



evolution  
programme

## TORNEO MAGICO FESTA REGIONALE

**Lunedì 22 Maggio 2023 – Ore 17.00 Centro Sportivo “Ciakulli” - Palermo**

ASD FEMMINILE MARSALA  
ACSSD JUNIOR SPORT LAB  
ASD ALPHA SPORT S. GREGORIO

### CALENDARIO

ORE 17.00 ASD FEMMINILE MARSALA – ACSSD JSL  
ORE 17.30 ASD ALPHA SPORT – PERDENTE GARA 1  
ORE 18.00 ASD ALPHA SPORT – VINCENTE GARA 1

### REGOLAMENTO (integrazione)

#### Triangolare in un'unica giornata

Ogni squadra disputerà un incontro con le altre due.

#### Tempi di gioco:

2 tempi da 10 minuti ciascuno, alternati (in contemporanea se possibile) al Gioco Magico.

#### Gioco Magico:

Il Gioco Magico che si disputerà è “La Trivella”. Ciascuna squadra disputerà 2 tempi da 10 minuti.

Accede al Grassroots Festival di Coverciano previsto per il 17/18 Giugno 2023 la Società prima classificata della Graduatoria di Merito.

La Graduatoria di merito sarà la somma dei punti tecnici (Punteggio gara + punteggio “Gioco Magico”) e dei seguenti punti bonus:

Miglior punteggio ottenuto nel “Gioco Magico”	1 punto
Società che ha stipulato una convenzione con una Scuola Primaria	1 punto
Società con almeno 10 tesserate nella Categoria Pulcini	1 punto
Società con almeno 20 tesserate nella Categoria Pulcini	2 punti
Club di 3° Livello	3 punti
Club di 2° Livello	2 punti
Club di 1° Livello	1 punto

**Per quanto non citato da questo Regolamento si rimanda al Comunicato SGS Nazionale n. 115 del 21/02/2023.**

# LA TRIVELLA

## 5 VS 5

### Descrizione

Due squadre di 5 giocatori ciascuna si confrontano all'interno di uno spazio, all'interno del quale è segnata con i coni, una "Trivella" figura geometrica costituita da un rettangolo di dimensioni 8 x 4, a uno dei lati corti dello stesso è inserito un triangolo isoscele di dimensioni mt. 4 x 2 di altezza.

### Regole

All'interno della punta della trivella sono inseriti 5 palloni.

Alla base della trivella sono sparsi 5 palloni.

La squadra in attacco, formata da cinque giocatrici, è posizionata al vertice della figura e ha lo scopo di liberare la punta della trivella dai palloni.

La squadra in difesa, formata da cinque giocatrici, è posizionata alla base della figura e lo scopo aggiungere palloni al vertice.

Ogni tempo di gioco si articola in 4 manche.

Esempio: Prima manche

Durata 2 minuti ( due frazioni da 45" + 30" di pausa tra le frazioni )

Ogni squadra si alternerà in attacco e difesa per 45". Tra le due fasi sono previsti 30" di pausa. Al termine della manche la squadra che avrà meno palloni all'interno del triangolo (punta della trivella) si aggiudicherà un punto ( in caso di parità si aggiudicherà un punto ad ambedue le squadre.

Al termine delle quattro manche vincerà il gioco " Magico " la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti .

I palloni per essere validi devono essere fermati all'interno delle aree (Interno del Triangolo e Base della Trivella) ; i palloni non possono essere lanciati ma devono essere fermati.

Al fischio conclusivo della manche ogni giocatrice si deve fermare .

Verranno conteggiati solo i palloni che si trovano all'interno del triangolo ( Punta della trivella )

Nella prime due manche le giocatrici decidono liberamente come spostare i palloni ( con le mani o con i piedi ) .

Nelle altre due manche i giocatori si muovono in conduzione e i palloni devono essere obbligatoriamente spostati con i piedi e fermati all'interno delle aree di gioco.

