

Pallamano - Regolamento Tecnico di Giuoco

INTRODUZIONE

Il presente Regolamento tecnico di giuoco entra in vigore il 1° luglio 2010.

Le regole, le note, la segnaletica, i chiarimenti alle regole, il regolamento sull'area di cambio sono tutte parti integranti del Regolamento tecnico di giuoco. Le linee guida per la realizzazione degli impianti di giuoco sono invece inserite in questa pubblicazione esclusivamente per comodità di chi la utilizza.

Nota:

Per semplicità in questa pubblicazione nel fare riferimento alle diverse figure che vengono richiamate (giocatori, dirigenti, arbitri, ecc.) viene utilizzato sempre il genere maschile. Le regole si applicano comunque nello stesso modo ai partecipanti tanto di sesso maschile che femminile, fatta eccezione per le dimensioni del pallone di giuoco (Regola 3).

Precisazioni sull'applicazione ai campionati in Italia:

Regola 4:2 – L'iscrizione a referto di massimo "4 team officials" si deve invece intendere riferito a 5 figure dirigenziali (dirigente, due allenatori, medico, fisioterapista), come previsto dall'art. 30 del RASF.

Regola 4:3 – I giocatori e dirigenti che arrivano dopo l'inizio devono essere autorizzati dagli arbitri o dal commissario, come previsto dall'art. 46 del RASF.

Regola 18:1 e Chiarimento 7 – Le competenze in ordine al cambio irregolare ed al time-out di squadra vengono prioritariamente espletate, ove presente, dal commissario speciale nominato dalla FIGH.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO

Regola 1 : IL TERRENO DI GIUOCO

1:1 Il terreno di giuoco (fig.1) è di forma rettangolare, comprende una superficie di giuoco e due aree di porta (1:4 e 6), misura 40 metri di lunghezza e 20 metri di larghezza. I lati lunghi sono chiamati linee laterali, i lati corti sono chiamati linee di porta (tra i montanti della porta) e linee di fondo (ai due lati della porta).

Il terreno di giuoco dovrebbe essere circondato da una zona di sicurezza della larghezza di almeno 1 metro lungo le linee laterali e di almeno 2 metri dietro le linee di fondo.

Le caratteristiche del terreno di giuoco non devono essere modificate durante l'incontro in modo tale che una squadra possa trarne vantaggio.

1:2 La porta (fig. 2a e 2b) è posta al centro della linea di fondo. Le porte devono essere ancorate saldamente al terreno o al muro dietro di esse, ed avere una superficie interna ai montanti di 2 metri di altezza per 3 metri di larghezza.

I montanti sono collegati da una traversa orizzontale ed il loro lato posteriore deve essere allineato con il bordo esterno della linea di porta.

I montanti e la traversa devono avere una sezione quadrata con lato di 8 centimetri e devono essere dipinti, sui tre lati visibili dal terreno di giuoco, in due colori contrastanti e chiaramente differenti da quello dello sfondo.

Le porte devono avere una rete, fissata in maniera tale che la palla, entrando, rimanga all'interno delle porte stesse.

1:3 Tutte le linee sul terreno di giuoco costituiscono parte integrante delle superfici che delimitano. Le linee di porta devono essere larghe 8 centimetri tra i montanti (fig. 2a), mentre tutte le altre linee devono essere larghe 5 centimetri.

Le linee tra due aree adiacenti del terreno di giuoco possono essere sostituite da una differente colorazione delle stesse aree.

1:4 Davanti a ciascuna porta c'è un'area di porta (vedere figura al capitolo "Istruzioni per la realizzazione degli impianti di giuoco"). L'area di porta è delimitata dalla linea dell'area di porta (linea dei 6 metri) che deve essere tracciata nel seguente modo:

- a. una linea della lunghezza di 3 metri di fronte e parallela alla porta, dalla quale è distante 6 metri (misurati dal bordo esterno della linea di porta al bordo esterno della linea dell'area di porta, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee)
- b. due quarti di cerchio, ognuno del raggio di 6 metri (misurato dall'angolo posteriore interno del palo), che congiungono la linea di cui alla precedente lettera a. con la linea di fondo (fig. 1 e 2a).

1:5 La linea del tiro di punizione (linea dei 9 metri) è una linea tratteggiata, posta ad una distanza di 3 metri da quella dell'area di porta. Sia i segmenti della linea che gli spazi tra di essi misurano 15 centimetri (fig. 1).

1:6 La linea del tiro da 7 metri, lunga 1 metro, è posta di fronte alla porta, parallela ad essa ad una distanza di 7 metri (misurati dal bordo esterno della linea di porta al bordo esterno della linea dei 7 metri, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee) (fig. 1).

1:7 La linea limite del portiere (linea dei 4 metri), lunga 15 centimetri, è posta di fronte alla porta, parallela alla linea di porta ad una distanza di 4 metri (misurati dal bordo esterno della linea di porta al bordo esterno della linea dei 4 metri, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee) (fig. 1).

1:8 La linea centrale unisce i punti centrali delle due linee laterali (fig. 1 e 3).

1:9 La linea di cambio (segmento della linea laterale) si estende dalla linea centrale per 4,5 metri in ciascuna delle due metà campo. Al limite della linea di cambio è tracciata una linea parallela alla linea centrale, della lunghezza di 15 centimetri sia all'interno che all'esterno del terreno di giuoco (per una lunghezza complessiva di 35 centimetri).

Nota:

Indicazioni tecniche più specifiche riguardanti il terreno di giuoco e le porte sono riportate nelle "Istruzioni per la realizzazione degli impianti di giuoco".

Figura 1: IL TERRENO DI GIUOCO

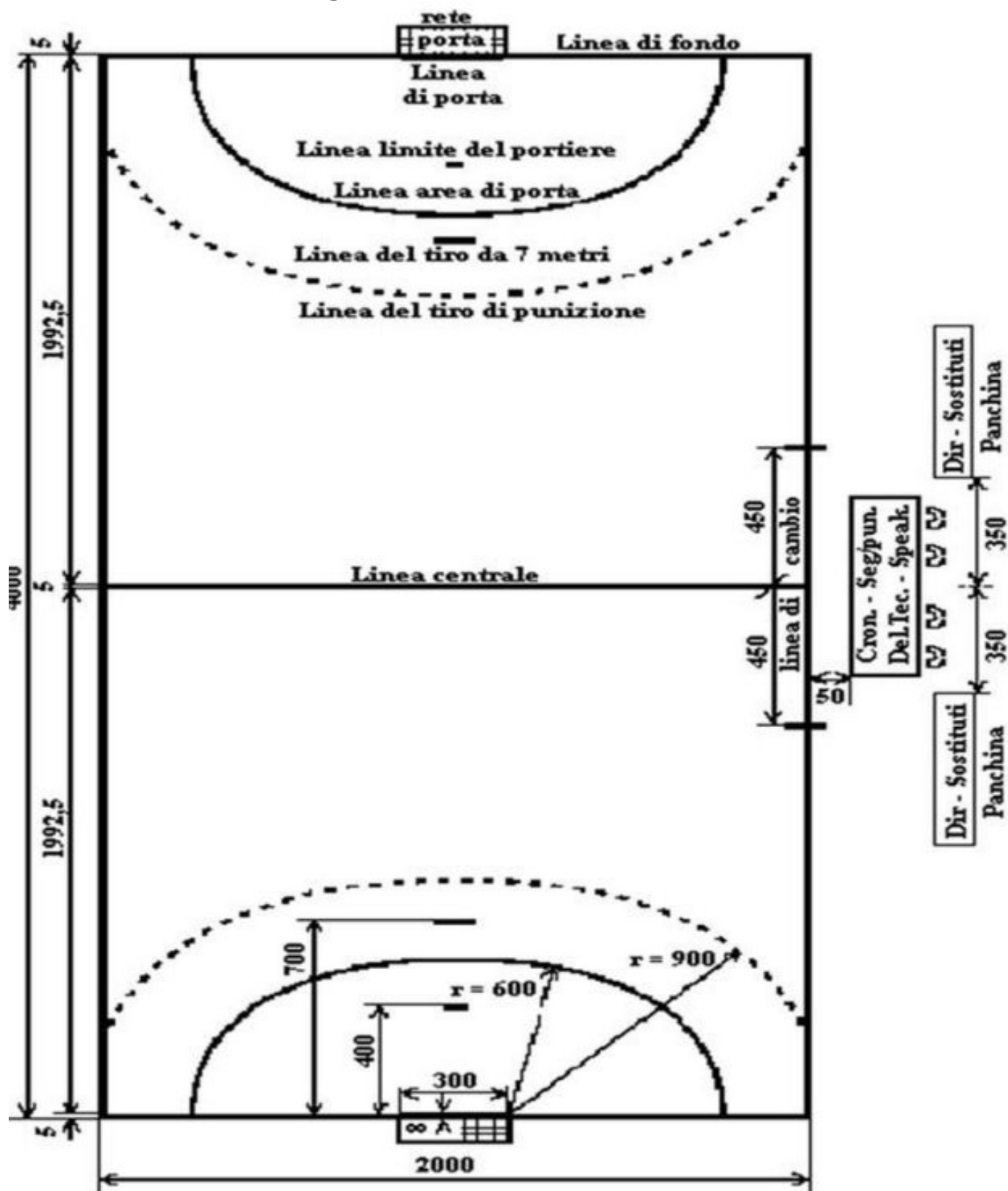


Figura 2a: LA PORTA

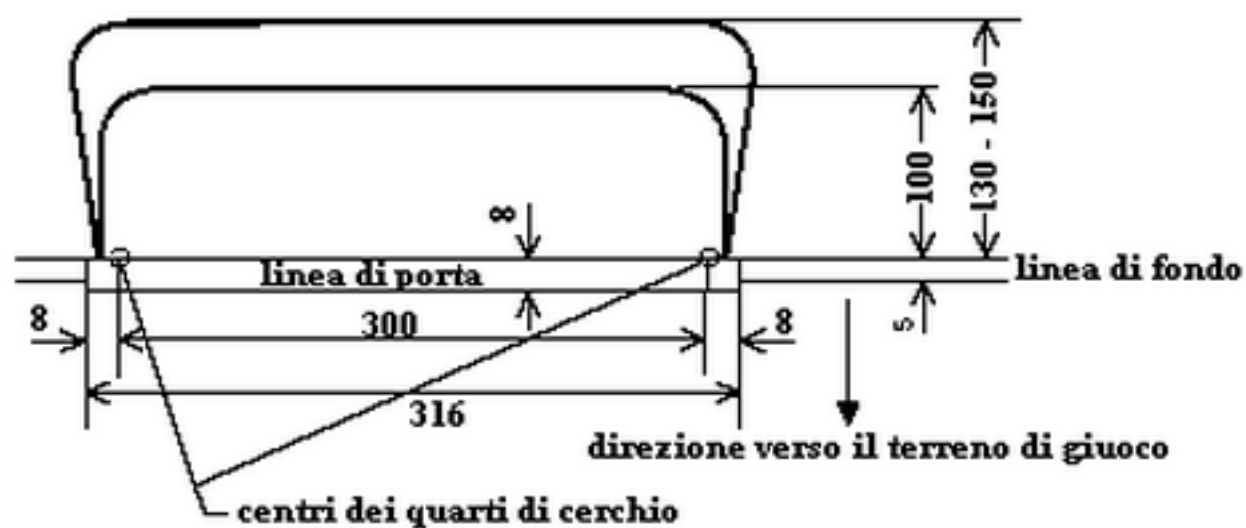
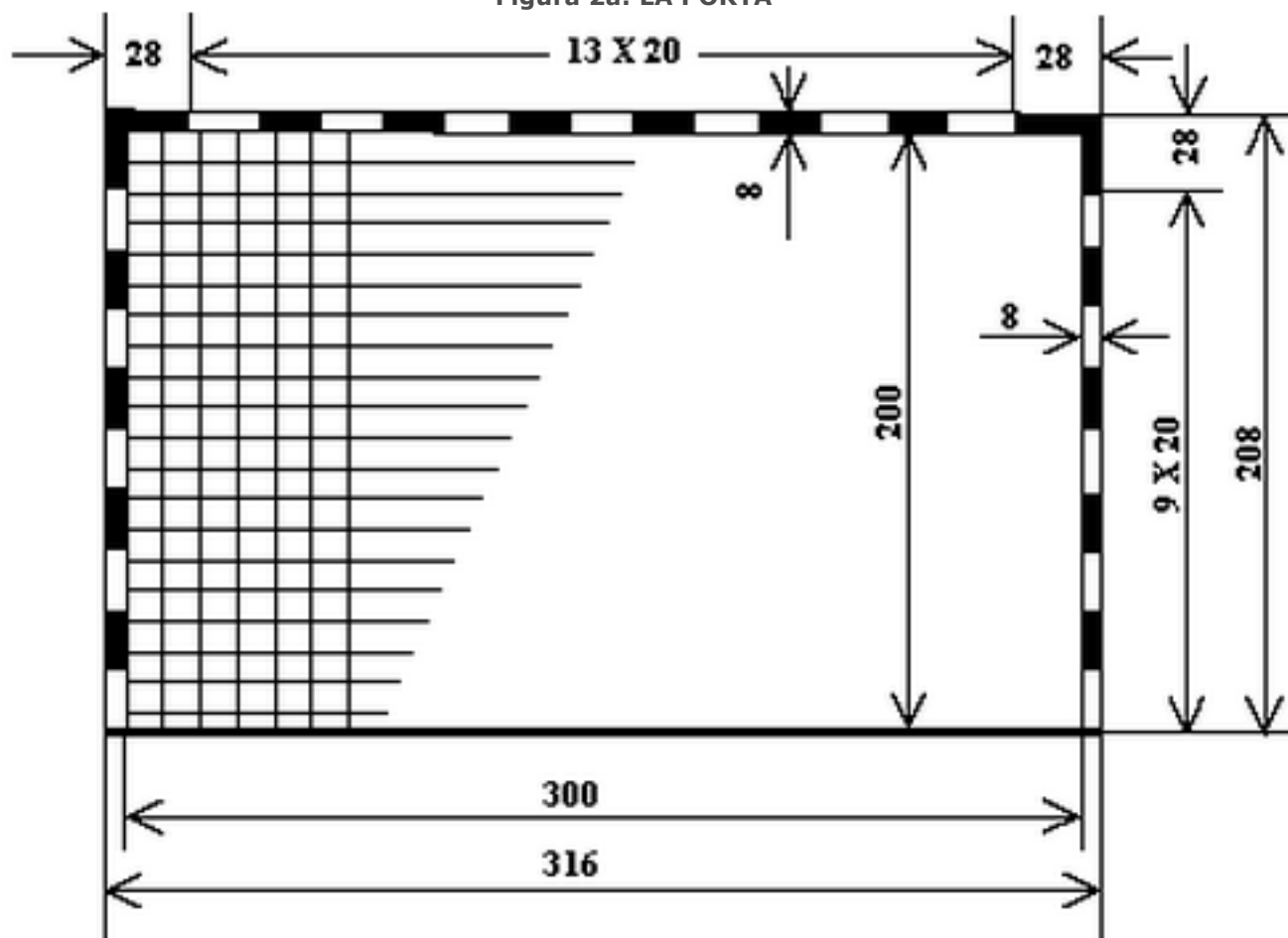


Figura 2b: LA PORTA VISTA DI LATO

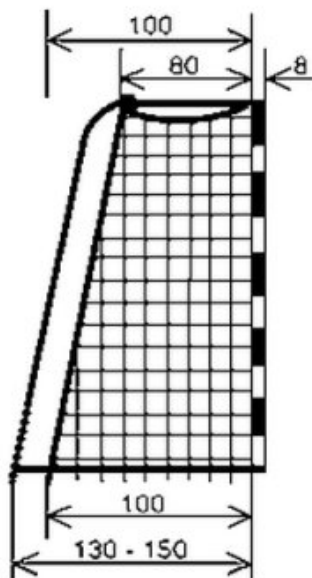
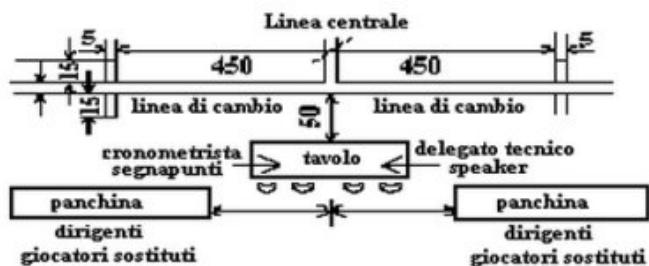


Figura 3: LE LINEE E L'AREA DI CAMBIO



Il tavolo per il cronometrista, il señaipunti, il delegado tecnico e lo speaker, se del caso, e le panchine per i dirigenti ed i giocatori sostituti devono essere posizionati in modo tale che il cronometrista, il señaipunti ed il delegado tecnico possano vedere le linee di cambio. Il tavolo dovrebbe essere posizionato più vicino alle linee di cambio delle panchine delle squadre ma ad almeno 50 cm. di distanza dalla linea laterale

Regola 2 : DURATA DELL'INCONTRO, SEGNALE FINALE E TIME-OUT

Durata dell'incontro

2:1 Di norma gli incontri per tutte le squadre con giocatori dai 16 anni in poi si articolano in due tempi da 30 minuti ciascuno con un intervallo di 10 minuti.

Per le squadre giovanili dai 12 ai 16 anni i tempi sono da 25 minuti e per quelle dagli 8 ai 12 anni i tempi sono da 20 minuti. In ogni caso l'intervallo è normalmente di 10 minuti.

2:2 Se un incontro è terminato in parità alla fine del tempo di giuoco regolamentare e si deve determinare un vincitore, si disputano, dopo una pausa di 5 minuti, due tempi supplementari della durata di 5 minuti ciascuno, con 1 minuto di intervallo tra il primo ed il secondo.

Se al termine della prima serie di tempi supplementari il risultato è ancora in parità, si disputano, dopo una pausa di 5 minuti, ulteriori due tempi supplementari della durata di 5 minuti ciascuno, con 1 minuto di intervallo tra il primo ed il secondo.

Se anche al termine della seconda serie di tempi supplementari il risultato è ancora in parità, per determinare il vincitore si applicano le norme in vigore per la specifica competizione. Ove sia previsto il ricorso ai tiri da 7 metri, si devono osservare le procedure di seguito indicate.

Nota:

- possono prendere parte ai tiri da 7 metri i giocatori che non risultino esclusi per 2 minuti o squalificati al termine dell'ultima frazione di giuoco
- ogni squadra designa 5 giocatori che eseguono un tiro ciascuno
- le due squadre devono alternarsi nell'esecuzione dei tiri
- le squadre non sono obbligate a predeterminare l'ordine di esecuzione dei tiri da parte dei propri giocatori
- i portieri possono essere liberamente scelti e sostituiti tra tutti i giocatori che abbiano titolo a prendere parte ai tiri da 7 metri

- i giocatori possono prendere parte ai tiri da 7 metri sia come tiratori che come portieri
- gli arbitri decidono quale porta usare
- con il lancio della moneta gli arbitri attribuiscono alla squadra vincente il diritto di scegliere se tirare per prima o per seconda
- la sequenza viene invertita per ogni successiva serie di tiri, quando questa si renda necessaria persistendo una situazione di parità al termine dei primi cinque tiri
- al verificarsi del caso sopra indicato, ogni squadra designa nuovamente 5 giocatori, che possono anche essere in tutto o in parte gli stessi della prima serie
- la designazione di una lista di 5 giocatori continua finché non si determina un vincitore
- a partire dalla seconda sequenza, comunque, il vincitore viene determinato non appena, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre risulta in vantaggio di una rete
- i giocatori possono essere squalificati ed esclusi dalla partecipazione ai tiri da 7 metri nel caso di rilevante o ripetuto comportamento antisportivo (16:6e)
- nel caso questo riguardi un giocatore già designato nella lista dei 5 tiratori, la squadra deve nominarne un altro in sostituzione

Segnale finale

2:3 Il tempo di giuoco inizia con il fischio dell'arbitro per l'esecuzione del tiro d'inizio e termina con il segnale finale automatico o con quello del cronometrista, in assenza dei quali è l'arbitro a fischiare la fine (17:9).

Nota:

Se non è disponibile un orologio ufficiale con segnale finale automatico, il cronometrista deve usare un orologio da tavolo o un cronometro e terminare la partita con un segnale acustico (18:2-2° paragrafo).

2:4 Le infrazioni ed i comportamenti antisportivi che si verificano prima o contemporaneamente al segnale finale (al termine del primo tempo, del secondo tempo, o anche dei tempi supplementari) devono essere puniti anche se il conseguente tiro di punizione (13:1) o da 7 metri non possono essere effettuati se non dopo questo segnale.

Allo stesso modo, il tiro deve essere ripetuto se il segnale finale (al termine del primo tempo, del secondo tempo, o anche dei tempi supplementari) suona contemporaneamente all'esecuzione di un tiro di punizione, o di un tiro da 7 metri, o quando la palla è già in aria.

In tali casi gli arbitri decretano la fine solo dopo che il tiro di punizione o da 7 metri è stato eseguito (o ripetuto) e ne è stato determinato l'esito.

2:5 Per i tiri di punizione eseguiti (o ripetuti) secondo la Regola 2:4, trovano applicazione particolari limitazioni relativamente a posizioni e sostituzioni dei giocatori. Infatti, come eccezione alla normale flessibilità in materia di sostituzioni prevista dalla Regola 4:4, è consentita esclusivamente una sostituzione da parte della squadra al tiro. Le infrazioni a questa norma sono sanzionate secondo la Regola 4:5-1°. Inoltre, tutti i compagni di squadra del giocatore devono essere posizionati almeno a tre metri dal tiratore, oltre che fuori dall'area del tiro di punizione della squadra in difesa (13:7, 15:6 ed anche Chiarimento n. 1). Le posizioni dei difensori sono indicate nella Regola 13:8.

2:6 I giocatori e i dirigenti della squadra sono soggetti a sanzioni personali in caso di infrazioni o comportamenti antisportivi che si verifichino durante l'esecuzione di un tiro di punizione o da 7 metri, nei casi descritti alla Regola 2:4-5. Una infrazione durante l'esecuzione di questi tiri non può portare comunque all'assegnazione di un tiro di punizione a favore della squadra avversaria.

2:7 Se gli arbitri stabiliscono che il cronometrista ha dato il segnale finale (del primo tempo o dell'incontro, compresi i supplementari) troppo presto, devono trattenere i giocatori sul campo e far giocare il tempo ancora rimanente.

La squadra che era in possesso della palla, al momento in cui è stato dato anticipatamente il segnale finale, ne resta in possesso quando il giuoco riprende. Se la palla non era in giuoco, allora l'incontro riprende con il tiro corrispondente alla situazione che si era determinata al momento dell'interruzione. Se la palla era in giuoco, la partita riprende con un tiro di punizione secondo la Regola 13:4a-b.

Se la durata del primo tempo (o del primo tempo supplementare) è stata superiore al dovuto, il secondo tempo dovrà essere ridotto di conseguenza. Se la durata del secondo tempo (o del secondo tempo supplementare) è stata superiore al dovuto, gli arbitri non possono adottare alcun provvedimento.

Time-out

2:8 Spetta agli arbitri decidere quando il tempo di giuoco deve essere interrotto e quando riprendere.

Il time-out è obbligatorio quando:

- a. viene sanzionata una esclusione per 2 minuti o una squalifica
- b. viene concesso un time-out di squadra
- c. il cronometrista o il commissario speciale fischiano dal tavolo
- d. si rende necessario un consulto tra gli arbitri secondo la Regola 17:7

Un time-out può essere normalmente accordato anche in altre situazioni, a seconda delle circostanze (Chiarimento n. 2).

Le infrazioni commesse durante un time-out determinano le stesse conseguenze di quelle commesse durante il tempo di giuoco (16:10).

2:9 In linea di principio spetta agli arbitri decidere quando fermare e far ripartire il cronometro in relazione alla concessione di un time-out. La sospensione del tempo deve essere segnalata al cronometrista con tre brevi colpi di fischietto e con il segnale n. 15.

Tuttavia, nel caso di time-out obbligatori, quando l'incontro è stato fermato dal fischio del cronometrista o del commissario speciale (2:8/b-c), il cronometrista deve fermare il cronometro immediatamente, senza aspettare una conferma da parte degli arbitri.

La ripresa dell'incontro dopo un time-out deve essere sempre segnalata con un fischio (15:5b).

Nota:

- il fischio del cronometrista/commissario speciale ferma a tutti gli effetti il giuoco
- ogni azione che ha avuto luogo dopo tale fischio non è valida, anche se gli arbitri (ed i giocatori) non si sono accorti subito che il giuoco è stato fermato, e ciò significa che una rete realizzata dopo il fischio del tavolo deve essere annullata
- allo stesso modo è priva di validità la decisione di assegnare un tiro ad una squadra (7 metri, punizione, rimessa in giuoco, tiro d'inizio o del portiere)
- il giuoco deve essere ripreso secondo la situazione al momento del fischio da parte del cronometrista/commissario speciale
- occorre tenere conto che il fischio da parte del cronometrista/commissario speciale non può che essere conseguente alla richiesta di un time-out di squadra o alla rilevazione di un cambio irregolare
- rimane ad ogni modo valido ogni provvedimento disciplinare assunto dagli arbitri tra il fischio del tavolo ed il momento in cui fermano l'azione, e ciò si applica senza riguardo al tipo di infrazione ed alla severità della sanzione

2:10 Ogni squadra ha il diritto di usufruire di un time-out di squadra della durata di 1 minuto per ciascun tempo di giuoco, esclusi i supplementari (Chiarimento n. 3).

Regola 3 : IL PALLONE

3:1 Il pallone, di forma sferica, deve essere realizzato in cuoio o materiale sintetico. La superficie non deve essere lucida o scivolosa (17:3).

3:2 Le dimensioni del pallone, cioè la circonferenza ed il peso, da utilizzare nelle differenti categorie sono le seguenti:

- 58-60 centimetri e 425-475 grammi (misura n. 3) per le categorie maschili maggiori di 16 anni
- 54-56 centimetri e 325-375 grammi (misura n. 2) per le categorie femminili maggiori di 14 anni e per quelle maschili da 12 a 16 anni
- 50-52 centimetri e 290-330 grammi (misura n. 1) per le categorie femminili da 8 a 14 anni e per quelle maschili da 8 a 12 anni

Nota:

I requisiti tecnici dei palloni da utilizzare in tutti gli incontri internazionali sono descritti nel Regolamento IHF sui palloni.

La misura e il peso dei palloni da utilizzare per il minihandball non sono disciplinate nelle normali regole di giuoco.

3:3 Per ogni incontro devono essere messi a disposizione almeno due palloni. Il pallone di riserva deve essere immediatamente disponibile presso il tavolo del cronometrista durante l'incontro. I palloni devono rispondere ai requisiti della Regola 3:1-2.

3:4 Spetta agli arbitri decidere quando fare ricorso al pallone di riserva. In tali occasioni gli arbitri devono metterlo in giuoco con la massima celerità, al fine di limitare l'interruzione ed evitare il ricorso al time-out.

Regola 4 : LA SQUADRA, LE SOSTITUZIONI, L'EQUIPAGGIAMENTO, GLI INFORTUNI

La Squadra

4: 1 Ogni squadra può essere composta da un massimo di 14 giocatori.

Sul terreno di giuoco possono trovarsi non più di 7 giocatori nello stesso momento. I rimanenti giocatori sono riserve.

In ogni momento durante l'incontro la squadra deve avere sempre in campo un giocatore con la divisa da portiere. Il portiere può divenire in ogni momento giocatore di campo (vedere comunque la Nota alla Regola 8:5, 2° paragrafo). Allo stesso modo un giocatore di campo può divenire in ogni momento portiere (vedere comunque 4:4 e 4:7).

Una squadra deve schierare almeno 5 giocatori in campo all'inizio dell'incontro.

Il numero dei giocatori può essere aumentato fino a 14, in ogni momento dell'incontro, compresi i supplementari.

L'incontro può continuare anche quando una squadra si trovi ad avere meno di 5 giocatori sul terreno di giuoco. Spetta agli arbitri valutare se e quando l'incontro debba essere definitivamente interrotto (17:12).

4:2 Una squadra è autorizzata ad utilizzare durante l'incontro un massimo di 4 dirigenti (vedere comunque la nota nell'Introduzione al presente testo). Queste figure non possono essere sostituite nel

corso della gara. Solo il dirigente di squadra è autorizzato a rivolgersi al segretario/cronometrista ed, eventualmente, agli arbitri (vedere comunque Chiarimento n. 3: time-out di squadra).

Ai dirigenti generalmente non è consentito entrare sul terreno di giuoco durante l'incontro. La violazione di questa regola deve essere sanzionata come comportamento antisportivo (8:7, 16:1b, 16:3d e 16:6c). In tal caso l'incontro riprende con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1/a-b; vedere comunque Chiarimento n. 7).

Il "dirigente di squadra" deve assicurare che, una volta iniziato l'incontro, nessuna altra persona diversa dai dirigenti (massimo 4) (vedere comunque la nota nell'Introduzione al presente testo) e dai giocatori iscritti a referto (4:3) siano presenti nell'area di cambio. La violazione di questa regola comporta una sanzione progressiva a carico del "dirigente di squadra" (16:1b, 16:3d e 16:6c).

4:3 Un giocatore o dirigente ha il diritto di prendere parte all'incontro se presente all'inizio dello stesso ed iscritto a referto.

Giocatori e dirigenti che arrivano dopo l'inizio dell'incontro devono essere autorizzati dal segretario/cronometrista ed iscritti a referto (vedere comunque la nota nell'Introduzione al presente testo). Un giocatore autorizzato a partecipare all'incontro può, in linea di principio, entrare sul terreno di giuoco in qualsiasi momento attraverso l'area di cambio della sua squadra (vedere comunque 4:4 e 4:6).

Il "dirigente di squadra" deve assicurarsi che soltanto i giocatori autorizzati a partecipare all'incontro entrino sul terreno di giuoco. La violazione deve essere sanzionata come comportamento antisportivo del "dirigente di squadra" (13:1a-b, 16:1b, 16:3d e 16:6c; vedere comunque Chiarimento n. 7).

Sostituzioni

4:4 Le riserve possono entrare sul terreno di giuoco in qualsiasi momento e ripetutamente (vedere comunque Regola 2:5), senza dover avvisare il segretario/cronometrista, non appena abbiano lasciato il campo i giocatori che devono sostituire (4:5).

I giocatori interessati alla sostituzione devono sempre uscire o entrare in campo dall'area di cambio della propria squadra (4:5). La stessa regola si applica anche alla sostituzione del portiere (vedere anche 4:7 e 14:10).

Queste regole si applicano anche durante un time-out (fatta eccezione per il time-out di squadra).

Nota:

- Lo scopo della norma sull'area di cambio è quello di garantire sostituzioni chiare e regolari.
- Non deve servire a dar luogo a sanzioni in situazioni diverse, come nel caso in cui un giocatore attraversa la linea laterale o quella di fondo in modo innocuo e senza alcuna intenzione di ottenere un vantaggio (ad esempio il giocatore prende dell'acqua o un asciugamano sulla panchina al di là dell'area di cambio, oppure, avendo ricevuto una esclusione, lascia il terreno di giuoco in modo sportivo, attraversando la linea laterale appena fuori dall'area di cambio).
- L'uso tattico ed illecito dell'area al di fuori del terreno di giuoco è trattata separatamente nella Regola 7:10.

4:5 Il cambio irregolare deve essere sanzionato con una esclusione per 2 minuti a carico del giocatore che lo ha causato. Se più giocatori della stessa squadra commettono contemporaneamente un cambio irregolare, deve essere sanzionato soltanto quello che per primo ha commesso l'irregolarità.

L'incontro riprende con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1a-b; vedere comunque Chiarimento n. 7).

4:6 Se un giocatore di riserva entra sul terreno di giuoco senza che sia stata effettuata una sostituzione, oppure interferisce in maniera illecita nel giuoco dall'area di cambio, deve essere punito con una esclusione per 2 minuti. La squadra, di conseguenza, deve essere ridotta di un giocatore sul terreno

di giuoco per i successivi 2 minuti (e ciò oltre al fatto che il giocatore di riserva entrato in campo o intervenuto nel giuoco deve lasciare il terreno di giuoco).

Se un giocatore entra sul terreno di giuoco mentre sta scontando una esclusione per 2 minuti, lo stesso deve essere sanzionato con ulteriori 2 minuti di esclusione, mentre un altro giocatore della stessa squadra deve lasciare il terreno di giuoco per il tempo residuo non ancora scontato, riferito alla prima esclusione.

In entrambi i casi l'incontro riprende con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1a-b; vedere comunque Chiarimento n. 7).

Equipaggiamento

4:7 Tutti i giocatori di campo della stessa squadra devono indossare una identica divisa. Le combinazioni di colore e disegno per le due squadre devono chiaramente distinguersi l'una dall'altra. Tutti i giocatori di una stessa squadra schierati nel ruolo di portiere devono indossare una divisa dello stesso colore, che permetta di distinguerli dai giocatori di campo di entrambe le squadre e dai portieri della squadra avversaria (17:3).

4:8 I giocatori devono portare sulla maglia numeri dell'altezza di almeno 20 centimetri sulla schiena e di almeno 10 centimetri sul petto. Possono essere utilizzati i numeri da 1 a 99. Un giocatore che cambia il proprio ruolo da giocatore di campo a portiere e viceversa deve avere lo stesso numero in entrambi i ruoli.

Il colore dei numeri deve contrastare nettamente con colori e disegno della maglia.

4:9 I giocatori devono indossare scarpe sportive.

È vietato indossare oggetti che potrebbero essere pericolosi per i giocatori. Questo comprende, ad esempio, protezioni per la testa, maschere per il volto, bracciali, orologi, anelli, piercing visibili, collane o catenine, orecchini, occhiali con montatura solida e senza elastico di sostegno, e qualsiasi altro oggetto che potrebbe essere pericoloso (17:3).

I giocatori che non rispettano tali disposizioni non possono prendere parte al giuoco fino a quando non hanno eliminato il problema.

Anelli lisci, piccoli orecchini e piercing visibili possono essere consentiti, purché coperti con cerotto adesivo in modo tale che non siano più giudicati pericolosi per gli altri giocatori. E' consentito l'uso di fasce intorno alla testa, foulard e bracciale identificativo del capitano, purché di materiale soffice ed elastico.

Infortuni

4:10 Un giocatore che sta sanguinando, o che ha del sangue sul corpo o sulla divisa di giuoco, deve lasciare il campo immediatamente e volontariamente (con una normale sostituzione) per fermare la perdita di sangue, fasciare la ferita e pulire il corpo e la divisa. Il giocatore non deve rientrare in campo fino a quando tutto ciò non sia stato fatto.

Un giocatore che non si attiene alle disposizioni dell'arbitro sopra riportate, viene considerato responsabile di comportamento antisportivo (8:7, 16:1b e 16:3d).

4:11 In caso di infortunio gli arbitri possono autorizzare (con i segnali n. 15 e n. 16) due persone tra quelle autorizzate a partecipare all'incontro (4:3) ad entrare sul terreno di giuoco durante un time-out, allo specifico scopo di assistere il giocatore infortunato della propria squadra.

L'ingresso in campo di altre persone dopo le prime due deve essere sanzionato come ingresso non regolare, nel caso di un giocatore secondo le Regole 4:6 e 16:3a, e nel caso di un dirigente secondo le Regole 4:2, 16:1b, 16:3d e 16:6c. Una persona che, autorizzata ad entrare in campo secondo la Regola

4:11-1° capoverso, invece di assistere il giocatore infortunato dà istruzioni ai giocatori, aggredisce gli avversari o gli arbitri etc., deve essere ritenuto responsabile di comportamento antisportivo (16:1b, 16:3d e 16:6c).

Regola 5 : IL PORTIERE

Al portiere è permesso:

5:1 toccare la palla con finalità difensiva all'interno dell'area di porta, utilizzando qualsiasi parte del corpo

5:2 muoversi con la palla all'interno dell'area di porta senza essere soggetto alle limitazioni previste per i giocatori di campo (7:2-4, 7:7); il portiere comunque non può ritardare l'esecuzione di una rimessa in giuoco (6:4-5, 12:2 e 15:5b)

5:3 uscire dall'area di porta senza palla e partecipare al giuoco; in questa situazione il portiere è soggetto alle stesse regole che si applicano ai giocatori di campo (fatta eccezione per la situazione riportata nella Nota alla Regola 8:5, 2° paragrafo)

Si considera che il portiere abbia lasciato l'area di porta nel momento in cui anche una sola parte del corpo tocchi il terreno al di fuori della stessa

5:4 uscire dall'area di porta con la palla, qualora non sia riuscito a controllarla, giocandola nuovamente sul terreno di giuoco

Al portiere è vietato:

5:5 mettere in pericolo l'avversario durante l'azione difensiva (8:3, 8:5, Nota 8:5, 13:1b)

5:6 uscire dall'area di porta avendo la palla sotto controllo; questo determina un tiro di punizione (6:1, 13:1a e 15:7-3° paragrafo) se gli arbitri avevano fischiato l'esecuzione di una rimessa del portiere; altrimenti la rimessa del portiere va semplicemente ripetuta (15:7-2° paragrafo); vedere comunque l'interpretazione del vantaggio in 15:7, se il portiere stava per perdere la palla al di fuori dell'area di porta, dopo aver attraversato la linea con la palla nelle mani

5:7 toccare la palla ferma o che sta rotolando sul terreno al di fuori dell'area di porta, mentre si trova all'interno della stessa (6:1, 13:1a)

5:8 prendere e portare la palla all'interno dell'area di porta mentre è ferma o sta rotolando sul terreno al di fuori della stessa (6:1, 13:1a)

5:9 rientrare dal terreno di giuoco nell'area di porta con la palla (6:1, 13:1a)

5:10 toccare la palla con il piede o con la parte della gamba al di sotto del ginocchio, quando questa si sta dirigendo verso il terreno di giuoco (13:1a)

5:11 superare la linea limite del portiere (linea dei 4 metri), o il suo prolungamento ideale su entrambi i lati, prima che la palla abbia lasciato la mano dell'avversario che sta eseguendo un tiro da 7 metri (14:9)

Nota:

Fino a quando il portiere ha un piede a terra sulla linea dei 4 metri o dietro di essa, gli è consentito muovere l'altro piede o qualsiasi parte del corpo in aria al di sopra di tale linea.

Regola 6 : L'AREA DI PORTA

6:1 Soltanto il portiere può entrare nell'area di porta (vedere comunque 6:3). Si ha un'infrazione dell'area di porta, che comprende la linea dell'area di porta, quando un giocatore di campo la tocca con qualsiasi parte del corpo.

6:2 Quando un giocatore di campo entra nell'area di porta va presa una delle seguenti decisioni:

- a) rimessa del portiere quando un giocatore della squadra in attacco entra nell'area di porta con la palla o anche senza, ma traendone un vantaggio (12:1)
- b) tiro di punizione quando un giocatore della squadra in difesa entra nell'area di porta traendone un vantaggio, ma senza impedire una chiara occasione da rete (13:1b; vedere anche 8:7f)
- c) tiro da 7 metri, quando un giocatore della squadra in difesa entra nell'area di porta ed impedisce una chiara occasione da rete (14:1a). Agli effetti di questa regola, il concetto di "entrare nell'area di porta" non si riferisce al semplice toccare la linea dell'area di porta ma all'evidente ingresso all'interno della stessa

6:3 L'ingresso nell'area di porta non viene sanzionato quando:

- a) un giocatore, dopo aver giocato la palla, entra nell'area di porta senza arrecare alcun tipo di svantaggio all'avversario
- b) un giocatore di una delle due squadre entra nell'area di porta senza palla e non ne trae alcun tipo di vantaggio

6:4 La palla è considerata "non in giuoco" quando il portiere ne ha il controllo all'interno dell'area di porta (12:1). La palla deve essere rimessa in giuoco dal portiere (12:2).

6:5 La palla è considerata in giuoco mentre rotola sul terreno all'interno dell'area di porta, appartiene alla squadra del portiere che è l'unico a poterla toccare. Questi può tirarla su, il che significa metterla fuori giuoco, e quindi rimetterla in giuoco, in conformità con le Regole 6:4 a 12:1-2 (vedere comunque 6:7b). Se la palla viene toccata da un compagno di squadra del portiere mentre sta rotolando, ciò determina un tiro di punizione (13:1a) (vedere comunque 14:1° insieme al Chiarimento 6c), mentre l'incontro prosegue con una rimessa del portiere (12:1 (III) se viene toccata da un avversario).

La palla è considerata non in giuoco quando è ferma sul terreno all'interno dell'area di porta (12:1 (II)), appartiene alla squadra del portiere che è l'unico a poterla toccare. Il portiere deve rimetterla in giuoco, in conformità con le Regole 6:4 e 12:2 (vedere comunque 6:7b). Si riprende con una rimessa del portiere nel caso in cui la palla venga toccata da un qualsiasi giocatore di una delle due squadre (12:1-2° paragrafo, 13:3).

È consentito toccare la palla mentre è in aria al di sopra dell'area di porta, purché nel rispetto delle Regole 7:1 e 7:8.

6:6 Il giuoco deve continuare con una rimessa del portiere (6:4-5) se un giocatore della squadra in difesa tocca la palla durante un'azione difensiva e questa viene presa dal portiere o si ferma all'interno dell'area di porta.

6:7 Se un giocatore tira la palla all'interno della sua area di porta deve essere assunta una delle seguenti decisioni:

- a) rete, se la palla entra in porta
- b) tiro di punizione, se la palla si ferma nell'area di porta o se il portiere la tocca impedendo così che entri in porta (13:1a-b)
- c) rimessa laterale, se la palla supera la linea di fondo (11:1)

- d) il giuoco continua se la palla attraversa l'area di porta e torna sul terreno di giuoco senza essere toccata dal portiere

6:8 Rimane in giuoco la palla che dall'area di porta ritorna sul terreno di giuoco.

Regola 7 : TRATTAMENTO DEL PALLONE, GIUOCO PASSIVO

Il trattamento del pallone

E' permesso:

7:1 lanciare, prendere, fermare, spingere o colpire la palla usando le mani (aperte o chiuse), le braccia, la testa, il tronco, le cosce e le ginocchia

7:2 tenere la palla al massimo per tre secondi, anche quando la stessa si trova in terra (13:1a)

7:3 fare al massimo tre passi con la palla in mano (13:1a); si considera un passo quando:

- a) un giocatore che ha entrambi i piedi a terra ne solleva uno e lo appoggia di nuovo, oppure lo sposta da un punto ad un altro
- b) un giocatore, tenendo un solo piede a terra, prende la palla e poi appoggia a terra l'altro piede
- c) un giocatore, dopo un salto, tocca terra con un solo piede e salta quindi nuovamente sullo stesso piede oppure tocca terra con l'altro piede
- d) un giocatore, dopo un salto, tocca terra con entrambi i piedi contemporaneamente, poi ne solleva uno e lo appoggia nuovamente, oppure lo sposta da un punto a un altro

Nota:

E' consentito ad un giocatore che scivola, cade a terra e si rialza, di continuare a giocare. Questo anche quando il giocatore si getta sul pallone, lo conquista e si rialza.

7:4 sia da fermo che in movimento:

- a) far rimbalzare una volta la palla a terra e riprenderla con una o entrambe le mani
- b) far rimbalzare la palla ripetutamente con una mano (palleggio), poi prenderla o tenerla di nuovo con una o entrambe le mani
- c) far rotolare la palla a terra con una mano, poi prenderla o tenerla di nuovo con una o entrambe le mani

Non appena la palla viene controllata con una o entrambe le mani, deve essere giocata entro tre secondi o dopo non più di tre passi (13:1a).

Il palleggio o il rimbalzo si considera iniziato quando il giocatore tocca la palla con una parte qualsiasi del proprio corpo e la dirige verso terra.

Al giocatore è permesso intercettare la palla o farla rimbalzare e prenderla di nuovo soltanto dopo che questa ha toccato un altro giocatore o la porta (vedere comunque 14:6).

7:5 passare la palla da una mano all'altra

7:6 giocare la palla in ginocchio, seduto o sdraiato sul pavimento; questo significa che è permesso effettuare un tiro (per esempio un tiro di punizione) da una posizione del genere, purché nel rispetto della Regola 15:1, compresa la condizione di avere almeno una parte di un piede sempre a contatto con il terreno

E' vietato:

7:7 toccare la palla più di una volta dopo averne ottenuto il controllo, a meno che questa non abbia nel frattempo toccato il suolo, un altro giocatore o la porta (13:1a); comunque non viene sanzionato toccare la palla più di una volta se il giocatore commette un errore di ricezione, ad esempio sbagliando il controllo nel tentativo di prenderla o fermarla

7:8 toccare la palla con un piede o con la gamba al di sotto del ginocchio, tranne nel caso in cui questa sia stata tirata contro da un avversario (13:1a-b, vedere anche 8:7e)

7:9 il giuoco continua se la palla tocca un arbitro sul terreno di giuoco

7:10 Se un giocatore in possesso della palla esce dal terreno di giuoco con uno o entrambi i piedi (mentre la palla è ancora dentro il campo), ad esempio per aggirare un difensore, questo determina l'assegnazione di un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1a).

Se un giocatore della squadra in possesso della palla si posiziona al di fuori del terreno di giuoco senza averne il possesso, gli arbitri devono invitarlo a rientrare in campo. Se il giocatore non lo fa, o se la stessa fattispecie si verifica nuovamente più tardi anche da parte di un suo compagno di squadra, deve essere concesso un tiro di punizione alla squadra avversaria (13:1a) senza ulteriori avvertimenti. Queste azioni non comportano l'adozione di sanzioni personali secondo le Regole 8 e 16.

Il giuoco passivo

7:11 Ad una squadra non è permesso mantenere il possesso della palla senza che ci sia un evidente tentativo di attacco o un tiro in porta. Allo stesso modo, non è permesso ritardare in maniera ripetuta l'esecuzione di un tiro d'inizio, di un tiro di punizione, di una rimessa in giuoco o di una rimessa del portiere da parte della propria squadra (Chiarimento n. 4). Questo comportamento viene considerato come giuoco passivo e deve essere sanzionato con un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla, a meno che tale atteggiamento non cessi (13:1a).

Il tiro di punizione deve essere eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del giuoco.

7:12 Quando viene individuato un atteggiamento di giuoco passivo, si mostra il relativo segnale di avvertimento n. 17. Questo consente alla squadra in possesso della palla di poter modificare la propria strategia di attacco al fine di non perderne il possesso. Se la modalità dell'attacco non cambia dopo che è stato mostrato il segnale, o non viene effettuato alcun tiro in porta, allora deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla (Chiarimento n. 4).

In determinate situazioni eccezionali gli arbitri possono assegnare un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla anche senza alcun preventivo segnale di avvertimento, ad esempio quando un giocatore intenzionalmente rinuncia ad una chiara occasione da rete.

Regola 8 : FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Azioni consentite

8.1 E' consentito:

- a) usare la mano aperta per togliere la palla dalla mano di un avversario
- b) usare le braccia flesse per entrare in contatto con un avversario, controllarlo e seguirne i movimenti
- c) usare il tronco per bloccare l'avversario nella sua traiettoria di spostamento

Nota:

Bloccare significa impedire all'avversario di muoversi in uno spazio libero o in quello che esiste tra due

difensori. Fare un blocco, mantenerlo ed uscirne deve, in linea di principio, essere fatto in modo passivo in relazione all'avversario (vedere comunque Regola 8:2b).

Falli che di norma non portano a sanzioni personali (considerare comunque i criteri di valutazione di cui alla Regola 8:3a-d)

8.2 Non è consentito:

- a) colpire o strappare via la palla dalle mani dell'avversario
- b) bloccare l'avversario con braccia, mani, gambe, ovvero usare qualsiasi parte del corpo per spostarlo o spingerlo via; ciò comprende un uso pericoloso del gomito, sia in posizione di partenza che in movimento
- c) trattenere un avversario (per il corpo o la divisa di giuoco) anche se questi rimane libero di continuare a giocare
- d) correre o saltare contro un avversario

Falli che giustificano una sanzione personale secondo la Regola 8:3-6

8:3 I falli nei quali l'azione è principalmente o esclusivamente mirata al corpo dell'avversario devono dare luogo ad una sanzione personale. Questo significa che, in aggiunta al tiro di punizione o da 7 metri, il fallo deve essere almeno sanzionato progressivamente, iniziando con una ammonizione (16:1), quindi un'esclusione per 2 minuti (16:3b) ed infine la squalifica (16:6d).

Per falli più gravi ci sono 3 ulteriori livelli di sanzioni, sulla base dei seguenti criteri di valutazione:

- falli che devono essere sanzionati con una immediata esclusione per 2 minuti (8:4)
- falli che devono essere sanzionati con la squalifica (8:5)
- falli che devono essere sanzionati con la squalifica, seguita da un rapporto scritto (8:6)

Criteri di valutazione:

Per decidere quale sanzione personale sia adeguata a ciascuno specifico fallo, si applicano i seguenti criteri di valutazione, che devono essere usati, nella giusta combinazione, caso per caso:

- a) la posizione del giocatore che commette il fallo (di fronte, di lato, da dietro)
- la parte del corpo cui è mirata l'azione irregolare (tronco, braccio di tiro, gambe, testa/gola/collo)
- la dinamica dell'azione irregolare (l'intensità del contatto e/o un fallo mentre l'avversario è in movimento)
- l'effetto dell'azione irregolare:
 - perdita del controllo del corpo e della palla
 - riduzione od ostacolo alla capacità di movimento
 - impedimento alla continuazione del giuoco

Ai fini della valutazione dei falli si deve tenere conto anche della particolare situazione di giuoco (ad esempio un'azione di tiro, la corsa in spazi liberi o nel caso del contropiede)

Falli da sanzionare direttamente con un'esclusione per 2 minuti

8:4 Per determinati falli la sanzione è una esclusione diretta per 2 minuti, senza tenere conto se il giocatore ha ricevuto o meno una ammonizione in precedenza.

Questo in particolare nei casi in cui il giocatore autore del fallo non si cura del pericolo che può causare all'avversario (vedere anche 8:5 e 8:6).

Tenendo conto dei criteri indicati alla Regola 8:3, questi falli potrebbero essere ad esempio:

- a) falli commessi con grande forza, oppure contro un avversario che corre velocemente
- b) trattenere a lungo un avversario, oppure tirarlo giù
- c) falli sulla testa, gola o collo
- d) colpire con forza il tronco o il braccio di tiro

- e) cercare di far perdere l'equilibrio (ad esempio afferrando la gamba/piede dell'avversario in volo; vedere comunque 8:5a)
- f) correre ovvero saltare a grande velocità contro un avversario

Falli da sanzionare direttamente con una squalifica

8:5 Un giocatore che attacca un avversario in modo tale da metterne in pericolo l'incolumità personale deve essere squalificato (16:6a). La particolare pericolosità nei confronti dell'avversario può dipendere dall'intensità del fallo oppure dal fatto che l'avversario sia totalmente impreparato a subire il fallo e non sia perciò in grado di proteggersi (vedere Nota alla Regola 8:15).

In aggiunta a quelli indicati a 8:3 e 8:4, si applicano anche i seguenti criteri di valutazione:

- a) l'effettiva perdita di equilibrio del giocatore in corsa, mentre salta oppure durante l'effettuazione di un tiro
- b) una azione particolarmente aggressiva contro una parte del corpo dell'avversario, in particolare il viso, la gola o il collo (intensità del contatto)
- c) l'atteggiamento aggressivo posto in essere dal giocatore nel commettere il fallo

Nota:

Anche un fallo con un debole impatto fisico può essere molto pericoloso e determinare un infortunio grave, se commesso quando il giocatore sta saltando o correndo, e non è quindi in grado di proteggersi. In questo genere di situazioni è la pericolosità nei confronti dell'avversario e non l'intensità del contatto fisico che viene posta alla base della valutazione sul ricorso o meno alla squalifica.

Lo stesso principio si applica nella situazione in cui il portiere esce dalla propria area con l'obiettivo di intercettare un passaggio destinato ad un avversario. In questo caso il portiere ha la responsabilità di assicurarsi che non ne possa derivare una situazione di pericolo per l'incolumità personale dell'avversario.

Il portiere deve essere squalificato se:

- a) conquista il possesso della palla, ma provoca uno scontro con l'avversario
- b) non riesce a raggiungere o controllare la palla, ma provoca uno scontro con l'avversario

Se gli arbitri si convincono che, senza l'azione irregolare da parte del portiere, l'avversario sarebbe stato in grado di entrare in possesso della palla, allora devono assegnare un tiro da 7 metri.

Squalifica conseguente ad un comportamento particolarmente aggressivo, pericoloso, premeditato, doloso (oggetto anche di rapporto scritto)

8:6 Se gli arbitri giudicano una azione come particolarmente aggressiva, pericolosa, premeditata o dolosa, allora gli stessi dopo la fine dell'incontro devono redigere un rapporto scritto, ai fini dell'adozione di eventuali ulteriori provvedimenti.

Indicazioni e caratteristiche che potrebbero essere utili come criteri di valutazione in aggiunta a quelli della Regola 8:5 sono:

- a) una azione particolarmente aggressiva o pericolosa
- b) una azione premeditata o dolosa, non collegata in alcun modo alla situazione di giuoco

Nota:

Quando un fallo di cui alla Regola 8:5 o 8:6 viene commesso nel corso dell'ultimo minuto dell'incontro, con l'obiettivo di impedire la realizzazione di una rete, l'azione deve essere considerata alla stregua del "comportamento estremamente antisportivo", secondo la Regola 8:10d, e punita di conseguenza.

Comportamento antisportivo che determina una sanzione personale secondo le Regole 8:7-10

Parole, gesti e mimiche incompatibili con lo spirito sportivo devono essere tutti considerati alla stregua di un comportamento antisportivo. Questo principio si applica tanto ai giocatori quanto ai dirigenti, sul terreno di giuoco ed al di fuori di esso. Per sanzionare il comportamento antisportivo, gravemente ed estremamente antisportivo, vengono individuati quattro differenti livelli di intervento:

- azioni che devono essere punite in maniera progressiva (8:7)
- azioni che devono essere punite con una esclusione diretta per 2 minuti (8:8)
- azioni che devono essere punite con la squalifica (8:9)
- azioni che devono essere punite con la squalifica ed il rapporto scritto (8:10)

Comportamento antisportivo che determina una sanzione progressiva

8:7 Le azioni di seguito elencate da a) ad f) rappresentano esempi di comportamento antisportivo da punire in maniera progressiva, iniziando con una ammonizione.

- a) proteste con parole, gesti o mimiche contro decisioni arbitrali, con lo scopo di ottenere una specifica decisione
- b) disturbare un avversario o un compagno di squadra con parole o gesti, ovvero gridare verso un avversario per distrarlo
- c) ritardare l'esecuzione di un tiro di punizione da parte degli avversari non rispettando la distanza dei 3 metri, o in altro modo
- d) cercare di indurre in errore gli arbitri rispetto ad azioni dell'avversario, ricorrendo ad atteggiamenti teatrali, ovvero esagerare l'effetto di una azione, in modo tale da ottenere un time-out o una sanzione immeritata a carico di un avversario
- e) ostacolare un tiro o un passaggio con l'utilizzo intenzionale del piede o della parte inferiore della gamba; movimenti non volontari, come ad esempio unire le gambe, non devono essere puniti (vedere anche Regola 7:8)
- f) entrare ripetutamente nell'area di porta per ottenere un vantaggio tattico

Comportamento antisportivo da sanzionare direttamente con un'esclusione per 2 minuti

8:8 Alcune azioni antisportive sono considerate, per la loro natura, più gravi ed autorizzano un'esclusione diretta per 2 minuti, anche nel caso in cui il giocatore o il dirigente non abbia ricevuto una ammonizione in precedenza. Esse comprendono:

- a) proteste ad alta voce con atteggiamenti plateali o una condotta provocatoria
- b) il caso in cui viene preso un provvedimento contro la squadra in possesso della palla ed il giocatore non la lascia o appoggia a terra, per consentire alla squadra avversaria di giocarla immediatamente
- c) ostacolare l'accesso alla palla che è finita nell'area di cambio

Comportamento gravemente antisportivo da sanzionare direttamente con una squalifica

8:9 Alcune forme di comportamento antisportivo sono considerate talmente gravi da autorizzare la squalifica diretta, come ad esempio nei casi di seguito specificati:

- a) colpire o scagliare la palla lontano in modo plateale, a seguito di una decisione arbitrale
- b) quando il portiere, in modo appariscente, si astiene dal cercare di parare un tiro da 7 metri
- c) lanciare in modo deliberato la palla contro un avversario durante una interruzione dell'incontro; se ciò viene fatto con molta forza e da breve distanza, allora va considerato in modo più appropriato come "azione deliberatamente aggressiva", come da precedente Regola 8:6
- d) quando il giocatore che esegue un tiro da 7 metri colpisce la testa del portiere, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- e) quando il giocatore che esegue un tiro di punizione colpisce la testa di un difensore, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- f) un gesto di reazione dopo aver subito un fallo

Nota:

Nel caso di un tiro da 7 metri o di un tiro di punizione, il tiratore ha la responsabilità di non mettere in pericolo il portiere o il difensore.

Squalifica conseguente ad un comportamento gravemente antisportivo (con rapporto scritto)

8:10 Se gli arbitri classificano un comportamento di giuoco come gravemente antisportivo, devono redigere un rapporto scritto dopo la fine dell'incontro, in modo tale che l'autorità responsabile sia in condizione di assumere i provvedimenti del caso.

Le seguenti azioni possono servire da esempi:

- a) comportamento offensivo o minaccioso nei confronti di arbitri, segretario/cronometrista, commissario speciale, dirigenti, giocatori, pubblico; tale comportamento può essere espresso in forma verbale o meno (ad esempio espressione del viso, gesti, atteggiamenti, contatto fisico)
- b) (I) l'intervento nel giuoco da parte di un dirigente sia sul terreno di giuoco che dall'area di cambio, oppure (II) un giocatore che impedisce una chiara occasione da rete, entrando in campo in modo irregolare (Regola 4:6) o anche dall'area di cambio
- c) quando, nel corso dell'ultimo minuto dell'incontro, la palla non è in giuoco e un giocatore o dirigente ostacola o ritarda l'esecuzione di un tiro da parte degli avversari, allo scopo di impedire loro di effettuare un tiro in porta o di procurarsi una chiara occasione da rete; tutto questo è considerato gravemente antisportivo, e si applica ad ogni genere di intervento falloso (ad esempio anche solo con una limitata azione fisica, intercettando un passaggio, interferendo con la ricezione della palla, non lasciando la palla)
- **d)** quando, nel corso dell'ultimo minuto dell'incontro, la palla è in giuoco e la squadra avversaria, commettendo un fallo che ricade nella Regola 8:5 o 8:6, impedisce a quella in possesso della palla di effettuare un tiro in porta o di procurarsi una chiara occasione da rete; in tal caso non è sufficiente sanzionare la squalifica secondo le Regole 8:5 o 8:6, ma deve essere predisposto anche un rapporto scritto

Regola 9 : LA REALIZZAZIONE DELLA RETE

9:1 Una rete è realizzata quando la palla supera interamente la linea di porta (fig.4), sempre che il tiratore, un suo compagno di squadra o un dirigente non abbiano commesso una qualsiasi infrazione prima o durante il tiro. L'arbitro di porta convalida la rete con due brevi fischi ed il segnale n. 12.

La rete deve essere convalidata se, nonostante un fallo da parte di un difensore, la palla entra comunque in porta.

La rete non può essere convalidata se un arbitro, il cronometrista o il commissario speciale ha interrotto il giuoco prima che la palla abbia completamente superato la linea di porta.

La rete deve essere convalidata se un difensore tira la palla nella propria porta, ad eccezione del caso in cui il portiere stia eseguendo un rinvio (12:2-2° paragrafo).

Nota:

Qualora alla palla sia impedito l'ingresso in porta da qualcuno o qualcosa che non sta partecipando al giuoco (spettatori, ecc.) e gli arbitri sono certi che diversamente la palla sarebbe entrata in porta, allora la rete deve essere convalidata.

9:2 Non è più possibile annullare una rete convalidata se gli arbitri hanno già fischiato la rimessa da centro campo (vedere comunque Nota alla Regola 2:9).

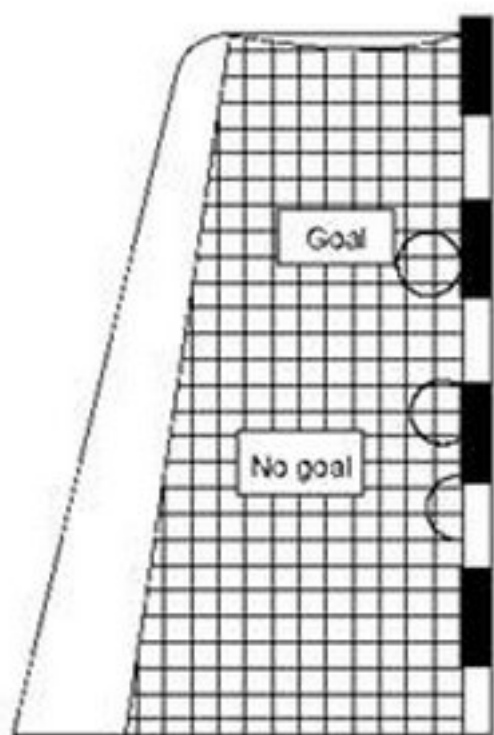
Gli arbitri devono indicare chiaramente (senza far effettuare la rimessa da centro campo) di avere convalidato una rete, nel caso in cui il segnale acustico di fine tempo suoni immediatamente dopo che la stessa è stata segnata e prima che venga effettuata la rimessa dal centro.

Nota:

La rete va riportata sul tabellone segnapunti non appena convalidata dagli arbitri.

9:3 La squadra che segna più reti dell'altra vince l'incontro. L'incontro termina in parità se entrambe le squadre hanno segnato lo stesso numero di reti oppure non hanno segnato alcuna rete (vedere 2:2).

Figura 4: Segnatura della rete



Regola 10 : IL TIRO DI INIZIO

10:1 Il tiro d'inizio (da centro campo) dell'incontro viene eseguito dalla squadra che avendo vinto il sorteggio decide di iniziare con il possesso della palla. Gli avversari hanno in questo caso il diritto di scegliere il campo. Al contrario, se la squadra che vince il sorteggio preferisce scegliere il campo, allora agli avversari spetta il tiro d'inizio.

Dopo l'intervallo le squadre cambiano campo. Il tiro d'inizio del secondo tempo viene effettuato dalla squadra che non lo aveva effettuato nel primo tempo.

Un nuovo sorteggio è previsto prima dell'inizio di ogni coppia di tempi supplementari, nel corso dei quali si applicano tutte le disposizioni richiamate dalla presente Regola 10:1.

10:2 Dopo la realizzazione di una rete il gioco riprende con un tiro d'inizio effettuato dalla squadra che l'ha subita (vedere comunque Regola 9:2-2° paragrafo).

10:3 Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dal centro del terreno di giuoco (con una tolleranza di 1,5 metri da ciascun lato). E' preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro tre secondi (13:1a, 15:7-3° paragrafo). Il giocatore che esegue il tiro deve trovarsi con almeno un piede sulla linea centrale, e con l'altro piede sopra o dietro tale linea (15:6), e rimanere in questa posizione fino a quando la palla ha lasciato la sua mano (13:1a, 15:7-3° paragrafo) (vedere anche Chiarimento n. 5).

I compagni del tiratore non possono superare la linea centrale prima del fischio (15:6).

10:4 Al momento del tiro d'inizio di ciascun tempo di giuoco (compresi i tempi supplementari) tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo.

Nel caso di tiro d'inizio dopo la segnatura di una rete, gli avversari possono trovarsi in entrambe le metà campo.

In entrambi i casi, comunque, gli avversari devono essere a non meno di 3 metri di distanza dal giocatore che esegue il tiro d'inizio (15:4, 15:9, 8:7c).

Regola 11 : LA RIMESSA IN GIUOCO

11:1 La rimessa in giuoco viene concessa quando la palla ha superato interamente la linea laterale, oppure quando un difensore ha toccato per ultimo la palla prima che questa superasse la propria linea di fondo.

La rimessa in giuoco viene concessa anche nel caso in cui la palla abbia toccato il soffitto o una attrezzatura fissa sopra il terreno di giuoco.

11:2 La rimessa in giuoco viene effettuata, senza che gli arbitri effettuino alcun fischio (vedere comunque 15:5b), dalla squadra avversaria del giocatore che ha toccato per ultimo la palla, prima che questa superasse la linea o toccasse il soffitto o l'attrezzatura.

11:3 La rimessa in giuoco deve essere effettuata dal punto in cui la palla ha superato la linea laterale o, se ha superato quella di fondo, dall'intersezione di tale linea con la linea laterale, dallo stesso lato del campo. Nel caso di una rimessa in giuoco dopo che la palla ha toccato il soffitto o l'attrezzatura, la rimessa deve essere effettuata dal punto della linea laterale più vicino a quello in cui la palla ha toccato il soffitto o l'attrezzatura.

11:4 Il giocatore che effettua la rimessa in giuoco deve tenere un piede a contatto con la linea laterale (15:6) fino a quando la palla non ha lasciato la sua mano (15:7-2° e 3° paragrafo, 13:1a). Per quanto riguarda la posizione dell'altro piede non ci sono particolari condizioni.

11:5 Al momento dell'esecuzione di una rimessa in giuoco, gli avversari devono stare ad una distanza non inferiore a 3 metri dal tiratore (15:4, 15:9, 8:7c).

L'obbligo della distanza minima di 3 metri non si applica nel caso in cui gli avversari abbiano preso posizione immediatamente al di fuori della propria area di porta.

Regola 12 : IL RINVIO DEL PORTIERE

12:I Il rinvio del portiere si effettua quando:

- (i) un giocatore della squadra avversaria è entrato nell'area di porta, violando la Regola 6:2a
- (ii) la palla è sotto il controllo del portiere oppure ferma sul terreno, all'interno dell'area di porta (6:4 e 6:5)
- (iii) un giocatore della squadra avversaria ha toccato la palla mentre rotola, all'interno dell'area di porta (6:5-1° paragrafo)
- (iv) la palla ha superato la linea di fondo dopo essere stata toccata per ultimo dal portiere o da un giocatore della squadra avversaria

In tutti questi casi la palla è considerata "non in giuoco" e si deve riprendere con un rinvio del portiere (13:3), anche nel caso in cui sia stata commessa un'infrazione dopo la concessione del rinvio e prima della sua esecuzione.

12:2 Il rinvio viene eseguito dal portiere, senza che gli arbitri effettuino alcun fischio (vedere comunque 15:5b), dall'interno dell'area di porta verso l'esterno della stessa.

Il rinvio viene considerato eseguito quando la palla, rimessa in giuoco dal portiere, ha superato completamente la linea dell'area di porta.

I giocatori della squadra avversaria possono stare immediatamente fuori dalla linea dell'area di porta ma non possono toccare la palla finché questa non abbia attraversato completamente la linea della suddetta area (15:4, 15:9, 8:7c).

Regola 13 : IL TIRO DI PUNIZIONE

Assegnazione del tiro di punizione

13:1 Di norma gli arbitri interrompono il giuoco per assegnare un tiro di punizione a favore della squadra avversaria quando:

- a. la squadra in possesso della palla commette una irregolarità che comporta la perdita del possesso di palla (4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7-1° paragrafo e 15:8)
- b. la squadra in difesa commette una irregolarità che comporta la perdita della palla da parte della squadra che ne era in possesso (4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2)

13:2 Gli arbitri dovrebbero garantire continuità al giuoco evitando affrettate interruzioni per assegnare un tiro di punizione.

Ciò significa che, nel rispetto della Regola 13:1a, gli arbitri non dovrebbero assegnare un tiro di punizione alla squadra in difesa che conquista il possesso della palla subito dopo un fallo commesso dagli avversari.

Allo stesso modo, nel rispetto della Regola 13:1b, gli arbitri non dovrebbero intervenire finché non sia assolutamente chiaro che la squadra in attacco ha perso il possesso della palla o non può continuare il suo attacco, a causa di un fallo commesso dalla squadra in difesa.

Se deve essere data una sanzione personale in conseguenza di un fallo, gli arbitri possono decidere di interrompere immediatamente il giuoco, se questo non causa uno svantaggio alla squadra che lo ha subito. Altrimenti la sanzione dovrebbe essere assunta soltanto una volta finita l'azione.

La Regola 13:2 non si applica in caso di violazione delle Regole 4:2-3 o 4:5-6, laddove il giuoco viene interrotto immediatamente, di solito per l'intervento del cronometrista.

13:3 Se un fallo che di norma comporterebbe un tiro di punizione, secondo le Regole 13:1a-b, viene commesso quando la palla non è in giuoco, l'incontro viene ripreso con il tiro che corrisponde al motivo dell'interruzione.

13:4 In aggiunta alle situazioni indicate alle Regole 13:1a-b, l'incontro riprende con un tiro di punizione quando il giuoco è stato interrotto (cioè quando la palla è in giuoco) anche se non c'è stata alcuna violazione alle regole:

- a. a favore della squadra che era in possesso della palla al momento dell'interruzione
- b. a favore della squadra che per ultima ne era stata in possesso, se nessuna delle due lo aveva al momento dell'interruzione

13:5 Nel caso venga assegnato un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla, il giocatore che in quel momento ha la palla deve immediatamente lasciarla o poggiarla a terra, per consentire che venga giocata (8:8b).

Esecuzione del tiro di punizione

13:6 Il tiro di punizione viene di norma eseguito senza alcun fischio da parte dell'arbitro (vedere comunque 15:5b) e, in linea di massima, dal punto in cui il fallo è stato commesso. Quelle che seguono sono eccezioni a questo principio:

Nelle situazioni indicate nelle Regole 13:4a-b il tiro di punizione viene eseguito, dopo il fischio, di norma dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione.

Se un arbitro o delegato (della I.H.F. o di una Federazione continentale/nazionale) interrompe il giuoco per una infrazione commessa da parte di un giocatore o dirigente della squadra in difesa, con conseguente richiamo verbale o sanzione personale, il tiro di punizione dovrebbe essere eseguito dal punto in cui si trovava la palla quando il giuoco è stato interrotto, se più favorevole di quello dove è stata commessa l'infrazione.

La stessa eccezione indicata al precedente paragrafo si applica se il cronometrista interrompe il giuoco per i falli indicati alle Regole 4:2-3 o 4:5-6.

Come previsto alla Regola 7:11 il tiro di punizione assegnato per giuoco passivo deve essere eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione.

A prescindere da quanto precisato nei precedenti paragrafi, un tiro di punizione non può mai essere eseguito all'interno della propria area di porta o all'interno della linea dei 9 metri della squadra avversaria.

Nel caso in cui dovesse essere all'interno di una di queste aree, il punto di esecuzione deve essere spostato al punto più vicino immediatamente al di fuori da esse.

Nota:

Se la posizione del tiro di punizione è sulla linea dei 9 metri della squadra in difesa, l'esecuzione dello stesso deve avvenire esattamente in quel preciso punto. Comunque, più il punto dal quale deve essere eseguito il tiro di punizione è distante dalla linea dei 9 metri della squadra in difesa, maggiore è il margine di tolleranza ammesso. La tolleranza aumenta progressivamente fino a 3 metri, distanza consentita nel caso di un tiro di punizione assegnato subito fuori l'area di porta della squadra che deve effettuarlo.

La tolleranza appena indicata non si applica nel caso di una infrazione alla Regola 13:5, se punita secondo la Regola 8:8b. In questi casi il tiro di punizione dovrebbe sempre essere effettuato dal punto preciso in cui è stato commesso il fallo.

13:7 I giocatori della squadra al tiro non devono toccare o superare la linea del tiro di punizione degli avversari prima che la punizione sia stata eseguita. Vedere comunque le particolari limitazioni previste dalla Regola 2:5.

Gli arbitri devono correggere prima dell'esecuzione del tiro di punizione le posizioni dei giocatori della squadra al tiro che si trovano tra la linea dei 9 metri e quella dell'area di porta, se queste influiscono sul giuoco (15:3, 15:6). In tal caso il tiro di punizione deve essere eseguito dopo il fischio (15:5b). Nello stesso modo ci si comporta (15:7-2° paragrafo) se i giocatori della squadra al tiro entrano nella zona vietata durante l'esecuzione della punizione (prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore), se l'esecuzione del tiro non è stata preceduta dal fischio.

Nel caso in cui il tiro di punizione è stato preceduto dal fischio, se i giocatori della squadra in attacco toccano o superano la linea del tiro dei 9 metri prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore, deve essere accordato un tiro di punizione alla squadra in difesa (15:7-3° paragrafo, 13:1a).

13:8 Quando un tiro di punizione sta per essere effettuato, gli avversari devono stare ad almeno 3 metri dal tiratore. Possono, comunque, stare immediatamente fuori dalla propria area di porta se la punizione sta per essere effettuata dalla linea dei 9 metri. Le azioni di disturbo alla regolare esecuzione di un tiro di punizione sono sanzionate secondo le Regole 15:9 e 8:7c.

Regola 14 : IL TIRO DA 7 METRI

Assegnazione del tiro da 7 metri

14:1 Il tiro da 7 metri viene concesso quando:

- a. un giocatore o dirigente della squadra avversaria impedisce, in qualsiasi punto del terreno di giuoco, una chiara occasione da rete
- b. si verifica un ingiustificato fischio in occasione di una chiara occasione da rete
- c. viene impedita una chiara occasione da rete a seguito dell'intervento di qualcuno che non partecipa al giuoco, come ad esempio uno spettatore che entra sul terreno di giuoco o che ferma i giocatori con un fischio (eccetto quando si applica la Nota a 9:1). Per analogia questa regola si applica anche in casi di "forza maggiore", come ad esempio un'improvvisa mancanza di elettricità che provoca l'interruzione del giuoco proprio in occasione di una chiara occasione da rete

Vedere il Chiarimento n. 6 per la definizione di chiara occasione da rete.

14:2 Se un attaccante conserva il pieno controllo della palla e del proprio equilibrio, nonostante un fallo come indicato in 14:1a, non c'è motivo di concedere un tiro da 7 metri, anche se poi il giocatore non riesce a sfruttare la chiara occasione da rete.

Ogni qualvolta si verifichi la possibilità di assegnare un tiro da 7 metri, gli arbitri dovrebbero evitare sempre di intervenire finché non siano in grado di stabilire se sia davvero giustificato e necessario. Se un attaccante segna una rete, nonostante abbia subito un fallo, non c'è motivo di concedere un tiro da 7 metri. Al contrario, se appare evidente che egli abbia perso il controllo della palla o l'equilibrio a causa di un fallo, in modo tale da far sfumare una chiara occasione da rete, allora deve essere concesso un tiro da 7 metri.

14:3 Quando viene assegnato un tiro da 7 metri gli arbitri possono accordare un time-out, ma solo se si determini una concreta perdita di tempo, dovuta per esempio alla sostituzione del portiere o del tiratore, tale che la decisione di accordare un time-out sia in linea con i principi e criteri fissati nel Chiarimento n. 2.

Esecuzione del tiro da 7 metri

14:4 Il tiro da 7 metri deve essere effettuato come un tiro diretto in porta, entro 3 secondi dal fischio dell'arbitro (15:7-3° paragrafo, 13:1a).

14:5 Il giocatore che sta effettuando un tiro da 7 metri deve prendere posizione dietro la linea dei 7 metri, a non più di 1 metro di distanza da essa (15:1 e 15:6). Dopo il fischio dell'arbitro, il tiratore non deve toccare o superare la linea dei 7 metri prima che la palla abbia lasciato la sua mano (15:7-3° paragrafo, 13:1a).

14:6 La palla non deve essere toccata nuovamente dal tiratore o da un suo compagno di squadra, dopo l'esecuzione di un tiro da 7 metri, prima che abbia toccato un avversario o la porta (15:7-3° paragrafo, 13:1a).

14:7 Quando un tiro da 7 metri sta per essere effettuato, i compagni di squadra del tiratore devono posizionarsi all'esterno della linea dei 9 metri, finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore. In caso

contrario deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra che sta effettuando il tiro da 7 metri (15:7-3° paragrafo, 13:1a).

14:8 Quando un tiro da 7 metri sta per essere effettuato, i giocatori della squadra avversaria devono rimanere all'esterno della linea dei 9 metri e ad almeno 3 metri dalla linea dei 7 metri, finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore. In caso contrario il tiro da 7 metri deve essere ripetuto se non porta alla realizzazione di una rete, ma non devono essere assunte sanzioni disciplinari.

14:9 Il tiro da 7 metri deve essere ripetuto, a meno che non sia stata segnata una rete, se il portiere supera la linea dei 4 metri (1:7, 5:11) prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore. Il fatto non determina comunque sanzioni disciplinari per il portiere.

14:10 Non è consentito cambiare il portiere una volta che il tiratore è pronto ad eseguire il tiro da 7 metri, in posizione corretta con la palla in mano. Ogni tentativo di effettuare una sostituzione in tale situazione deve essere sanzionato come comportamento antisportivo (8:7c, 16:1b e 16:3d).

Regola 15 : DISPOSIZIONI GENERALI PER L'ESECUZIONE DEI TIRI DI INIZIO, RINVIO, RIMESSA, PUNIZIONE E DA 7 METRI

Il tiratore

15:1 Prima dell'esecuzione il tiratore deve essere nella corretta posizione prescritta per il tiro. La palla deve trovarsi nelle mani del tiratore (15:6).

Durante l'esecuzione, ad eccezione del caso di rinvio del portiere, il tiratore deve avere almeno parte di un piede in costante contatto con il terreno finché non lascia la palla. L'altro piede può venire sollevato ed appoggiato in maniera anche ripetuta (vedere anche Regola 7:6). Il tiratore deve rimanere in una posizione conforme alla presente regola fino a quando il tiro non è stato eseguito (15:7-2° e 3° paragrafo).

15:2 Un tiro è considerato eseguito quando la palla ha lasciato la mano del tiratore (vedere comunque Regola 12:2). Il tiratore non può toccare nuovamente la palla prima che essa non abbia toccato un altro giocatore o la porta (15:7, 15:8). Vedere inoltre le ulteriori limitazioni per le situazioni indicate nella Regola 14:6.

Una rete può essere segnata direttamente con ogni genere di tiro, fatta eccezione per l'autorete conseguente ad un rinvio del portiere, nel caso la palla gli sfugga ed entri nella sua porta.

I compagni del tiratore

15:3 I compagni di squadra del tiratore devono assumere la posizione prevista per lo specifico tiro (15:6). I giocatori devono rimanere nella corretta posizione finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore, eccetto quanto previsto alla Regola 10:3-2° paragrafo.

La palla non deve essere consegnata nelle mani o toccata da un compagno di squadra durante l'esecuzione di un tiro (15:7-2° e 3° paragrafo).

I difensori

15:4 I difensori devono assumere la posizione prevista per lo specifico tiro e rimanere nella corretta posizione finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore (15:9).

Posizioni sbagliate dei difensori durante l'esecuzione del tiro d'inizio, della rimessa laterale, o del tiro di punizione non devono essere corrette dagli arbitri se gli attaccanti non sono svantaggiati dall'effettuare immediatamente il tiro. Se invece c'è uno svantaggio, allora le posizioni devono essere corrette.

Fischio per la ripresa

15:5 L'arbitro deve fischiare la ripresa del giuoco:

- a) sempre nel caso di tiro d'inizio (10:3) o di un tiro da 7 metri (14:4)
- b) nei casi di rimessa laterale, rinvio del portiere o tiro di punizione:
 - per la ripresa dopo un time-out
 - per la ripresa con un tiro di punizione secondo quanto stabilito alla Regola 13:4
 - quando si è verificato un ritardo nell'esecuzione del tiro
 - dopo una correzione della posizione dei giocatori_ dopo un richiamo verbale o un'ammonizione

L'arbitro può giudicare opportuno, per maggiore chiarezza, fischiare la ripresa del giuoco in qualsiasi altra occasione.

In teoria, l'arbitro non deve fischiare per la ripresa del giuoco fino a quando le condizioni relative alla posizione dei giocatori, secondo le Regole 15:1, 15:3 e 15:4, non siano state rispettate (vedere comunque 13:7-2° paragrafo e 15:4-2° paragrafo). Se l'arbitro fischia l'esecuzione di un tiro, nonostante la posizione irregolare di parte dei giocatori, questi giocatori hanno il diritto di intervenire.

Dopo il fischio il tiratore deve giocare la palla entro 3 secondi.

Sanzioni

15:6 Infrazioni da parte del tiratore o di suoi compagni di squadra, prima dell'esecuzione del tiro, ad esempio assumendo posizioni non regolari o nel caso in cui un compagno tocchi la palla, devono essere corrette (vedere comunque 13:7-2° paragrafo).

15:7 Le conseguenze di infrazioni commesse dal tiratore o da suoi compagni (15:1-3) durante l'esecuzione di un tiro dipendono in primo luogo dal fatto che ci sia stato o meno il fischio dell'arbitro per la ripresa.

In linea di massima ogni infrazione commessa durante l'esecuzione di un tiro che non sia stata preceduta dal fischio determina la correzione e ripetizione del tiro stesso dopo il fischio. Tuttavia qui si applica, in analogia con la Regola 13:2, il concetto di vantaggio. Se la squadra del tiratore perde immediatamente il possesso della palla dopo una esecuzione irregolare, allora il tiro è considerato effettuato ed il giuoco continua.

In linea di massima ogni infrazione commessa durante l'esecuzione di un tiro preceduto dal fischio deve essere sanzionata. Questo si applica, ad esempio, se il tiratore salta durante la sua esecuzione, tiene la palla per più di 3 secondi oppure si sposta dalla corretta posizione prima che la palla abbia lasciato la sua mano. Si applica anche se i compagni di squadra si spostano in posizione irregolare dopo il fischio ma prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore (vedi Nota alla Regola 10:3-2° paragrafo). In questi casi il tiro viene annullato e viene concesso un tiro di punizione alla squadra avversaria (13:1a) dal punto in cui è stata commessa l'infrazione (vedere comunque Regola 2:6). Si applica la condizione di vantaggio secondo la Regola 13:2, cioè il giuoco continua se la squadra del tiratore perde il possesso della palla prima dell'intervento da parte degli arbitri.

15:8 In linea di massima deve essere sanzionata ogni infrazione immediatamente successiva, ma correlata all'esecuzione di un tiro. Questo si riferisce all'infrazione di cui alla Regola 15:2-2° paragrafo, cioè quando il tiratore tocca la palla una seconda volta prima che questa abbia toccato un altro giocatore o la porta. L'infrazione sussiste se il tiratore effettua un palleggio, o prende la palla una seconda volta dopo che questa è in aria o è stata appoggiata a terra. Tutto questo è sanzionato con un tiro di punizione

(13:1a) a favore degli avversari. Come nel caso della Regola 15:7-3° paragrafo, si applica la regola del vantaggio.

15:9 Eccetto quanto indicato nelle Regole 14:8, 14:9, 15:4-2° paragrafo e 15:5-3° paragrafo, i difensori che interferiscono con l'esecuzione di un tiro da parte degli avversari, per esempio non assumendo una corretta posizione iniziale o assumendo successivamente posizioni non regolari, devono essere sanzionati. Questo si applica senza tenere conto se ciò è avvenuto prima o durante l'esecuzione del tiro (prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore). Si applica anche se il tiro è stato preceduto o meno dal fischio dell'arbitro. Trova applicazione la Regola 8:7c in collegamento con le Regole 16:1c e 16:3d.

Un tiro che è stato disturbato dall'intervento irregolare di un difensore deve, in linea di massima, essere ripetuto.

Regola 16 : LE SANZIONI

Ammonizione

16:1 L'ammonizione è la sanzione idonea nei seguenti casi:

- a. falli da sanzionare in maniera progressiva (8:3, confrontare comunque 16:3b e 16:6d)
- b. comportamento antisportivo da sanzionare in maniera progressiva (8:7)

Nota:

Ad un singolo giocatore non dovrebbe essere data più di un'ammonizione e non più di 3 alla squadra nel suo complesso; La sanzione successiva deve come minimo essere una esclusione 2 minuti.

Al giocatore che ha già ricevuto una esclusione per 2 minuti non dovrebbe essere successivamente data un'ammonizione.

Ai dirigenti di una squadra non dovrebbe essere data più di un'ammonizione in totale.

16:2 L'arbitro deve indicare l'ammonizione mostrando il cartellino giallo (segnale n.13) al giocatore o dirigente responsabile del fallo ed al segretario/cronometrista per segnalare l'ammonizione.

Esclusione

16:3 Un'esclusione per 2 minuti è la sanzione idonea nei seguenti casi:

- a. per un cambio irregolare, se entra sul terreno un giocatore in più, o se un giocatore interviene nel giuoco dall'area di cambio (4:5 e 4:6); considerare, comunque, la Regola 8:10b (ii)
- b. per i falli indicati alla Regola 8:3, se il giocatore, o la sua squadra, hanno già ricevuto il massimo di ammonizioni possibile (vedere Nota a 16:1);
- c. per i falli indicati alla Regola 8:4
- d. per comportamento antisportivo come da Regola 8:7, se il giocatore responsabile della stessa, o la sua squadra, hanno già ricevuto il massimo di ammonizioni possibile
- e. per comportamento antisportivo da parte di uno dei dirigenti della squadra, secondo la Regola 8:7, se uno qualsiasi di loro è già stato precedentemente ammonito
- f. per comportamento antisportivo di un giocatore o dirigente secondo la Regola 8:8; vedere anche la Regola 4:6
- g. in conseguenza della squalifica di un giocatore o di un dirigente (Regola 16:8-2° paragrafo; vedere, comunque, 16:11b)
- h. per comportamento antisportivo di un giocatore prima che il giuoco sia ripreso e subito dopo che lo stesso giocatore ha ricevuto una esclusione per 2 minuti (16:9a)

Nota:

Non è possibile dare ai dirigenti di una squadra più di un'esclusione.

Quando viene sanzionata un'esclusione a carico di un dirigente, secondo la Regola 16:3d-e, il dirigente può rimanere nell'area di cambio e continuare a svolgere il suo ruolo, ma la squadra in campo deve essere comunque ridotta di una unità per 2 minuti.

16:4 Dopo aver chiamato un time-out, l'arbitro deve chiaramente indicare l'esclusione al giocatore o dirigente responsabile del fallo ed al segretario/cronometrista, mostrando le due dita della mano con il braccio alzato (segnale n. 14)

16:5 ogni esclusione ha sempre la durata di 2 minuti effettivi del tempo di giuoco; la terza esclusione di uno stesso giocatore ne determina la squalifica (16:6d)

Il giocatore escluso non può prendere parte al giuoco durante i 2 minuti di esclusione, né la squadra può sostituirlo in campo.

Il tempo di sospensione inizia quando il giuoco viene ripreso con il fischio dell'arbitro.

Un'esclusione per 2 minuti non completamente scontata in conseguenza della fine del primo tempo deve essere completata, per il tempo rimanente, all'inizio del secondo tempo. Lo stesso principio vale tra la fine del secondo tempo ed i supplementari, come anche nel corso degli stessi tempi supplementari. Un'esclusione non completamente scontata alla fine dell'ultimo tempo supplementare determina l'impossibilità per il giocatore di prendere parte ai tiri da 7 metri, secondo quanto indicato alla Nota 2:2.

Squalifica

16:6 Una squalifica è la sanzione idonea nei seguenti casi:

- a. per i falli indicati alla Regola 8:5 e 8:6
- b. per comportamento antisportivo grave secondo la Regola 8:9, ed estremamente grave secondo la Regola 8:10, da parte di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco
- c. per comportamento antisportivo da parte di uno dei dirigenti secondo la Regola 8:7, dopo che sia stata loro già data un'ammonizione ed un'esclusione in conformità con le Regole 16:1b e 16:3d-e
- d. per effetto della terza esclusione di uno stesso giocatore (16:5)
- e. per rilevante o ripetuto comportamento antisportivo durante l'esecuzione delle serie di tiri da 7 metri dopo i tempi regolamentari o supplementari (Nota 2:2 e 16:10)

16:7 Dopo aver chiamato un time-out l'arbitro deve indicare la squalifica mostrando il cartellino rosso (segnale n.13) al giocatore o dirigente responsabile del fallo ed al segretario/cronometrista.

16:8 La squalifica di un giocatore o dirigente è valida per tutto il tempo di giuoco rimanente. Il giocatore o il dirigente devono lasciare immediatamente il terreno di giuoco e l'area di cambio e non possono più avere alcuna forma di contatto con la squadra.

La squalifica di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno, durante il tempo di giuoco, è sempre accompagnata da un'esclusione per 2 minuti. Questo significa che la squadra deve essere ridotta di una unità (16:3f). Una tale riduzione avrà comunque la durata di 4 minuti se un giocatore è stato squalificato nelle circostanze indicate nella Regola 16:9b-d.

Una squalifica riduce il numero di giocatori o dirigenti a disposizione della squadra (eccetto quanto previsto alla Regola 16:11b). La squadra può comunque ripristinare il numero massimo di giocatori in campo al termine del periodo di riduzione della squadra.

Le squalifiche sanzionate in conformità alle Regole 8:6 e 8:10 devono costituire oggetto anche di rapporto scritto da parte degli arbitri per gli eventuali ulteriori provvedimenti. In tali casi il dirigente responsabile della squadra ed il commissario speciale (vedere Chiarimento n. 7) devono essere informati immediatamente.

Infrazioni multiple nella stessa situazione

16:9 Se un giocatore o dirigente è responsabile di più infrazioni contemporaneamente o in immediata successione prima della ripresa del giuoco, e queste comportano differenti sanzioni, in linea di massima deve essere data soltanto la sanzione più severa.

Ci sono comunque specifiche eccezioni che prevedono la riduzione della squadra in campo per 4 minuti:

- a. se un giocatore che ha appena ricevuto un'esclusione per 2 minuti si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, lo stesso deve scontare un'ulteriore esclusione, sempre di 2 minuti (16:3g); se l'ulteriore sospensione è la terza, il giocatore deve essere squalificato
- b. se un giocatore che ha appena ricevuto una squalifica (diretta o per terza esclusione) si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, la squadra riceve un'ulteriore sanzione che la obbliga a schierarsi per 4 minuti con un giocatore in meno in campo (16:8-2° paragrafo)
- c. se un giocatore che ha ricevuto un'esclusione si rende colpevole di comportamento antisportivo grave o estremamente grave prima che il giuoco riprenda, lo stesso deve essere anche squalificato (16:6c); queste sanzioni combinate tra loro portano ad una riduzione della squadra in campo per 4 minuti (16:8- 2° paragrafo)
- d. se un giocatore che ha appena ricevuto una squalifica (diretta o per terza esclusione) si rende colpevole di comportamento antisportivo grave o estremamente grave prima che il giuoco riprenda, la squadra riceve un'ulteriore sanzione così da obbligarla a schierarsi per 4 minuti con un giocatore in meno in campo (16:8-2° paragrafo)

Infrazioni durante il tempo di giuoco

16:10 Le sanzioni per fatti commessi durante il giuoco sono indicate alla Regola 16:1, 16:3 e 16:6.

Il concetto di "tempo di giuoco" comprende tutte le pause, time-out, time-out di squadra e tempi supplementari. In tutti gli altri casi (come ad esempio le serie di tiri da 7 metri al termine dei tempi regolamentari o supplementari) si applica solo la Regola 16:6.

Qualsiasi forma di comportamento antisportivo rilevante o ripetuto dovrà determinare l'esclusione per il giocatore interessato dall'ulteriore partecipazione al giuoco (vedere Nota alla Regola 2:2).

Infrazioni fuori del tempo di giuoco

16:11 Il comportamento antisportivo, quello grave, estremamente grave, oppure qualsiasi genere di azione particolarmente aggressiva (vedere Regola 8:6-10) da parte di un giocatore o dirigente, che abbia luogo nell'impianto sportivo ma al di fuori del tempo di giuoco, devono essere sanzionati come segue:

Prima dell'incontro:

- a. ammonizione in caso di comportamento antisportivo secondo la Regola 8:7-8
- b. squalifica del giocatore o dirigente in caso di un fatto che sia considerato ricadere nelle Regole 8:6 e 8:10a, e comunque la squadra può comunque iniziare l'incontro con 14 giocatori e 4 dirigenti. La regola 16:8-2° paragrafo si applica solo per infrazioni durante il tempo di giuoco; di conseguenza la squalifica non porta ad un'esclusione per 2 minuti.

Le suddette sanzioni per fatti accaduti prima dell'incontro possono essere irrogate in qualsiasi momento durante la gara, quando si scopra che il responsabile è uno dei partecipanti al giuoco, fatto questo che non era stato possibile al momento del verificarsi dell'episodio.

Dopo l'incontro:

- c. rapporto scritto.

Regola 17 : GLI ARBITRI

17:1 Ogni incontro viene diretto da due arbitri aventi uguale autorità, assistiti da un segretario e da un cronometrista.

17:2 Gli arbitri vigilano sul comportamento dei giocatori e dei dirigenti dal momento in cui arrivano nell'impianto di giuoco a quando lo lasciano.

17:3 Gli arbitri, prima dell'inizio dell'incontro, effettuano un sopralluogo sul terreno di giuoco, controllando le porte e decidendo quali palloni devono essere usati (1 e 3:1).

Gli arbitri constatano altresì la presenza di entrambe le squadre e la regolarità delle loro divise di giuoco. Verificano il referto gara e l'equipaggiamento dei giocatori. Si assicurano che il numero dei giocatori e dei dirigenti nell'area di cambio rientri nei limiti previsti e controllano la presenza e l'identità del dirigente responsabile per ciascuna squadra. Tutte le irregolarità devono essere corrette (4:1-2 e 4:7-9).

17:4 Il sorteggio (10:1) viene effettuato da uno degli arbitri alla presenza dell'altro arbitro e dei due dirigenti responsabili delle squadre, oppure un altro dirigente o giocatore (per esempio il capitano).

17:5 In linea di massima tutto l'incontro deve essere diretto dagli stessi arbitri.

È loro responsabilità assicurare che la gara venga disputata nel rispetto delle regole, come pure sanzionare ogni infrazione (vedere comunque 13:2 e 14:2).

Se uno dei due arbitri non è in grado di portare a termine l'incontro, l'altro deve continuare da solo.

Nota: La IHF, le federazioni continentali e nazionali hanno il diritto di emanare proprie disposizioni nell'ambito delle attività di rispettiva competenza rispetto all'applicazione del 1° e 3° paragrafo della presente Regola 17:5.

17:6 Se entrambi gli arbitri fischiano un fallo e sono d'accordo sulla squadra da sanzionare ma divergono sulla severità della sanzione, deve essere comminata la pena più severa.

17:7 Se entrambi gli arbitri fischiano una infrazione, oppure la palla è uscita dal terreno di giuoco, ed i due arbitri non sono d'accordo a quale delle due squadre assegnare il possesso della palla, deve essere applicata la decisione condivisa che gli arbitri concorderanno dopo essersi consultati. Se non riescono a concordare una decisione unica prevarrà la decisione dell'arbitro di campo.

In questa situazione è obbligatorio chiamare un time-out. Dopo essersi consultati, gli arbitri indicano con la relativa segnaletica la decisione assunta e l'incontro riprende dopo il fischio (2:8d, 15:5).

17:8 Entrambi gli arbitri sono responsabili del conteggio delle reti, nonché di prendere nota delle ammonizioni, esclusioni e squalifiche.

17:9 Entrambi gli arbitri sono responsabili del controllo del tempo di giuoco. Ove sussista un dubbio sull'esattezza del cronometraggio, gli arbitri dovranno assumere una decisione condivisa al riguardo (vedere anche 2:3).

Nota: La IHF, le federazioni continentali e nazionali hanno il diritto di emanare proprie disposizioni nell'ambito delle attività di rispettiva competenza rispetto all'applicazione delle Regole 17:8 e 17:9.

17:10 Dopo il termine dell'incontro gli arbitri hanno la responsabilità di verificare che il referto di gara sia stato correttamente compilato.

Il referto di gara deve essere integrato da specifico rapporto nel caso delle squalifiche indicate alle Regole 8:6 e 8:10.

17:11 Le decisioni assunte dagli arbitri in base all'osservazione dei fatti o alla loro valutazione sono definitive.

Possono essere proposti reclami solo avverso decisioni che non siano conformi alle regole.

Durante la gara soltanto i dirigenti responsabili delle due squadre sono autorizzati a rivolgersi agli arbitri.

17:12 Gli arbitri hanno il diritto di sospendere momentaneamente o definitivamente l'incontro.

Prima di assumere la decisione di sospendere definitivamente l'incontro deve comunque essere fatto ogni tentativo possibile per portarlo a termine.

17:13 La divisa nera è riservata in via prioritaria agli arbitri.

17:14 Arbitri e delegati possono utilizzare attrezzature elettroniche per tenersi in collegamento. Le relative regole di utilizzo vengono fissate dalle rispettive federazioni.

Regola 18 : IL CRONOMETRISTA ED IL SEGRETARIO

18:1 In linea di massima il cronometrista ha la responsabilità più rilevante circa la gestione del tempo di giuoco, dei time-out e del tempo di esclusione dei giocatori.

Il segretario ha la responsabilità più rilevante circa la gestione dell'elenco giocatori, del referto gara, delle verifiche relative all'ammissibilità dei giocatori che arrivano dopo l'inizio dell'incontro e del controllo di quelli che invece non ne hanno titolo.

Altri compiti, quali il controllo del numero di giocatori e dirigenti presenti nell'area di cambio, come anche l'uscita e l'entrata dei giocatori dal terreno di giuoco, sono considerati responsabilità comune di entrambe le figure.

In genere solo il cronometrista (e, quando presente, il commissario speciale) dovrebbe interrompere il giuoco quando ciò si rende necessario.

Vedere anche il Chiarimento n. 7 che riguarda le modalità di intervento del segretario/cronometrista nell'adempimento delle competenze sopra indicate.

18:2 Se non c'è un tabellone elettronico il cronometrista deve informare i dirigenti responsabili delle due squadre circa il tempo di giuoco trascorso e quello rimanente, in particolare dopo i time-out.

Se non c'è un tabellone elettronico provvisto di segnale acustico automatico il cronometrista deve fischiare la fine del primo tempo e dell'incontro (vedere 2:3).

Se il tabellone elettronico non è predisposto per visualizzare le esclusioni (almeno tre per squadra durante gli incontri sotto l'egida della IHF), il cronometrista deve porre sul tavolo un foglio sul quale siano indicati il numero del giocatore ed il minuto e secondo di termine per ciascuna esclusione.

SEGNALETICA

Quando viene assegnata una rimessa in giuoco o un tiro di punizione gli arbitri devono indicare immediatamente la direzione del tiro da eseguire (segnale 7 o 9)

Subito dopo dovrebbe essere effettuata l'idonea segnaletica obbligatoria per indicare sanzioni personali (segnali 13-14)

Se appare utile spiegare il motivo di un tiro di punizione o da 7 metri, possono essere usati i segnali da 1 a 6 e 11 (Il segnale 11 dovrebbe essere comunque sempre utilizzato se un tiro di punizione per giuoco passivo non è stato preceduto dal segnale 17)

I segnali 12, 15 e 16 sono obbligatori nelle situazioni in cui trovano applicazione

I segnali 8, 10 e 17 vengono utilizzati se ritenuti necessari dagli arbitri

Segnale n. 1
Entrata nell' area di porta



Segnale n. 2
Palleggio irregolare



Segnale n. 3
Passi o 3 secondi



Segnale n. 4
Cintura, trattenuta o spinta



Segnale n. 5
Colpire l'avversario



Segnale n. 6
Fallo di attacco



Segnale n. 7
Rimessa in giuoco



Segnale n. 8
Rinvio del portiere



Segnale n. 9
Tiro di punizione



Segnale n. 10
Distanza dei 3 metri



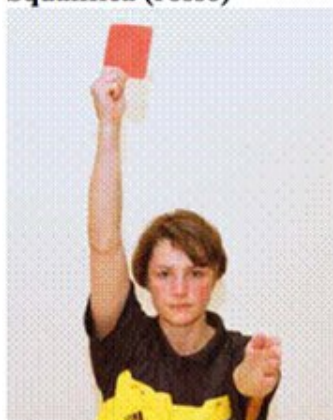
Segnale n. 11
Gioco passivo



Segnale n. 12
Rete



Segnale n. 13
Ammonizione (giallo)
Squalifica (rosso)



Segnale n. 14
Esclusione per 2 minuti



Segnale n. 15
Time-out



Segnale n. 16
Autorizzazione all'ingresso in campo



Segnale n. 17

Avvertimento di giuoco passivo



CHIARIMENTI SULLE REGOLE DI GIUOCO

1. **TIRO DI PUNIZIONE A TEMPO SCADUTO (2:4-6)**
2. **TIME-OUT (2:8)**
3. **TIME-OUT DI SQUADRA (2:10)**
4. **GIUOCO PASSIVO (7:11-12)**
5. **TIRO DI INIZIO (10:3)**
6. **DEFINIZIONE DI "CHIARA OCCASIONE DA RETE" (14:1)**
7. **INTERVENTO DEL CRONOMETRISTA O COMMISSARIO SPECIALE (18:1)**

Chiarimento n. 1 : TIRO DI PUNIZIONE A TEMPO SCADUTO (2:4-6)

In molti casi la squadra che deve effettuare un tiro di punizione a tempo scaduto non ha interesse a realizzare una rete, o perché l'esito dell'incontro è già deciso o perché la posizione dalla quale lo si deve eseguire è troppo lontana dalla porta avversaria.

Sebbene le regole prevedano che la punizione venga eseguita, gli arbitri dovrebbero mostrare buon senso e considerarla effettuata se un giocatore, approssimativamente nella corretta posizione per la sua esecuzione, lascia cadere la palla o la consegna agli arbitri.

Nei casi in cui invece la squadra voglia cercare di segnare una rete, gli arbitri devono trovare l'equilibrio tra consentire questa opportunità (anche se le possibilità sono scarse) e garantire che la situazione non degeneri in una perdita di tempo e in un'azione "teatrale". Gli arbitri dovrebbero perciò ottenere in modo

deciso e rapido che i giocatori di entrambe le squadre assumano la giusta posizione, in modo tale che il tiro di punizione possa essere eseguito senza perdita di tempo. Devono comunque essere fatte rispettare le limitazioni previste dalla Regola 2:5 per quel che concerne le posizioni dei giocatori e le sostituzioni (4:5 e 13:7).

Gli arbitri devono stare anche molto attenti ad altre infrazioni che vengano commesse dalle due squadre, con particolare attenzione a quelle dei difensori che devono essere punite (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). Inoltre gli attaccanti spesso commettono infrazione durante l'esecuzione, ad esempio quando uno o più giocatori superano la linea dei 9 metri dopo il fischio, ma prima del tiro (13:7-3° paragrafo), oppure quando il tiratore si muove o salta durante l'esecuzione (15:1, 15:2, 15:3).

E' molto importante non convalidare alcuna rete irregolarmente realizzata.

Chiarimento n. 2 : TIME-OUT (2:8)

A prescindere dalle situazioni indicate nella Regola 2:8, nelle quali è obbligatorio il time-out, ci si aspetta che gli arbitri sappiano valutare la necessità o meno di farvi ricorso anche in altre situazioni. Alcune situazioni tipiche nelle quali il time-out non è obbligatorio, ma si tende tuttavia a darlo in condizioni normali, sono:

- a) presenza di fattori esterni, quali ad esempio asciugare il terreno di giuoco
- b) un giocatore che sembra essersi infortunato
- c) una squadra che in modo evidente cerca di perdere tempo, per esempio ritardando l'esecuzione di un tiro oppure quando un giocatore tira la palla lontano o non la lascia
- d) la palla che tocca il soffitto o una attrezzatura fissa sopra il terreno di giuoco (11:1) e cambia direzione andando molto lontano dal punto in cui dovrà essere effettuata la conseguente rimessa laterale, determinando un eccessivo ritardo.

Nel caso di queste o altre analoghe situazioni, gli arbitri devono valutare se un'interruzione del giuoco senza time-out porterebbe svantaggio ad una delle squadre. Ad esempio, se una squadra ha un ampio vantaggio verso la fine dell'incontro, potrebbe non essere necessario dare un time-out in occasione di una breve interruzione per asciugare il terreno di giuoco. Allo stesso modo, se la squadra che potrebbe subire uno svantaggio dal non dare un time-out è la stessa squadra che, per qualche ragione, sta causando essa stessa un ritardo o una perdita del tempo, non c'è ovviamente alcun motivo per accordarlo.

Un altro importante fattore da valutare è poi la durata presunta dell'interruzione, che nel caso di un infortunio è spesso difficile da valutare, così da rendere più sicuro accordare un time-out. Al contrario gli arbitri non dovrebbero essere troppo precipitosi nel chiamare un time-out solo perchè la palla è uscita dal terreno di giuoco, anche perché spesso ritorna in campo ed è pronta ad essere giocata quasi subito. In caso contrario gli arbitri dovrebbero fare velocemente ricorso al pallone di riserva (3:4), proprio al fine di rendere inutile il ricorso al time-out.

Il time-out obbligatorio in occasione di un tiro da 7 metri è stato abolito. Potrebbe comunque essere ancora necessario farvi ricorso sulla base di una valutazione soggettiva in specifiche situazioni, secondo i principi fin qui richiamati. Questo può riguardare il caso in cui una delle squadre ritarda in modo evidente l'esecuzione, facendo ricorso per esempio alla sostituzione del portiere o del tiratore.

Chiarimento n. 3 : TIME-OUT DI SQUADRA (2:10)

Ogni squadra ha diritto ad un time-out di squadra di 1 minuto per ciascun tempo regolamentare di giuoco (ma non nei supplementari).

Una squadra che desidera avere un time-out deve far mettere dal proprio dirigente l'apposito "cartoncino verde" sul tavolo del cronometrista (si raccomanda che il cartoncino verde misuri circa cm. 15 x 20 ed abbia una grande "T" su ciascun lato).

Una squadra può richiedere il suo time-out solo quando è in possesso della palla (quando la palla è in giuoco o durante un'interruzione). A condizione che la squadra non ne perda il possesso prima che il cronometrista abbia il tempo per fischiare (in tal caso il cartoncino verde va riconsegnato alla squadra), il time-out sarà accordato immediatamente.

Il cronometrista interrompe il giuoco con il fischio e ferma il tempo (2:9). Usa il segnale per il time-out (n. 15), ed indica con un braccio teso la squadra che lo ha richiesto.

Il cartoncino verde viene messo sul tavolo, dal lato della squadra che ha chiesto il time-out, e vi rimane per tutto la durata dello stesso.

Gli arbitri concedono il time-out ed il cronometrista fa partire un secondo cronometro per la durata del time-out di squadra. Il segretario annota sul referto di gara il tempo e la squadra che lo ha richiesto.

Durante il time-out i giocatori ed i dirigenti rimangono di fronte alla propria loro area di cambio, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco. Gli arbitri prendono posizione al centro del campo, ma uno di loro può comunque recarsi al tavolo del cronometrista per una rapida consultazione.

In relazione alle sanzioni riportate nella Regola 16, il time-out di squadra è considerato parte integrante del tempo di giuoco (16:10), così che comportamento antisportivo ed altre infrazioni devono essere punite nello stesso modo che durante lo svolgimento del giuoco. In questo contesto è irrilevante se ciò riguarda un giocatore/dirigente all'interno o all'esterno del terreno di giuoco. Di conseguenza, secondo le Regole 16:1-3 e 16:6-9, può essere data un'ammonizione, esclusione o squalifica, per comportamento antisportivo (8:7-10) o per fatti che ricadono nella Regola 8:6b.

Dopo 50 secondi il cronometrista indica con un segnale acustico che l'incontro deve riprendere entro 10 secondi.

Le squadre devono essere pronte a riprendere il giuoco al termine del time-out. L'incontro riprende con il tiro corrispondente alla situazione nel momento in cui il time-out è stato concesso oppure, se la palla era in giuoco, con un tiro per la squadra che ha richiesto il time-out, dal punto ove era la palla al momento dell'interruzione. Quando l'arbitro fischia, il cronometrista fa ripartire il tempo.

Chiarimento n. 4 : GIUOCO PASSIVO (7:11-12)

A. Linee generali

La regola sul giuoco passivo ha lo scopo di evitare tattiche non spettacolari e perdite di tempo intenzionali. Per far ciò gli arbitri devono valutare e giudicare il giuoco passivo in modo univoco durante tutto l'incontro.

Forme di giuoco passivo possono realizzarsi in tutte le fasi di un'azione di attacco, ad esempio quando la palla è in fase di circolazione, durante la costruzione dell'attacco o durante la sua fase conclusiva.

Modalità di giuoco passivo vengono frequentemente utilizzate nelle seguenti situazioni:

- una squadra è in vantaggio di misura verso la fine dell'incontro
- una squadra giuoca in inferiorità numerica

- la difesa di una squadra è superiore all'attacco dell'altra

I criteri riportati nelle successive descrizioni raramente si applicano da soli, ma devono essere valutati dagli arbitri nella loro globalità. In particolare si deve prendere in considerazione il risultato del lavoro fatto in modo regolare dalla difesa.

B. Utilizzo del segnale di avvertimento

Il segnale di avvertimento dovrebbe essere mostrato in particolar modo nelle seguenti situazioni:

B1. Quando le sostituzioni avvengono lentamente o la palla viene fatta circolare lentamente

Le indicazioni tipiche sono:

- i giocatori stanno nella zona centrale del campo in attesa che vengano effettuate le sostituzioni
- ritardo nell'esecuzione di un tiro di punizione (fingendo di non sapere il punto esatto), di una rimessa dal centro (con un recupero lento da parte del portiere, un passaggio volutamente sbagliato di questi o camminando lentamente con la palla verso il centro), di una rimessa del portiere o laterale, dopo che la squadra è stata in precedenza già diffidata dal fare ricorso ad un comportamento del genere
- un giocatore palleggia a lungo sul posto
- la palla viene passata indietro oltre la linea di metà campo anche se gli avversari non stanno esercitando alcuna pressione

B2. In concomitanza con una sostituzione tardiva mentre la fase di costruzione dell'attacco è già iniziata

Le indicazioni tipiche sono:

- tutti i giocatori hanno già preso le proprie posizioni di attacco
- la squadra inizia la costruzione dell'attacco con una serie di passaggi preparatori
- fino a questo punto la squadra non ha proceduto ad alcuna sostituzione

Nota:

Una squadra che ha tentato un rapido contropiede partendo dalla propria metà campo ma non è riuscita a concretizzare un'occasione da rete dopo essersi portata nella metà campo avversaria deve avere la possibilità di effettuare una rapida sostituzione di giocatori.

B3. Durante una fase di costruzione eccessivamente lunga

In linea di massima una squadra deve poter costruire una fase preparatoria con una serie di passaggi, prima che venga avviato il vero e proprio attacco.

Le indicazioni tipiche di una fase di costruzione del giuoco eccessivamente lunga sono:

- la manovra della squadra non porta ad un vero e proprio attacco mirato

Nota:

Un attacco mirato si concretizza quando la squadra in possesso della palla adotta tattiche utili a guadagnare spazi nella difesa avversaria, o quando aumenta la velocità dell'attacco rispetto alla fase di costruzione:

- i giocatori si passano ripetutamente la palla stando fermi o allontanandosi dalla porta
- viene effettuato un palleggio insistito stando fermi sul posto
- l'attaccante torna indietro in anticipo quando viene affrontato da un avversario, aspetta che gli arbitri interrompano il giuoco o non cerca di conquistare alcun vantaggio nei confronti del difensore
- la difesa attua tattiche in grado di impedire agli attaccanti di aumentare la velocità, ostacolando i movimenti della palla e gli spostamenti dei giocatori
- la squadra in attacco non realizza un evidente incremento del ritmo nel passaggio dalla fase di costruzione a quella di realizzazione

C. Come usare il segnale di avvertimento

Se un arbitro (quello di campo o di porta) individua una situazione di giuoco passivo, alza il braccio (segnale n. 17), per segnalare che la squadra non sta cercando di andare al tiro. L'altro arbitro dovrebbe dare lo stesso segnale.

Il segnale indica che la squadra in possesso della palla non sta cercando di andare al tiro, o sta ritardando la ripresa del giuoco.

Il segnale deve essere mantenuto finché:

- l'attacco si è concluso, o
- il segnale non è più valido (vedere sotto)

Un attacco inizia quando la squadra entra in possesso della palla e si conclude con la realizzazione di una rete o la perdita di possesso della palla.

Il segnale di norma viene mantenuto per tutto il restante periodo dell'attacco. Tuttavia, durante il corso di un attacco, ci sono due casi, durante lo svolgersi dell'attacco, in cui il giuoco passivo viene meno ed il segnale conseguentemente non deve essere mantenuto:

- a) la squadra in possesso della palla tira in porta e la palla torna indietro dopo aver colpito il palo, la traversa o essere stata respinta dal portiere (direttamente o come rimessa laterale)
- b) un giocatore o dirigente della squadra in difesa riceve una sanzione progressiva personale secondo la Regola 16 in conseguenza di un fallo o comportamento antisportivo

In queste due situazioni la squadra in possesso della palla può effettuare una nuova fase di costruzione dell'attacco.

D. Dopo aver mostrato il segnale

Dopo aver mostrato il segnale gli arbitri dovrebbero concedere alla squadra il tempo per modificare la propria gestione dell'attacco. A tal riguardo va tenuto conto del livello di abilità derivante dall'età e dalla categoria di appartenenza dei giocatori.

Alla squadra dovrebbe essere di conseguenza consentito di costruire un'azione di attacco.

Se la squadra non fa alcun evidente tentativo di andare al tiro, uno degli arbitri sanziona il giuoco passivo (Regola 7:11-12) (vedere anche sotto i "criteri di valutazione dopo aver mostrato il segnale di avvertimento").

Nota:

Il giuoco passivo non dovrebbe essere fischiato mentre si concretizza una possibilità di tiro in porta o quando il giocatore in possesso della palla mostra di essere in procinto di tirare.

Criteri di valutazione dopo il segnale di avvertimento

D1. Squadra in attacco

- aumento del ritmo non evidente
- assenza di azioni che hanno come obiettivo la realizzazione di una rete
- azioni 1 contro 1 che non portano alla conquista di uno spazio utile
- ritardo nel giuocare la palla (ad esempio perché la difesa ostacola l'effettuazione dei passaggi)

D2. Squadra in difesa

- la squadra in difesa cerca di impedire un incremento di ritmo o un attacco mirato, ricorrendo ad una difesa attiva e corretta
- il giuoco passivo non può essere fischiato se una difesa aggressiva ostacola la fluidità del giuoco con falli ricorrenti che vanificano l'azione di attacco

E. Appendice

Segni di una riduzione del ritmo

- azioni condotte per vie laterali e non in profondità verso la porta avversaria
- frequenti spostamenti in diagonale di fronte alla difesa senza metterla sotto pressione

- nessuna azione in profondità come affrontare un avversario 1 contro 1 o un passaggio a compagni che si trovano tra la linea dei 6 e quella dei 9 metri
- ripetuti passaggi tra due giocatori senza che venga incrementato il ritmo o siano portati attacchi verso la porta avversaria
- passaggi tra i giocatori in tutte le posizioni interessate (ali, pivot, terzini) senza che venga incrementato il ritmo o siano portati attacchi verso la porta avversaria

Segni di azioni 1 contro 1 senza guadagnare alcuno spazio utile

- azione 1 contro 1 quando è ovvio che non c'è possibilità di penetrare (diversi avversari non consentono l'apertura di un varco nella difesa)
- azione 1 contro 1 senza alcuna intenzione di aprirsi un varco verso la porta
- azione 1 contro 1 al solo scopo di ottenere un tiro di punizione (ad esempio lasciarsi bloccare o concludere l'azione 1 contro 1 anche se sarebbe stato possibile penetrare)

Segni di tattiche difensive corrette

- cercare di non commettere falli, in modo tale da evitare interruzioni del giuoco
- ostacolare la traiettoria dell'attaccante, magari utilizzando due difensori
- spostamenti in avanti dei difensori per ostacolare un passaggio
- pressing in avanti dei difensori per costringere gli attaccanti ad arretrare
- indurre gli attaccanti a passaggi all'indietro verso posizioni che non creano rischi

Chiarimento n. 5 : TIRO DI INIZIO (10:3)

Per una corretta interpretazione della Regola 10:3 gli arbitri dovrebbero sempre indurre le squadre ad eseguire il tiro di inizio rapidamente. Questo comporta l'evitare atteggiamenti fiscali e non cercare occasioni per richiamare la squadra che tenta di riprendere il giuoco rapidamente.

Ad esempio gli arbitri devono evitare di fare annotazioni sul cartellino o altro che potrebbe impedire una rapida verifica della posizione dei giocatori. L'arbitro di campo dovrebbe essere pronto a fischiare nel momento preciso in cui il giocatore in possesso di palla è in posizione regolare, a condizione che non vi sia bisogno di correggere le posizioni degli altri giocatori. Gli arbitri devono anche tenere conto che i compagni del giocatore in possesso di palla possono superare la linea centrale subito dopo il fischio (questa è un'eccezione al principio generale per l'esecuzione dei tiri).

Sebbene la regola stabilisca che il giocatore deve trovarsi sulla linea centrale a non più di 1,5 metri dal centro, gli arbitri non dovrebbero essere eccessivamente fiscali e attenti ai centimetri. La cosa principale è evitare una disparità ed incertezze nei confronti degli avversari riguardo a quando e dove il tiro di inizio viene eseguito.

Per di più in molti campi il centro non è segnato, oppure la linea centrale è interrotta dalla presenza della pubblicità. In tali casi sia il giocatore in possesso di palla che l'arbitro dovranno valutare quale sia la posizione corretta, ed una eccessiva fiscalità sarebbe una pretesa fuori luogo.

Chiarimento n. 6 : DEFINIZIONE DI "CHIARA OCCASIONE DA RETE" (14:1)

Si ha una chiara occasione da rete, secondo la Regola 14:1, quando:

- a) un giocatore in possesso della palla ed in perfetto equilibrio nei pressi della linea dell'area di porta avversaria ha la possibilità di tirare in porta senza che alcun avversario possa opporsi al tiro in modo regolare;

lo stesso principio vale nel caso in cui il giocatore non è ancora in possesso della palla ma è pronto a riceverla, senza che ci sia alcun avversario in posizione tale da impedirgli la ricezione in modo regolare

- b) un giocatore in possesso della palla ed in perfetto equilibrio sta correndo (o palleggiando) da solo in contropiede verso il portiere, senza che alcun avversario gli si possa mettere di fronte e fermare il contropiede;

lo stesso principio vale nel caso in cui il giocatore non è ancora in possesso della palla ma è pronto a riceverla, ed il portiere avversario scontrandosi con questi, come indicato nella Nota alla Regola 8:5, gli impedisce di ricevere la palla; in questo caso particolare la posizione dei altri difensori è irrilevante

- c) il portiere ha lasciato la sua area di porta e un avversario in possesso della palla ed in perfetto equilibrio ha una manifesta opportunità di tirare nella porta vuota.

Chiarimento n. 7 : INTERVENTO DEL CRONOMETRISTA O COMMISSARIO SPECIALE (18:1)

Se il cronometrista o il commissario speciale intervengono mentre l'incontro è già sospeso, questo viene ripreso con il tiro che corrisponde al motivo dell'interruzione.

Se il cronometrista o il commissario speciale intervengono interrompendo in tal modo l'incontro mentre questo è in corso, si applicano le seguenti regole:

A Cambio o ingresso irregolare in campo di un giocatore (Regole 4:2-3, 5-6)

Il cronometrista (o commissario speciale) deve interrompere immediatamente l'incontro senza tenere conto del vantaggio secondo le Regole 13:2 e 14:2. Se in conseguenza di una tale interruzione, dovuta ad una irregolarità della squadra in difesa, viene vanificata una chiara occasione da rete, deve essere concesso un tiro da 7 metri secondo la Regola 14:1a. In tutti gli altri casi l'incontro riprende con un tiro di punizione.

Il giocatore responsabile viene punito secondo la Regola 16:3a. In ogni caso, al verificarsi di un ingresso irregolare durante una chiara occasione da rete, come indicato alla Regola 4:6, il giocatore viene punito secondo le Regole 16:6b e 8:10b.

B Interruzione per altre ragioni, ad es. comportamento antisportivo nell'area di cambio

- a. Intervento del cronometrista

Il cronometrista dovrebbe sempre attendere la prima interruzione dell'incontro e quindi avvertire gli arbitri.

Se tuttavia il cronometrista interrompe l'incontro mentre la palla è in giuoco, questo viene ripreso con un tiro di punizione a favore della squadra che ne era in possesso al momento dell'interruzione. Se l'interruzione è dovuta ad una infrazione commessa dalla squadra in difesa, e a causa di ciò viene vanificata una chiara occasione da rete, deve essere assegnato un tiro da 7 metri secondo la Regola 14:1b.

(La stessa situazione si verifica se il cronometrista interrompe l'incontro in seguito alla richiesta di un team time-out che non viene accordato dagli arbitri perché non ne ricorrono le condizioni. Se è stata vanificata una chiara occasione da rete deve essere assegnato un tiro da 7 metri).

Il cronometrista non ha il diritto di chiedere l'applicazione di una sanzione contro un giocatore o un dirigente. Lo stesso principio si applica agli arbitri qualora non abbiano visto personalmente l'infrazione. In tal caso possono soltanto effettuare un richiamo. Devono comunque redigere un rapporto scritto nel caso in cui l'infrazione riferita ricada sotto le Regole 8:6 o 8:10.

- b. Intervento del commissario speciale

Il delegato della IHF, della federazione continentale o di quella nazionale, ufficialmente nominato per un incontro, ha il diritto di avvertire gli arbitri delle decisioni che potrebbero essere in violazione delle regole (fatta eccezione per le decisioni che gli arbitri assumono in base all'osservazione dei fatti) o di una infrazione alle regole sull'area di cambio.

Il commissario speciale ha la facoltà di interrompere immediatamente l'incontro. In tal caso il giuoco riprende con un tiro di punizione a favore della squadra che non aveva commesso l'infrazione che ha dato luogo all'interruzione.

Se l'interruzione è stata causata da una infrazione della squadra in difesa ed ha vanificato una chiara occasione da rete, deve essere concesso un tiro da 7 metri secondo la Regola 14:1.

Gli arbitri sono tenuti a dare sanzioni sulla base delle indicazioni ricevute dal commissario speciale.

Tutti i fatti in relazione alle infrazioni alle Regole 8:6 e 8:10 devono costituire oggetto di rapporto scritto.

COMPORTAMENTO NELL'AREA DI CAMBIO

1. Le aree di cambio delle due squadre si trovano all'esterno della linea laterale, a sinistra e a destra rispetto alla linea centrale, e si estendono fino alla fine della panchine (o fila di sedie) ed anche dietro di esse se vi è spazio (vedere Fig. 1).

Secondo i regolamenti per le manifestazioni IHF e continentali le panchine, e di conseguenza anche le rispettive "aree tecniche", devono essere posizionate a partire da una distanza di 3,5 metri rispetto alla linea centrale. Questa raccomandazione si applica agli incontri di tutti i livelli.

Nessun oggetto deve essere posto sulla linea laterale di fronte alle panchine delle squadre (per almeno 8 metri dalla linea centrale).

2. Solo i giocatori e i dirigenti iscritti a referto possono prendere posto nell'area di cambio (4:1-2).

L'interprete, qualora la sua presenza sia necessaria, deve prendere posizione dietro la panchina della squadra.

3. I dirigenti di una squadra presenti nell'area di cambio devono indossare abiti sportivi o borghesi, che non devono essere di colori che possano confondersi con quelli dei giocatori appartenenti alla squadra avversaria.

4. Il segretario ed il cronometrista hanno il compito di aiutare gli arbitri nel controllo di tutti coloro che si trovano nelle aree di cambio prima e durante la gara.

Se prima dell'incontro si verificano infrazioni alle regole che riguardano l'area di cambio, la partita non può iniziare fino a quando queste non sono state eliminate. Se l'infrazione avviene durante il giuoco, la partita non può continuare dal momento della relativa interruzione e fino a quando tutto non è stato risolto.

5. I dirigenti hanno il diritto e il dovere di guidare la propria squadra anche durante il corso dell'incontro, in modo corretto e sportivo nel rispetto delle regole, stando di norma seduti in panchina.

E' comunque consentito ai dirigenti muoversi nell'area tecnica, intesa come quella di fronte alla panchina e, ove possibile, anche dietro di essa.

L'utilizzo dell'area tecnica è consentito per l'attività di guida della squadra come pure per dare la necessaria assistenza sanitaria. In linea di principio un solo dirigente alla volta può stare in piedi e muoversi all'interno dell'area.

Naturalmente un dirigente può uscire dall'area tecnica per avvicinarsi al tavolo ed appoggiarvi il cartoncino verde per la richiesta del time-out di squadra, ma non può stazionare accanto al tavolo in attesa del momento in cui richiedere il time-out.

Il dirigente di squadra può lasciare l'area tecnica in situazioni particolari, come ad esempio quando è necessario parlare con il cronometrista o il segretario.

In linea di principio i giocatori presenti nell'area di cambio dovrebbero stare seduti in panchina.

Ai giocatori è comunque permesso:

- muoversi dietro le panchine per riscaldarsi, senza palla, a condizione che ci sia sufficiente spazio e che non sia di disturbo

Ai dirigenti ed ai giocatori è vietato:

- ostacolare o offendere arbitri, commissari speciali, segretario/cronometrista, giocatori, dirigenti, spettatori, assumendo comportamenti provocatori, di protesta o in qualsiasi altro modo antisportivi (con il linguaggio, le espressioni del viso o i gesti)
- abbandonare l'area di cambio per influire sull'incontro

I dirigenti ed i giocatori sono tenuti in linea di principio a rimanere nella propria area di cambio. Comunque se un dirigente lascia l'area di cambio per un'altra posizione, perde il diritto di dirigere la squadra e deve farvi ritorno per poter svolgere di nuovo tale ruolo.

Più in generale, giocatori e dirigenti rimangono sotto il controllo degli arbitri per tutto l'incontro, e le regole sulle sanzioni disciplinari personali trovano applicazione anche se un giocatore o un dirigente decide di assumere una posizione diversa, fuori dal terreno di giuoco e dall'area di cambio. Pertanto il comportamento antisportivo, quello gravemente antisportivo e quello estremamente antisportivo devono essere puniti nello stesso modo in cui lo sarebbero stati se l'infrazione fosse avvenuta sul terreno di giuoco o nell'area di cambio.

6. In caso di violazione alle disposizioni sull'area di cambio gli arbitri devono intervenire secondo le Regole 16:1b, 16:3d o 16:6b (ammonizione, esclusione, squalifica).

ISTRUZIONI PER LA REALIZZAZIONE DEGLI IMPIANTI DI GIUOCO

- a. Il terreno di giuoco (Fig. 1) è costituito da un rettangolo avente dimensioni di m. 40 x 20.

La verifica dovrebbe essere effettuata misurando la lunghezza delle due diagonali. Dal vertice esterno di ciascun angolo a quello esterno dell'angolo opposto la distanza dovrebbe essere di m. 44,72. La lunghezza della diagonale per ogni metà campo dovrebbe misurare m. 28,28 dal vertice esterno di ognuno degli angoli al vertice opposto esterno della linea centrale.

Il terreno di giuoco è provvisto di una tracciatura denominata con il termine di "linee". La larghezza della linea di porta (all'interno dei pali) è di cm. 8, esattamente come lo spessore dei pali, mentre tutte le altre linee hanno una larghezza di cm. 5. Le linee che separano aree contigue del terreno di giuoco possono essere sostituite da una differente colorazione di tali aree.

- b. L'area di porta, posta di fronte a ciascuna porta, è costituita da un rettangolo di m. 3 x 6 e da due quarti di cerchio con un raggio di m. 6. Si realizza tracciando una linea della lunghezza di m. 3 parallelamente a quella di porta e ad una distanza di m. 6 dal bordo esterno della linea di porta a quello interno della linea dell'area di porta, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee. Da ciascuna delle due estremità questa linea prosegue con un quarto di cerchio, del raggio di m. 6, che ha il centro nel vertice interno del palo verso l'esterno del campo. Le linee e gli archi che racchiudono l'area di porta sono dette linee dell'area di porta. La distanza esterna tra i punti in cui i due archi incontrano la linea di fondo deve misurare m. 15.

- c. La linea tratteggiata del tiro di punizione (linea dei 9 metri) è tracciata parallelamente a quella dell'area di porta e ad una distanza di m. 3 da essa. I segmenti di linea, così come gli spazi tra di essi, misurano cm. 15. I segmenti dovrebbero essere tracciati ad angolo retto ed a raggiera. Le misure dei segmenti di curva sono presi dalla corda esterna (fig. 5).
- d. La linea del tiro dei 7 metri, lunga 1 metro, è tracciata di fronte alla porta e parallela ad essa, ad una distanza di m. 7 dall'estremità esterna della linea di porta a quella interna della linea dei 7 metri, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee (fig. 5).
- e. La linea limite del portiere (linea dei 4 metri) di fronte alla linea di porta è lunga cm. 15. E' parallela alla linea di porta, ad una distanza di m. 4 misurata dall'estremità esterna della linea di porta a quella interna della linea dei 4 metri, cioè comprendendo lo spessore di entrambe le linee.
- f. Il terreno di giuoco dovrebbe essere circondato da una fascia di sicurezza della larghezza di m. 1 lungo le linee laterali e di m. 2 dietro le linee di fondo.
- g. La porta (fig. 2) è posta al centro di ciascuna linea di fondo. Le porte devono essere saldamente fissate al pavimento o alla parete dietro di esse. Le misure interne sono di m. 3 di larghezza e m. 2 di altezza. La forma delle porte deve essere rettangolare, con le diagonali interne di cm. 360,5 (max cm. 361 – min. cm. 360, con una differenza massima di cm. 0,5 per una stessa porta).

Il lato esterno dei pali deve essere in linea con il bordo esterno della linea di porta (e della linea di fondo), vale a dire che il lato interno dei pali si trova all'interno del bordo interno della linea di fondo di cm. 3.

I pali e la traversa che li unisce devono essere di un materiale uniforme (ad es. legno, metallo leggero o materiale sintetico) ed avere una sezione trasversale di cm. 8, con spigoli arrotondati aventi raggio di mm. 4 +/-1. Sui tre lati visibili dal campo i pali e la traversa devono essere verniciati in due colori alternati che contrastino chiaramente sia tra di loro che con lo sfondo; le due porte di uno stesso impianto di giuoco devono avere gli stessi colori.

Le strisce colorate delle porte nell'angolo tra i pali e la traversa sono di cm. 28 in ciascuna direzione e di uno stesso colore. Tutte le altre strisce sono di cm. 20. Le porte devono avere una rete, detta rete di porta, fissata in modo che una palla tirata in porta non possa tornare indietro ovvero attraversare le maglie della rete. Se necessario può essere usata un'altra rete posta all'interno della porta, dietro la linea di porta. La distanza dalla linea di porta a questa rete aggiuntiva dovrebbe essere di circa cm. 70, con un minimo di cm. 60.

- h. La profondità della rete di porta dovrebbe essere, alla sommità, di m. 0,9 dietro la linea di porta, e di m. 1,1 alla base, entrambe le misure con una tolleranza di m. +/-0,1. La larghezza delle maglie non dovrebbe essere superiore a cm. 10 x 10.

La rete deve essere fissata al palo e alla traversa almeno ogni cm. 20. E' consentito legare insieme la rete di porta e la rete aggiuntiva, di modo che la palla non possa finire tra le due reti.

- i. Dietro la porta, al centro della linea di fondo, alla distanza approssimativa di m. 1,5, dovrebbe esserci una rete di protezione della larghezza di m. 9-14 e di un'altezza di m. 5 dal terreno.
- j. Il tavolo del segretario/cronometrista è posto dietro una delle due linee laterali, al centro dell'area di cambio. Il tavolo, della lunghezza massima di m. 4, dovrebbe essere sollevato di cm. 30-40 rispetto al piano del terreno di giuoco, per assicurare una migliore visuale.
- k. Tutte le misure senza indicazione di una specifica tolleranza devono corrispondere alle Norme ISO (International Standard Organization – ISO 2768-1:1989).
- l. Le porte da pallamano sono standardizzate dalla Commissione Europea per la standardizzazione, CEN (Comité Européen de Normalisation), come EN 749 in abbinamento con EN 202.10-1.

