della tecnica di gioco eccetto il Drive (tiro pendolare con impugnatura a due mani strette a contatto) il Reverse- hit (tiro di rovescio, alto e basso).
- E' ammesso il Self-Pass (auto passaggio) nei tiri di punizione e rimesse.
- Sono ammesse sostituzioni in ogni momento della partita (tranne che in occasione del corner corto). Il giocatore sostituito può rientrare.
- Non esiste il fuorigioco.

- Nelle rimesse dal fondo e laterali, nei tiri di punizione, tutti gli avversari devono stare adalmeno 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.

- La vittoria vale 3 punti, il pareggio 1 punto, la sconfitta 0 punti.

Sanzioni:

La non ottemperanza alle regole di base comporta l'assegnazione da parte dell'arbitro di una punizione.

Un tiro di punizione (tiro libero) deve essere eseguito vicino al punto in cui è stato commesso il fallo.

Dalla metà campo offensiva in poi, una punizione deve essere battuta sul punto esatto dove è stato commesso il fallo, ma la palla prima di entrare in area deve aver percorso almeno 3mt (in conduzione o con un passaggio) , solo successivamente potrà entrare in area.

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 almeno un giocatore fuori dall'area di tiro. 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 si collocano oltre la metà campo. Quando il giocatore da fondo campo, con la pallina effettua il passaggio ai compagni sulla linea di area, 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 a terra e dopo aver superato la linea di porta.

Nei tornei con formula di girone" all'italiana", in caso di parità, la squadra che passa alturno 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.

Nelle partite uniche in caso di parità, verranno effettuati 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.

Per quanto non espressamente previsto dal presente regolamento valgono le regole dell'Hockey su prato della F.I.H.

