

Hockey School Challenge 2025/2026

Scheda tecnica: Hockey prato

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (2014, 2015): CATEGORIA CHILD

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (2012, 2013): CATEGORIA YOUNG

HOCKEY A 5 MISTO – SCUOLA

Categorie

Nella categoria **Child** potranno partecipare gli studenti nati nel 2014 ed eventualmente del 2015 se in anticipo scolastico.

Nella categoria **Young** potranno partecipare gli studenti nati nel 2012 e 2013.

Partecipazione Istituti Scolastici

Ogni Istituto scolastico potrà partecipare alla manifestazione con un numero di squadre da definire entro una settimana dall'evento.

La partecipazione di più squadre per lo stesso istituto prevede, da parte dello stesso, la specifica se le varie formazioni saranno iscritte come **indipendenti** l'una dall'altra o se parteciperanno come **istituto**.

In caso di partecipazione come **indipendenti**, ogni squadra potrà qualificarsi per la fase successiva, in cui non potrà però schierare giocatori che abbiano già partecipato alla fase precedente con un'altra squadra.

In caso di partecipazione come **istituto**, l'istituto potrà portare alla fase successiva una sola squadra (se qualificata) per poi però poter schierare giocatori di tutte le squadre dell'istituto stesso.

Composizione delle squadre

Ogni squadra **mista** (femminile e maschile), è composta da un massimo di 14 giocatori (massimo 10 per ogni partita, intercambiabili tra una partita e l'altra), di entrambi i generi, di cui 5 prendono parte al gioco, con almeno due giocatrici in campo. Non è previsto il ruolo del portiere. Non sono ammesse squadre con un numero di giocatori inferiore a 6.

Ogni giocatore in distinta dovrà OBBLIGATORIAMENTE entrare in campo per almeno 1 minuto in ogni partita.

E' consentito l'utilizzo di 1 solo giocatore tesserato FIH nella stagione 2024/25 o precedenti.

Tempi di gioco

Si consigliano 2 tempi di 10' ciascuno con 2' di intervallo, 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 metri di larghezza. Sono ammessi anche campi di misure ridotte. La superficie del campo deve essere liscia, di qualunque natura o materiale. Le porte possono essere o regolamentari di 3,66 metri x 2,14 metri, sono ammesse porte della misura anche di 3 metri x 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 tiro di rigore si effettua dai 6 metri.

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 lo Scoop (lancio alto).

È 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 è ammesso alzare la pallina se crea gioco pericoloso.

Tranne chi effettua la punizione, 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.

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. In area di tiro, il fallo volontario o che impedisca un goal certo, viene punito con un tiro di rigore, un fallo involontario in area di tiro 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 (corner lungo).

Chi crea gioco pericoloso con il bastone o gettandosi a terra, verrà espulso temporaneamente per 1 minuto alla prima infrazione, per 2 minuti alla seconda infrazione e definitivamente alla terza infrazione.

Norme Particolari

Corner corto: La squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a m.6 dal palo e due giocatori 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 sono all'interno dell'area avversaria. 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 6 metri dalla porta (vuota) dal giocatore che ha subito il fallo. Il goal è valido se la palla entra in porta senza toccare terra e dopo aver superato la linea di porta.

Casi di parità

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.

Nelle partite uniche in caso di parità, verranno tirati 3 tiri di rigore da 3 giocatori diversi.

In caso di ulteriore parità, tiri di rigore ad oltranza degli stessi tre giocatori, invertendo l'ordine iniziale di battuta delle due squadre e con possibilità di cambiare l'ordine dei tiratori per ciascuna squadra.

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