FIGH FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO HANDBALL

REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO

REGOLAMENTO TECNICO DI GIUOCO

INTRODUZIONE

LE REGOLE DI GIUOCO

REGOLA 1 IL TERRENO DI GIUOCO
REGOLA 2 DURATA DELL'INCONTRO, SEGNALE FINALE E TIME-OUT
REGOLA 3 IL PALLONE
REGOLA 4 LA SQUADRA, LE SOSTITUZIONI, L'EQUIPAGGIAMENTO, GLI INFORTUNI
REGOLA 5 IL PORTIERE
REGOLA 6 L'AREA DI PORTA
REGOLA 7 TRATTAMENTO DEL PALLONE, GIUOCO PASSIVO
REGOLA 8 FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO
REGOLA 9 LA REALIZZAZIONE DELLA RETE
REGOLA 10 IL TIRO DI INIZIO
REGOLA 11 LA RIMESSA IN GIUOCO
REGOLA 12 IL RINVIO DEL PORTIERE
REGOLA 13 IL TIRO DI PUNIZIONE
REGOLA 14 IL TIRO DA 7 METRI
REGOLA 15 DISPOSIZIONI GENERALI PER L'ESECUZIONE DEI TIRI DI INIZIO, RINVIO, RIMESSA, PUNIZIONE E DA 7 METRI
REGOLA 16 LE SANZIONI
REGOLA 17 GLI ARBITRI
REGOLA 18 IL CRONOMETRISTA ED IL SEGRETARIO

LA SEGNALETICA

CHIARIMENTI SULLE REGOLE DI GIUOCO

CHIARIMENTO 1 TIRO DI PUNIZIONE A TEMPO SCADUTO
CHIARIMENTO 2 TIME-OUT
CHIARIMENTO 3 TIME-OUT DI SQUADRA
CHIARIMENTO 4 GIUOCO PASSIVO
CHIARIMENTO 5 TIRO DI INIZIO
CHIARIMENTO 6 DEFINIZIONE DI "CHIARA OCCASIONE DA RETE"
CHIARIMENTO 7 INTERVENTO DEL CRONOMETRISTA O DELEGATO
CHIARIMENTO 8 GIOCATORE INFORTUNATO

COMPORTAMENTO NELL'AREA DI CAMBIO

LINEE GUIDA ED INTERPRETAZIONI

ISTRUZIONI PER LA REALIZZAZIONE DEGLI IMPIANTI DI GIUOCO

INTRODUZIONE

Le regole, le note, la segnaletica, i chiarimenti alle regole e il regolamento sull'area di cambio sono tutte parti integranti del Regolamento tecnico di giuoco.

Si noti anche che le "Linee Guida e interpretazioni" integrate al presente regolamento forniscono ulteriori indicazioni sull'applicazione di certe regole. Le "Linee Guida e interpretazioni" saranno ampliate se necessario.

Le linee guida per la realizzazione degli impianti di giuoco sono invece inserite in questa pubblicazione esclusivamente per comodità di chi la utilizza e non sono parte integrante del Regolamento

NOTA:

Per semplicità in questa pubblicazione nel fare riferimento alle diverse figure che vengono richiamate (giocatori, ufficiali, 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).

Regola 4:3 – I giocatori e ufficiali che arrivano dopo l'inizio devono essere autorizzati dagli arbitri o dal delegato, 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 delegato nominato dalla FIGH.

REGOLA 1 : IL TERRENO DI GIUOCO

1:1 Il terreno di giuoco (fig.1a e 1b) 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 5). 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. 1a, 1b 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. 1a e 1b).

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. 1a e 1b).

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. 1a e 1b).

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

1:9 Un cerchio del diametro di 4 metri, denominato come area del tiro d'inizio, è posto al centro della linea mediana (v. diagramma 1b e Regola 10:3b)

L'area del tiro d'inizio può essere:

a. un'area con un colore differente rispetto a quello del terreno di giuoco (diametro 4m)
b. una linea circolare

NOTA:

L'area del tiro d'inizio è obbligatoria negli eventi IHF e campionati professionistici senior, è invece facoltativa per le Confederazioni continentali e qualsiasi altro evento organizzato dalle Federazioni Nazionali

1:10 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.

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 1A: IL TERRENO DI GIUOCO (CON LA SOLA LINEA CENTRALE)

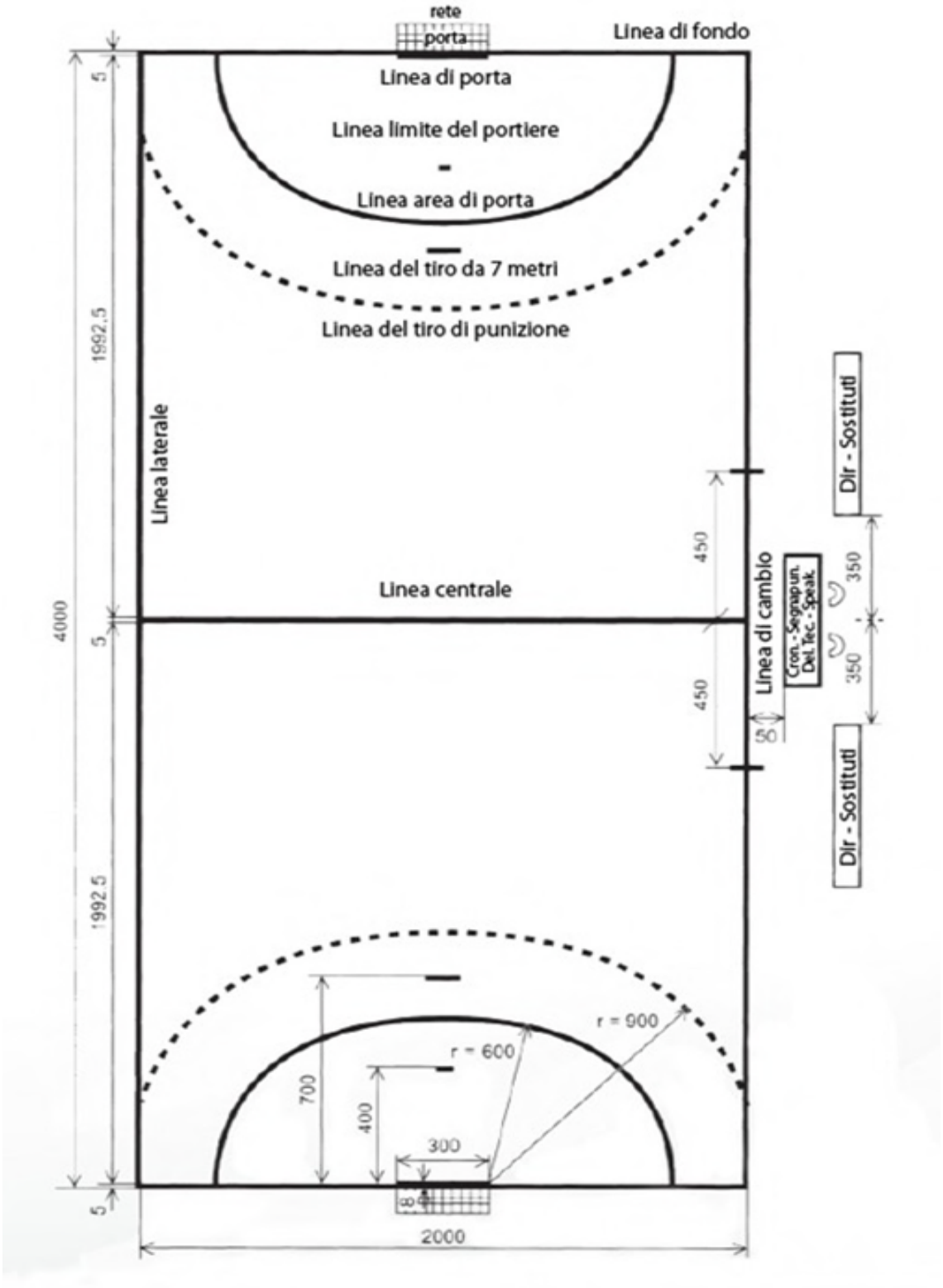


FIGURA 1B: IL TERRENO DI GIUOCO (CON L'AREA DEL TIRO D'INIZIO)

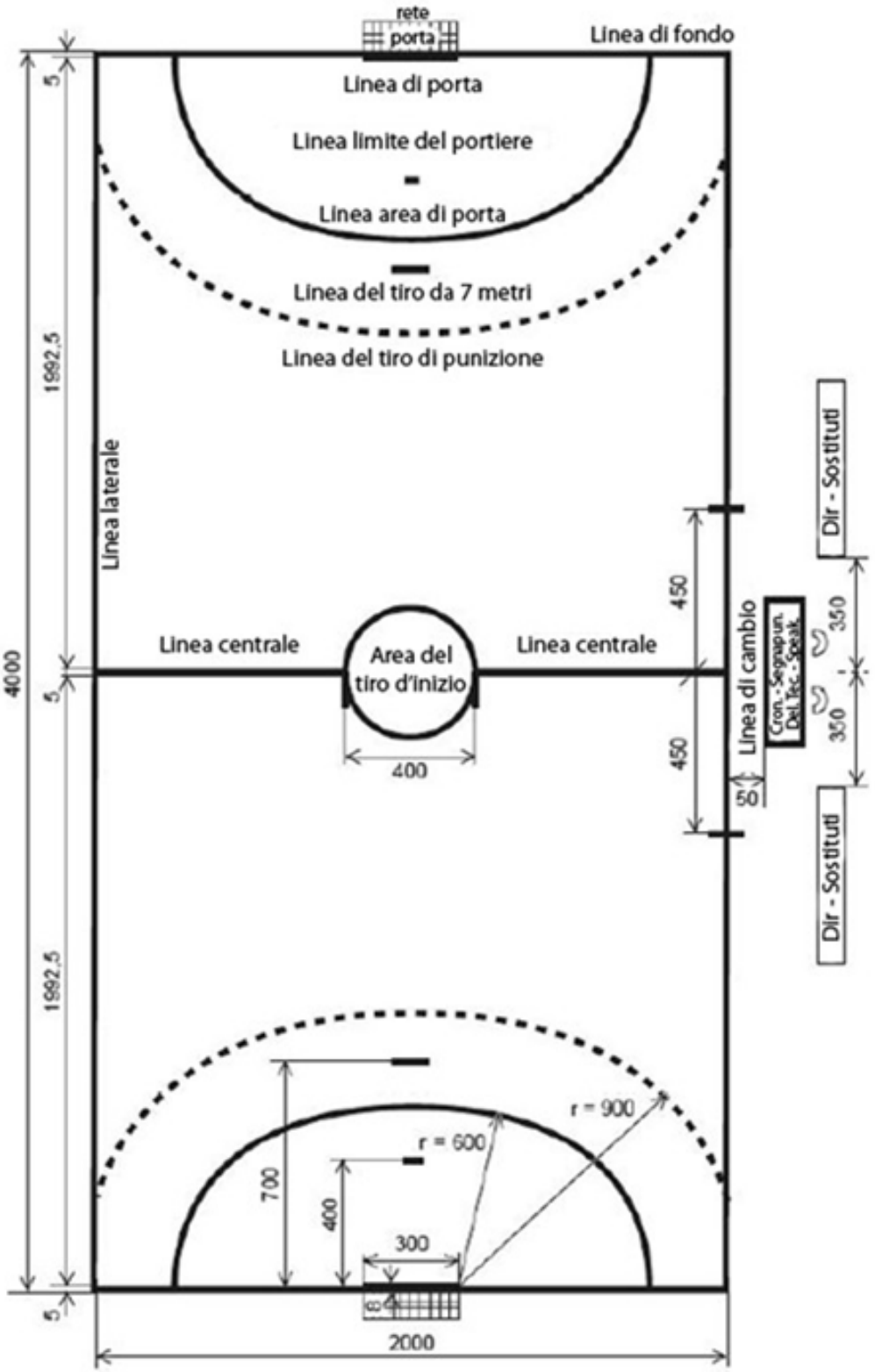


FIGURA 2A: LA PORTA

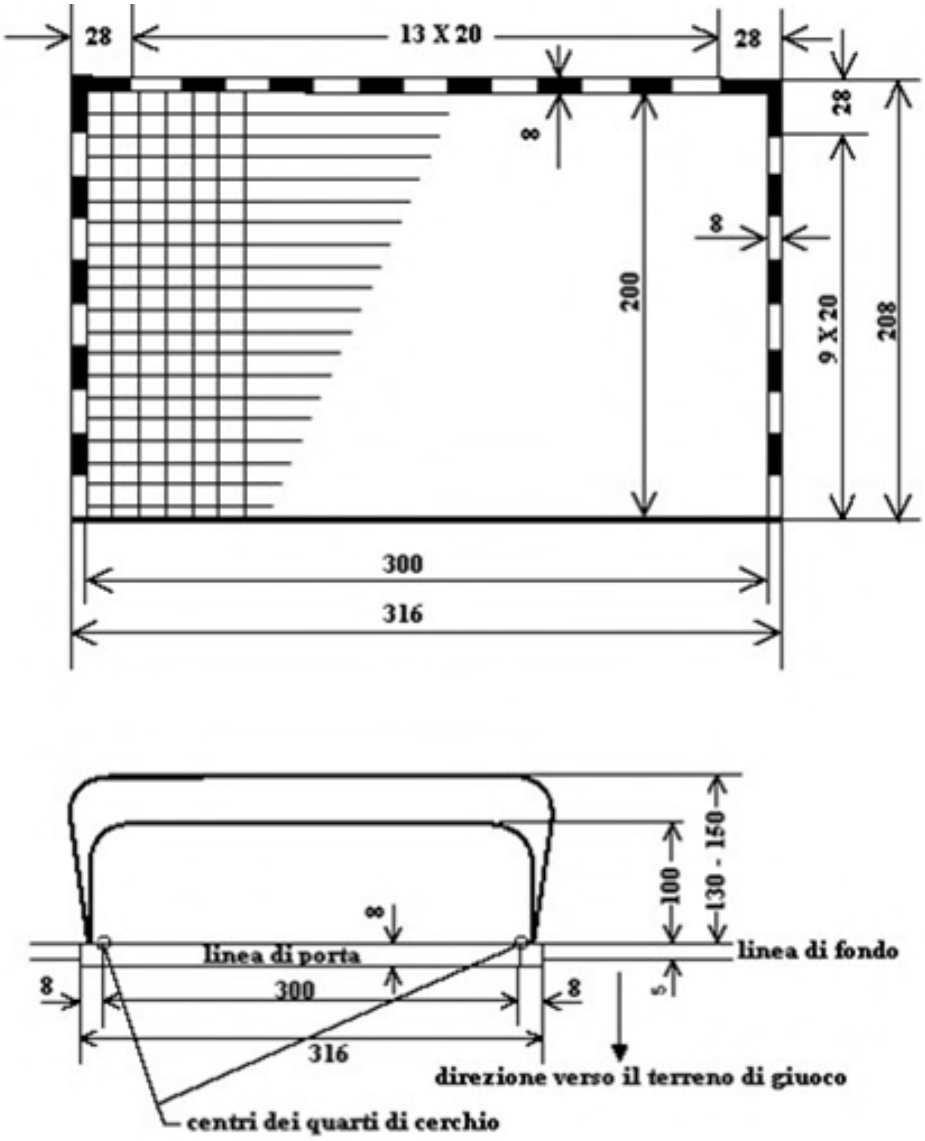


FIGURA 2B: LA PORTA VISTA DI LATO

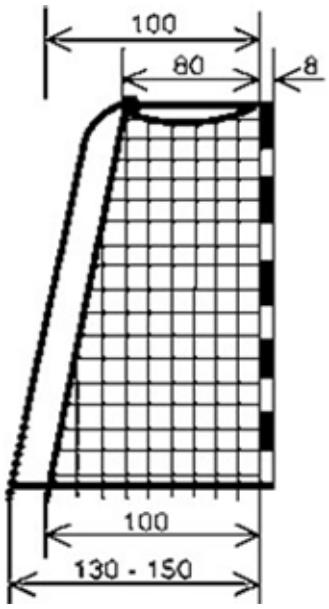
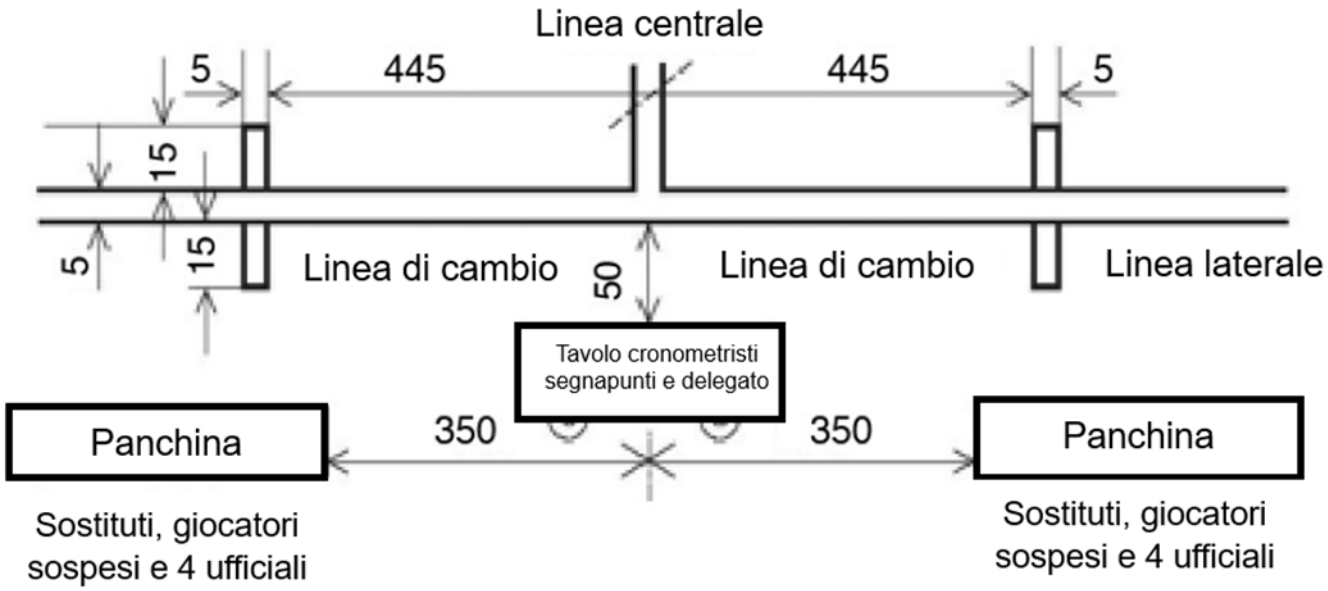


FIGURA 3: LE LINEE E L'AREA DI CAMBIO



Il Tavolo per Cronometrista e Segnapunti e le panchine per i sostituti devono essere disposti in maniera che Cronometrista e Segnapunti possano vedere la linea di sostituzione. Il tavolo deve essere posizionato più vicino alla linea laterale rispetto alle panchine ma almeno 50 cm fuori 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.

NOTA:

IHF, Confederazioni Continentali e Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regole differenti nelle loro aree di responsabilità, relativamente all'intervallo. Il tempo massimo di intervallo è di 15 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 (vedere anche regola 4.1 4° paragrafo)*
- *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*
- *Al termine di ogni sequenza di 5 tiri cambia la squadra che inizia a tirare, qualora il punteggio sia ancora in parità dopo che entrambe le squadre hanno eseguito 5 tiri ciascuna*

- *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, o il cronometrista o il delegato 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 (18:2-2º 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, la sostituzione è permessa per un solo giocatore della squadra in attacco; allo stesso modo, alla squadra in difesa è permesso sostituire un giocatore di campo con un portiere, se la stessa squadra sta giocando senza portiere nel momento in cui viene dato il segnale finale. Le infrazioni a questa norma sono sanzionate secondo la Regola 4:5-1° paragrafo. 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 gli ufficiali 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 delegato fischiano dal tavolo

d. si rende necessario un consulto tra gli arbitri secondo la Regola17:7

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 delegato (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/delegato 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/delegato*
- *occorre tenere conto che il fischio da parte del cronometrista/delegato 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).

NOTA:

La IHF, le Federazioni Continentali e Nazionali hanno il diritto di applicare delle deroghe ai Regolamenti per quanto riguarda il numero dei Team Time-Out, fino a garantire ad ogni squadra il diritto di ricevere n. 3 Team Time-Out da 1 minuto per tutta la gara (esclusi i tempi supplementari) ma fino ad un massimo di n. 2 Team Time-Out per ogni tempo regolamentare. (Vedi nota di 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 Possono essere utilizzate le seguenti due categorie di palloni:

a) Palloni con resina

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 da 16 anni in poi
- 54-56 centimetri e 325-375 grammi (misura n. 2) per le categorie femminili da 14 anni in poi 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

b) Palloni senza resina

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

- 55,5-57,5 centimetri e 400-425 grammi (misura 3) per le categorie maschili maggiori da 16 anni in poi
- 51,5-53,5 centimetri e 300-325 grammi (misura 2) per le categorie femminili da 14 anni in poi e per quelle maschili da 12 a 16 anni
- 49-51 centimetri e 290-315 grammi (misura 1) per le categorie femminili da 8 a 14 anni e per quelle maschili da 8 a 12 anni
- **(ATTENZIONE: Questa normativa non è attualmente applicata in Italia)**

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.

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 purché sia riconoscibile come portiere (vedere comunque 4:4 e 4:7).

Se una squadra sta giocando senza portiere, è consentita la presenza contemporanea di un numero massimo di 7 giocatori di campo sul terreno di giuoco (vedere Regola 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

Le Regole 4:4-4:7 devono essere applicate alla sostituzione del portiere con un giocatore di campo.

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).

NOTA:

IHF, Federazioni Continentali e Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regolamentazioni specifiche nella propria area di responsabilità per quanto riguarda il numero dei giocatori. Non è comunque consentito un numero superiore a 16 giocatori.

4:2 Una squadra è autorizzata ad utilizzare durante l'incontro un massimo di 4 ufficiali. Queste figure non possono essere sostituite nel corso della gara. Uno di loro deve essere indicato come "ufficiale responsabile di squadra". Solo l'ufficiale responsabile di squadra è autorizzato a rivolgersi al segretario/cronometrista ed, eventualmente, agli arbitri (vedere comunque Chiarimento n. 3: time-out di squadra).

Agli ufficiali 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).

L'ufficiale responsabile di squadra deve assicurare che, una volta iniziato l'incontro, nessuna altra persona diversa dagli ufficiali (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 dell'Ufficiale responsabile di squadra (16:1b, 16:3d e 16:6c).

NOTA:

IHF, Federazioni Continentali e Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regolamentazioni specifiche nella propria area di responsabilità per quanto riguarda il numero degli ufficiali. Non è comunque consentito un numero superiore a 5 ufficiali.

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

Giocatori e ufficiali 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).

L'ufficiale responsabile 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 dell'ufficiale responsabile 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. È consentito l'uso di fasce intorno alla testa, foulard e bracciale identificativo del capitano, purché di materiale soffice ed elastico.

L'ufficiale responsabile di squadra conferma firmando prima dell'inizio della gara il referto/l'elenco squadra che tutti i giocatori sono equipaggiati correttamente. Se l'arbitro osserva un equipaggiamento irregolare dopo che la partita è iniziata (in ottemperanza alla regola 4:9), l'ufficiale responsabile deve essere punito progressivamente e il giocatore interessato deve lasciare il campo, fino a quando il problema non sia stato corretto.

Se la squadra ha qualunque dubbio sull'equipaggiamento, l'ufficiale responsabile di squadra deve contattare gli arbitri o il delegato prima dell'inizio della gara (vedere anche linee guida e interpretazioni, Appendice 2)

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.

Dopo aver ricevuto le cure mediche sul campo di giuoco, il giocatore deve obbligatoriamente lasciare immediatamente il campo. Egli può rientrare sul terreno di giuoco solamente dopo la conclusione del terzo attacco della propria squadra (per procedura ed eccezioni vedere Chiarimento n ° 8).

Indipendentemente dal numero di attacchi trascorsi, il giocatore può rientrare in campo quando la gara riprende dopo la fine di un tempo di giuoco. Se il giocatore entra nel campo di giuoco prima che siano trascorsi tre attacchi, egli deve essere sanzionato in base alla Regola 4:4-4:6.

NOTA:

La Regola 4:11, 2° paragrafo, si applica esclusivamente ai campionati di serie, con esclusione pertanto di tutti i campionati di categoria/giovanili.

L’ingresso in campo di altre persone dopo le prime due, incluse persone della squadra avversaria, 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 ufficiale 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, affronta 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 all'azione nell'area di 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 nella sua mano

5:7 toccare la palla quando è ferma o sta rotolando sul terreno al di fuori dell'area di porta, mentre egli 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 oltre 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:la; vedere anche 8:8h). 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 giuocato 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 rimanere 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 non in giuoco, e quindi rimetterla in giuoco, in conformità con le Regole 6:4 e 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

È 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 (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:

Conta come un solo passo se un piede è spostato da un punto a un altro e poi l'altro piede è riunito al primo

È 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 successivamente 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 dopo che questa ha toccato un altro giocatore o la porta (vedere comunque 14:6).

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

7:6 giocare la palla in ginocchio, seduto o sdraiato sul pavimento (vedere comunque 15:1);

È 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, gli arbitri possono fischiare in qualsiasi momento l'infrazione per giuoco passivo. In ogni caso se nessun tiro in porta viene effettuato dalla squadra in attacco dopo massimo 4 passaggi, ovvero quando il 5° passaggio è ricevuto da un compagno di squadra, allora deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra in attacco (13:1a, per procedura ed eccezioni vedere Chiarimento n. 4, sezione D).

La decisione degli arbitri riguardo al numero di passaggi viene da questi assunta in base alla loro osservazione dei fatti secondo il principio della Regola 17:11.

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)

b. la **parte del corpo** cui è mirata l'azione irregolare (tronco, braccio di tiro, gambe, testa/gola/collo)

c. la **dinamica** dell'azione irregolare (l'intensità del contatto e/o un fallo mentre l'avversario è in movimento)

d. **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, azioni con alta velocità di corsa)

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 o 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 8:5).

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 AZIONI PARTICOLARMENTE AGGRESSIVE, PERICOLOSE, PREMEDITATE, DOLOSE (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 degli ultimi 30 secondi dell'incontro, con l'obiettivo di impedire la realizzazione di una rete, l'azione deve essere considerata alla stregua del "comportamento gravemente antisportivo", secondo la Regola 8.11b, e punita di conseguenza.

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO CHE DETERMINA UNA SANZIONE PERSONALE SECONDO LE REGOLE 8:7 - 11

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 agli ufficiali, 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 a provocazioni e reazioni esagerate, amplificare 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 il piede o la parte inferiore della gamba, se questo movimento aumenta la superfice corporea del giocatore; movimenti non volontari, come ad esempio unire le gambe, non devono essere puniti (vedere anche Regole 7:8 e 8:8e)

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 l'ufficiale 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

d. quando il tiro di un giocatore, che è libero e che sta tirando in porta in una situazione di giuoco aperta, colpisce la testa del portiere

e. spostare in modo evidente o sollevare uno o entrambi i piedi o la parte inferiore della gamba, con l'intento di bloccare o calciare un passaggio o un tiro, con una chiara influenza sulla situazione di giuoco (vedere anche 7:8 e 8:7e)

f. impedire attivamente l'esecuzione di un tiro formale degli avversari e non rispettare la distanza di 3 metri e/o commettere altre infrazioni impedendo al tiro di essere eseguito

g. tentare di ingannare gli arbitri attraverso simulazioni, in riferimento ad azioni di un avversario in cui i contatti con la parte del corpo interessata sono molto limitati o assenti del tutto, al fine di far interrompere la gara agli arbitri o di far punire un avversario immeritatamente (vedere anche 8:7d)

h. un giocatore di campo che entra nell'area di porta bloccando o prendendo un tiro diretto nella porta vuota

NOTA:

Criteri di applicabilità della regola per il colpo in testa al portiere con la palla:

- *La regola è applicabile solo in situazioni di giuoco aperto, cioè nel caso in cui nessun difensore si trovi tra l'attaccante ed il portiere*
- *La testa deve essere il primo punto di contatto con la palla. La regola non si applica se la palla colpisce la testa del portiere dopo aver colpito prima qualsiasi altra parte del corpo*
- *La regola non si applica se il portiere muove la testa nella direzione della palla*
- *Se il portiere cerca di indurre in errore gli arbitri affinché questi applichino una sanzione (ad esempio nel caso in cui la palla ha colpito il petto del portiere), il portiere deve essere punito secondo la Regola 8:8g*

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 dopo il segnale finale come da regola 2:4 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, verrà comminata una sanzione in conformità alle seguenti regole.

Nei casi che riguardano le seguenti infrazioni (a, b), che servono come esempi, gli arbitri 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, delegato, ufficiali, 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 ufficiale 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

SQUALIFICA E TIRO DA 7 METRI CONSEGUENTE AD UNO SPECIFICO COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO O UNO SPECIFICO COMPORTAMENTO IRREGOLARE NEGLI ULTIMI 30 SECONDI

8:11 Nei casi che riguardano le infrazioni ai seguenti punti a) e b), viene assegnato un tiro dai 7m alla squadra avversaria.

a. quando, nel corso degli ultimi 30 secondi di giuoco, la palla non è in giuoco e un giocatore o ufficiale 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, il giocatore o l'ufficiale responsabile deve essere squalificato e deve essere concesso un tiro da 7m alla squadra avversaria. Tale decisione si applica in qualsiasi tipo di interferenza (ad esempio: con la sola azione fisica interferendo con l'esecuzione di un tiro, come ad esempio intercettando un passaggio, interferendo con la ricezione della palla, non lasciando il pallone).

b. quando, durante gli ultimi 30 secondi di giuoco, la palla è in giuoco, e gli avversari

    1. con un'infrazione alle Regole 8:5 o 8:6 e 8:9, 8:10a o 8:10b (II) da parte di un giocatore

2. con un’infrazione alle Regole 8:10a o 8:10b (I) da parte di un ufficiale

impediscono alla squadra in possesso di palla di tirare in porta o di ottenere una chiara occasione da rete, il giocatore o ufficiale colpevole deve essere squalificato in base alle corrispondenti regole e alla squadra in possesso di palla viene concesso un tiro da 7m.

Se il giocatore che ha subito il fallo, o un suo compagno di squadra, segna una rete prima che l’arbitro interrompa il giuoco, il tiro da 7m non deve essere concesso.

Nota: in caso di infrazioni alle regole 8:6 o 8:10, gli arbitri devono redigere 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 ufficiale 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 delegato 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).

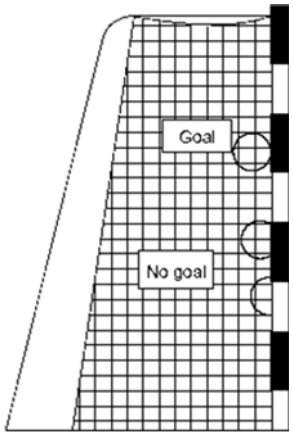
Gli arbitri devono indicare chiaramente (senza far effettuare la rimessa da centro campo) di avere convalidato una rete, nel caso in cui il segnale acustico di fine tempo suoni immediatamente dopo che la stessa è stata segnata e prima che venga effettuata la rimessa dal centro.

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: LA 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 giuoco riprende con un tiro d'inizio effettuato dalla squadra che l'ha subita (vedere comunque Regola 9:2-2° paragrafo).

10:3 Per il tiro di inizio può trovare applicazione una delle seguenti due opzioni:

a) Tiro di inizio dalla linea centrale

Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dalla linea centrale (con una tolleranza da ciascun lato di 1,5 metri dal centro del terreno di giuoco). È preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro tre secondi (13:la, 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).

b) Tiro di inizio dall'area di tiro

- Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dall'area di tiro. È preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro 3 secondi (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il fischio degli arbitri può essere eseguito quando il pallone è all'interno dell'area di tiro e il giocatore che esegue il tiro ha almeno un piede nell'area di tiro (15:6).
- Al giocatore che esegue il tiro non è consentito uscire dall'area di tiro con nessuna parte del corpo finché il tiro d'inizio non sia stato effettuato (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Al giocatore che esegue il tiro è consentito muoversi all'interno dell'area di tiro, ma non gli è consentito palleggiare e riprendere il pallone dopo il fischio (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro può essere eseguito correndo. Non è consentito saltare durante l'esecuzione del tiro (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro è considerato eseguito se:
  - il pallone ha prima lasciato la mano del tiratore e poi ha completamente oltrepassato la linea dell'area di tiro, oppure

- il pallone è stato passato e toccato o controllato da un compagno di squadra, anche laddove questo è avvenuto all'interno dell'area di tiro

- I compagni di squadra del giocatore che esegue il tiro non possono attraversare la linea centrale prima del fischio, a meno che non siano nell'area di tiro (15:6).
- I giocatori della squadra in difesa devono stare fuori dell'area di tiro e non possono toccare il pallone o gli avversari nell'area di tiro prima che il tiro sia considerato eseguito (15:4, 8:7c, 8:8f). È consentito loro stare immediatamente fuori dell'area di tiro.

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 o, se prevista, all'interno dell'area del tiro di inizio.

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

Se il tiro di inizio viene effettuato dalla linea di centro (10:3a), gli avversari devono posizionarsi ad almeno 3 metri di distanza dal giocatore che la effettua (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8f).

Se il tiro di inizio viene effettuato dall'area di rimessa in giuoco (10:3b), gli avversari devono posizionarsi con l'intero corpo all'esterno della stessa (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8f).

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, 8:8f).

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

12:1 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.

Se la squadra che deve eseguire il rinvio del portiere sta giocando con sette giocatori di campo, un portiere deve sostituirne uno di essi (Regola 4: 4). Spetta agli arbitri decidere se è necessario un time-out (Regola 2: 8, secondo paragrafo, Chiarimento n. 2).

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, 8:8f).

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, 4:9, 5:6-10, 6:5 1° paragrafo, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11- 12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7-3° 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 (vedere anche la regola 8:11a indicazioni speciali durante gli ultimi 30 secondi di giuoco e regole per il Team Time Out elettronico, se previsto).

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 ufficiale 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, 8:7c e 8:8f.

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 ufficiale 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).
d. viene commessa un'infrazione secondo le Regole 8:11a o 8:11b (vedere comunque 8:11 ultimo paragrafo).

Per analogia, questa regola si applica anche nel caso di "forza maggiore", come un improvviso guasto elettrico, che interrompa il giuoco proprio durante 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 (vedere 12:2) e del tiro d'inizio dall'area di tiro (10:3b), il tiratore deve avere almeno una parte dello stesso piede in costante contatto con il terreno finché non lascia la palla (vedere comunque 10:3b). 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).

NOTA:

Prima dell'esecuzione di un tiro (fatta eccezione per il caso di quello del portiere), il giocatore deve essere in posizione eretta, vale a dire che nessuna parte del corpo, ad eccezione dei piedi, può essere a contatto col terreno durante l'esecuzione del tiro.

15:2 Un tiro è considerato eseguito quando la palla ha lasciato la mano del tiratore (vedere comunque Regola 12:2, 10:3a 2° paragrafo e 10:3b).

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 10:3a 2° paragrafo (vedere comunque 10:3b).

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 (vedere comunque 10:3b, 12:12 e 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 10:3a 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 o 8:8f in collegamento con le Regole 16:1b 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. Agli ufficiali 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 ufficiale 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 degli ufficiali 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 ufficiale secondo la Regola 8:8; vedere anche la Regola 4:6
g. in conseguenza della squalifica di un giocatore o di un ufficiale (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 agli ufficiali di una squadra più di un'esclusione.

Quando viene sanzionata un'esclusione a carico di un ufficiale, secondo la Regola 16:3d-e, l'ufficiale 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 ufficiale 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 ufficiale, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco
c. per comportamento antisportivo da parte di uno degli ufficiali 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, vedi anche Regola 16:8) al giocatore o ufficiale colpevoli ed al segretario/cronometrista.

16:8 La squalifica di un giocatore o ufficiale è valida per tutto il tempo di giuoco rimanente. Il giocatore o l'ufficiale 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 ufficiale, 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 ufficiali 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 l'ufficiale responsabile di squadra ed il delegato (vedere Chiarimento n. 7) devono essere informati immediatamente.

A tal fine l'arbitro, dopo aver mostrato il cartellino rosso, esibirà anche il cartellino blu.

INFRAZIONI MULTIPLE NELLA STESSA SITUAZIONE

16:9 Se un giocatore o un ufficiale 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 ufficiale, 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 ufficiale 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 degli ufficiali 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 degli ufficiali nell'area di cambio rientri nei limiti previsti e controllano la presenza e l'identità dell'ufficiale 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 ufficiali responsabili di squadra, oppure un altro ufficiale 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 rispettivi ufficiali responsabili di squadra 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 ufficiali presenti nell'area di cambio, l'uscita e l'entrata dei giocatori dal terreno di giuoco, così come il conteggio del numero di attacchi dopo le cure ricevute da un giocatore sul campo, sono considerate come responsabilità comuni di entrambe le figure. Queste decisioni sono prese in base alla loro osservazione dei fatti.

In genere solo il cronometrista (e, quando presente, il delegato) 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 gli ufficiali responsabili di squadra 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)

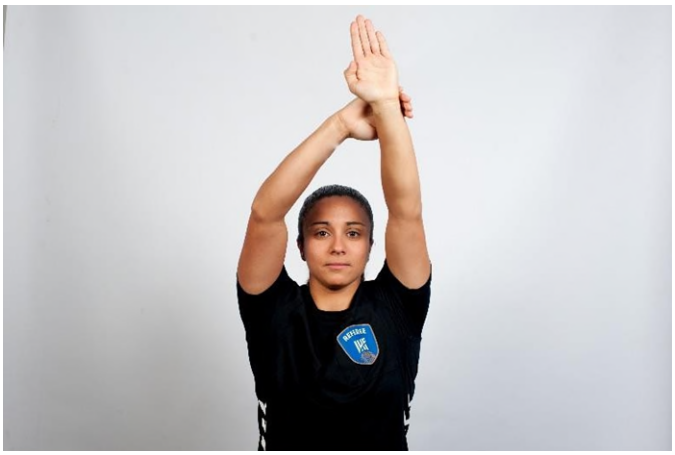
I segnali 12, 15 e 16 sono obbligatori nelle situazioni in cui trovano applicazione

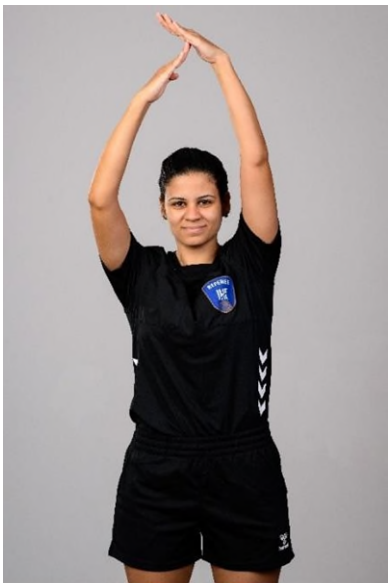
I segnali 8, 10 e 17 vengono utilizzati se ritenuti necessari dagli arbitri

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 IN 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 **GIUOCO PASSIVO**	
SEGNALE N. 12 **RETE**	

SEGNALE N. 13 **AMMONIZIONE (GIALLO)** **SQUALIFICA (ROSSO)** **RAPPORTO SCRITTO (BLU)**	
SEGNALE N. 14 **ESCLUSIONE PER 2 MINUTI**	
SEGNALE N. 15 **TIME-OUT**	

SEGNALE N. 16 **AUTORIZZAZIONE ALL'INGRESSO IN CAMPO DI 2 PERSONE DURANTE UN TIME-OUT**	
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 DELEGATO (18:1)**
8. **GIOCATORE INFORTUNATO (4:11)**

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).

È 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.
e) sostituzione di un giocatore di campo con un portiere, per poter eseguire il rinvio dal portiere.

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 da un proprio ufficiale 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 e gli ufficiali rimangono di fronte alla propria 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/ufficiale 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.

Una squadra può richiedere il time-out premendo direttamente un pulsante su di una apposita apparecchiatura elettronica invece di utilizzare il cartoncino verde. Il pulsante è direttamente collegato al tabellone. Una volta che il pulsante viene premito il tempo sul tabellone si arresta. Viene anche emesso un segnale acustico in modo da avvisare tutte le parti coinvolte nella gara dell'avvenuta richiesta. Per altri dettagli fare riferimento al regolamento sul team time-out elettronico (ATTENZIONE: Questa normativa non è attualmente applicata in Italia)

NOTA:

Se la IHF, le Federazioni Continentali e Nazionali applicano delle deroghe ai Regolamenti con riferimento alla Nota alla Regola 2:10, ogni squadra ha il diritto di ricevere fino ad un massimo di n. 3 Team Time-Outs da 1 minuto per tutta la gara (esclusi i tempi supplementari) ma fino ad massimo di n. 2 Team Time-Outs per ogni tempo regolamentare. Tra i due Team Time-Outs della stessa squadra, quella avversaria dovrà essere stata in possesso della palla almeno una volta.

3 cartoncini verdi riportanti i n. 1 - 2 e 3 devono essere a disposizione di entrambe le squadre.

Le squadre ricevono i cartoncini verde con i numeri 1 e 2 nel primo tempo regolamentare ed i cartoncini verdi 2 e 3 nel secondo tempo, sempre che abbiano usufruito di un solo Team Time-Out nel corso del primo tempo. Nel caso, invece, che abbiano usufruito di n. 2 Team Time-Outs nel corso del primo tempo, riceveranno solamente il cartoncino verde riportante il n. 3.

Negli ultimi 5 minuti di giuoco del secondo tempo regolamentare può essere concesso soltanto un Team Time-Out.

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 un ufficiale 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, (vedere criteri di valutazione D1 e D2), allora uno degli arbitri sanzionerà una infrazione per giuoco passivo al massimo dopo che la squadra in attacco avrà effettuato 4 passaggi senza andare a tiro (7:11-12).

Le seguenti azioni non sono considerate come un passaggio:

- Se un tentativo di passaggio non può essere controllato a causa di un fallo commesso da un giocatore in difesa.
- Se un tentativo di passaggio viene deviato da un giocatore in difesa oltre la linea laterale o la linea di fondo.
- Se un tentativo di tiro viene bloccato dagli avversari.

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
- Se la squadra in difesa prova a interrompere i passaggi della squadra in attacco commettendo infrazioni secondo la Regola 8:3, questo comportamento deve essere sempre punito progressivamente.

D3. NOTE RIGUARDANTI IL NUMERO MASSIMO DI PASSAGGI

D3a. Prima dell'esecuzione del 4° passaggio:

- Se gli arbitri, dopo aver mostrato il segnale di giuoco passivo, decretano un tiro di punizione o una rimessa in giuoco a favore della squadra in attacco, questo non comporta un'interruzione del conteggio dei passaggi.

- Allo stesso modo, se un passaggio o un tiro in porta viene bloccato da un giocatore di campo della squadra in difesa e la palla ritorna alla squadra in attacco (anche come un tiro dal portiere), questo non comporta un'interruzione del conteggio dei passaggi.

D3b. Dopo l'esecuzione del 4° passaggio:

- Se un tiro di punizione, una rimessa in giuoco (o un rinvio del portiere) vengono assegnati alla squadra in attacco dopo il 4° passaggio, la squadra in attacco ha la possibilità di concludere l'attacco facendo un passaggio ulteriore prima del tiro.
- Lo stesso vale se il tiro, eseguito dopo il 4° passaggio, è bloccato dalla squadra in difesa e la palla è diretta ad un attaccante o passa la linea laterale o la linea di fondo. In questo caso, la squadra in attacco ha la possibilità di completare l'attacco facendo un passaggio ulteriore prima del tiro.

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) ESECUZIONE DEL TIRO DI INIZIO

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).

ESECUZIONE IN ASSENZA DI AREA DEL TIRO DI INIZIO

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:

- 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
- 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 degli altri difensori è irrilevante
- 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 DELEGATO (18:1)

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

Se il cronometrista o il delegato intervengono interrompendo in tal modo l'incontro mentre la palla è in giuoco, si applicano le seguenti regole:

A. CAMBIO O INGRESSO IRREGOLARE IN CAMPO DI UN GIOCATORE (REGOLE 4:2-3, 5-6)

Il cronometrista (o delegato) 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

1. 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 ufficiale. 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.

2. Intervento del delegato

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 delegato 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 delegato.

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

CHIARIMENTO N. 8 : GIOCATORE INFORTUNATO (4:11)

Se un giocatore sembra aver riportato un infortunio durante un'azione sul terreno di giuoco, devono essere adottate le seguenti misure:

a) Se gli arbitri sono assolutamente sicuri che il giocatore infortunato abbia necessità di cure mediche in campo, devono immediatamente mostrare i segnali n. 15 (Time Out) e 16 (Autorizzazione all'ingresso in campo). Gli ufficiali della squadra non possono in tal caso rifiutarsi di entrare sul terreno di giuoco. Il giocatore deve quindi rispettare le norme di cui alla regola 4:11 2° comma, dopo aver ricevuto le cure.
   In tutti gli altri casi, gli arbitri devono invitare il giocatore ad alzarsi ed uscire per ricevere le cure al di fuori del terreno di giuoco. Se questo non risulta essere possibile per il giocatore in questione, gli arbitri mostreranno i segnali n. 15 e 16, applicando la Regola 4:11, 2° comma. Il giocatore o l'ufficiale che non rispetta la presente disposizione deve essere sanzionato per comportamento antisportivo.
   Se un giocatore, che deve lasciare il terreno di giuoco per tre attacchi, è punito con una sospensione di 2 minuti, gli è consentito di rientrare in campo al termine della sospensione, indipendentemente dal numero di attacchi giocato.
   Se gli ufficiali della squadra si rifiutano di fornire le cure necessarie ad un giocatore, l'ufficiale responsabile di squadra deve essere punito progressivamente (vedi Regola 4:2, 3° comma).

b) Il cronometrista e il segnapunti, sotto la supervisione degli arbitri, o l'arbitro di tavolo o il delegato se presenti, sono responsabili del conteggio del numero di attacchi. Gli stessi informano la squadra del giocatore in questione non appena il giocatore è autorizzato a rientrare in campo.
   Un attacco inizia con il possesso del pallone e termina quando viene segnata una rete o la squadra in attacco perde il possesso del pallone.
   Se la squadra è in possesso della palla quando uno dei suoi giocatori necessita delle cure sul terreno di giuoco, questo attacco è considerato come il primo attacco.

c) La regola 4:11 2 ° comma non si applica nei seguenti casi:
   - quando l'intervento richiesto per l'infortunio sul terreno di giuoco si è reso necessario in conseguenza di un'azione irregolare, causata da un giocatore avversario che è stato punito progressivamente dagli arbitri;
   - quando il portiere viene colpito alla testa dal pallone e necessita di cure mediche in campo.

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 delle 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 gli ufficiali 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. Gli ufficiali 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 di campo 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. Gli ufficiali 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 agli ufficiali muoversi nell'area tecnica.

   L'area tecnica inizia a 3,5 metri dalla linea centrale del campo e termina a 8 metri dalla rispettiva linea di fondo e include, per quanto possibile, l'area direttamente dietro le panchine.
   La fine dell'area tecnica deve essere segnalata con una linea o un nastro adesivo che parte dalla linea laterale verso l'esterno del campo lunga 50 centimetri e larga 5.
   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 ufficiale alla volta può stare in piedi e muoversi all'interno dell'area. In ogni caso la sua posizione e il suo comportamento non devono interferire con le azioni dei giocatori in campo. In caso di infrazione a queste regole, l'ufficiale deve essere punito progressivamente.

Naturalmente un ufficiale 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.

L'ufficiale responsabile 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, delegati, segretario/cronometrista, giocatori, ufficiali, 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

Gli ufficiali ed i giocatori sono tenuti in linea di principio a rimanere nella propria area di cambio. Comunque se un ufficiale 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 ufficiali 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 ufficiale 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.

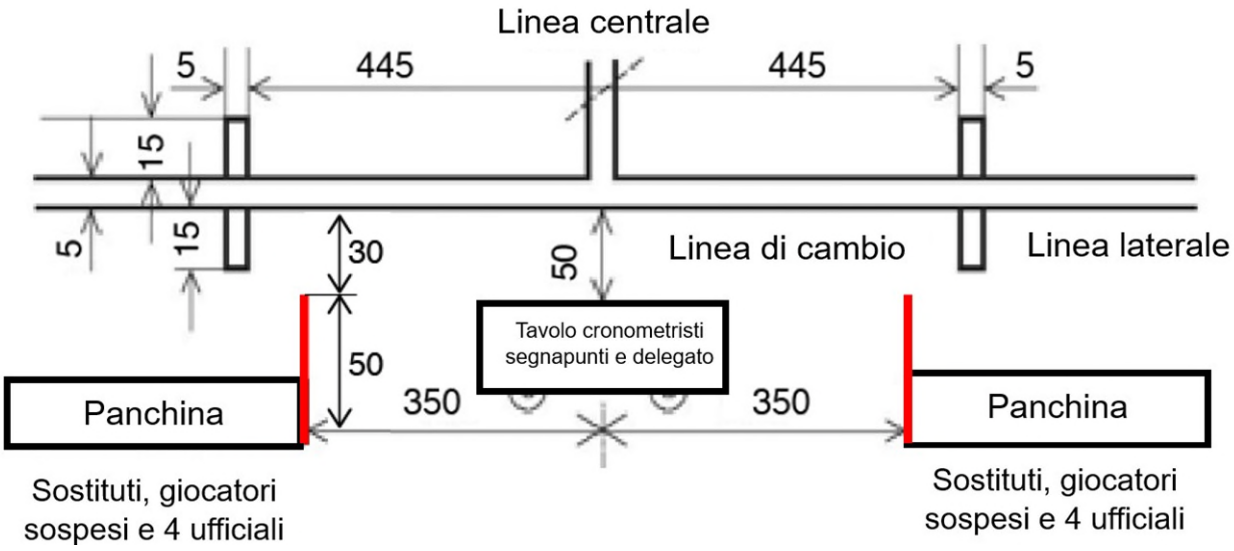
6. In caso di violazione alle disposizioni sull'area di cambio gli arbitri devono intervenire secondo le Regole 16:1b, 16:3d o 16:6b (ammonizione, esclusione, squalifica).

LINEE GUIDA ED INTERPRETAZIONI

TRACCIATURE DEL TERRENO DI GIUOCO (REGOLA 1, REGOLAMENTO AREA DI CAMBIO SEZIONE 1)

La linea di delimitazione della 'area tecnica' è fornita a scopo informativo.

Questa linea è lunga 50 cm ed è disegnata ad una distanza di 350 cm (fuori dal campo, parallela alla linea centrale). Essa inizia ad una distanza di 30 cm al di fuori della linea laterale (dimensioni raccomandate)



PORTE ANTIRIBALTAMENTO (REGOLA 1:2)

Le porte devono esser saldamente ancorate al terreno o alle mura dietro di loro, oppure dotate di un sistema antiribaltamento. La nuova diposizione viene approvata con l'obiettivo di evitare incidenti

INFORTUNIO DEL PORTIERE IN CONNESSIONE CON UN TIRO DI PUNIZIONE (REGOLA 2:5)

Se il portiere risulta infortunato in connessione con l'esecuzione di un tiro di punizione a tempo scaduto, il portiere può essere sostituito. Questa disposizione non si applica ai giocatori di campo della squadra in difesa.

TIRO DI PUNIZIONE O 7 METRI DOPO IL SEGNALE DI FINE GARA (REGOLA 2:6, 8:11D)

In caso di infrazioni o comportamento antisportivo dei difensori durante l'esecuzione di un tiro di punizione o 7 metri dopo il termine del tempo di giuoco, questi difensori devono ricevere una sanzione

personale secondo le regole 16.3, 16.6 o 16.9. Il tiro deve essere ripetuto (Regola 15.9 paragrafo 3). La regola 8:11a non è applicabile in questi casi.

TIME-OUT DI SQUADRA (REGOLA 2:10 CHIARIMENTO N. 3)

Gli ultimi cinque minuti del tempo di giuoco hanno inizio quando l'orologio indica 55:00 o 05.00.

USO DEI PALLONI DI RISERVA (REGOLA 3.3)

La IHF, le Federazioni Continentali e le Federazioni Nazionali hanno il diritto di autorizzare l'uso di palloni di riserva che non sono posizionati al tavolo degli ufficiali di gara. L'uso dei palloni di riserva è autorizzato dagli arbitri secondo la regola 3:4

INTEGRAZIONE DI GIOCATORI E UFFICIALI (REGOLE 4:1 E 4:2)

Nel caso una squadra non abbia esaurito il numero massimo di giocatori (Regola 4:1) o ufficiali (Regola 4:2) consentito, è permesso:

- *iscrivere a referto qualcuno come ufficiale che era stato inizialmente iscritto come giocatore*
- *iscrivere a referto qualcuno come giocatore che era stato inizialmente registrato come ufficiale*

Il numero massimo di ufficiali e giocatori non deve essere superato.

Il ruolo originario del giocatore o ufficiale deve essere cancellato dal referto di gara. Non è consentito di reiscrivere un giocatore o un ufficiale nel suo ruolo originario se è stato nel frattempo cancellato. Inoltre non è permesso cancellare un iscritto che ha un certo ruolo per fare una sostituzione in conformità con il numero massimo permesso. Non è possibile iscrivere una persona col doppio ruolo giocatore/ufficiale.

La IHF, le Federazioni continentali e le Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regole diverse in questa area di responsabilità.

Sanzioni personali relative al cambio di ruolo (ammonizione, sospensione) devono essere considerate per entrambe le quote, rispettivamente come giocatore e ufficiale.

Le disposizioni previste in materia non trovano applicazione in Italia in tutte le attività che si svolgono sotto l'egida della FIGH.

SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI (REGOLA 4:4)

I giocatori devono sempre uscire ed entrare sul terreno di giuoco all'interno dell'area di cambio della propria squadra. I giocatori infortunati che lasciano il terreno di giuoco a tempo fermo sono esentati da tale obbligo.

Questi giocatori non sono obbligati ad uscire dal terreno di giuoco attraverso l'area di cambio quando è evidente che hanno bisogno di un trattamento medico all'interno dell'area di cambio o negli spogliatoi. Inoltre, gli arbitri dovrebbero permettere al giocatore in sostituzione di entrare sul terreno di giuoco anche prima che il giocatore infortunato ne sia uscito, al fine di ridurre al minimo l'interruzione.

ENTRARE IN CAMPO (REGOLE 4:4-4:6)

Un cambio irregolare si verifica se il giocatore entrante e quello uscente hanno almeno un piede in campo nello stesso momento.

L'entrata come giocatore addizionale si verifica quando il giocatore ha entrambi i piedi in campo e nessun compagno di squadra sta uscendo.

Una infrazione delle linee di sostituzione si ha quando un giocatore che entra o esce dal campo ha entrambi i piedi dalla parte sbagliata della linea di sostituzione o della linea centrale.

INGRESSO IRREGOLARE (REGOLA 4:6, 1° COMMA)

Se un giocatore addizionale entra in campo senza che sia stata effettuata una sostituzione, lo stesso subirà una esclusione per 2 minuti.

Se non è possibile identificare il giocatore responsabile del cambio irregolare, devono essere seguiti i seguenti passaggi:

- il delegato o gli arbitri rispettivamente invitano l'ufficiale responsabile di squadra ad indicare il giocatore
- al giocatore indicato verrà applicata una sanzione personale di esclusione per 2 minuti
- nel caso in cui l'ufficiale responsabile di squadra si rifiuti di indicare il giocatore, il delegato o gli arbitri devono individuare un giocatore, al quale verrà applicata una sanzione personale di esclusione per 2 minuti

NOTA:

Solo tra i giocatori presenti sul terreno di giuoco al momento dell'interruzione può essere individuato il 'giocatore responsabile'

Nel caso in cui il 'giocatore responsabile' riceva la terza sanzione di esclusione, sarà squalificato secondo quanto previsto dalla Regola 16:6d.

GIOCATORE CHE ENTRA IN CAMPO CON MAGLIA DI COLORE O NUMERO SBAGLIATO (REGOLA 4:7, 4:8)

Un'infrazione alle regole 4:7 e 4:8 non determina un cambio di possesso del pallone.

Porterà semplicemente ad una interruzione della gara per permettere al giocatore di correggere l'errore ed il giuoco riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra che deteneva il possesso al momento della verifica, nello stesso punto in cui si trovava al momento dell'interruzione.

EQUIPAGGIAMENTI TECNICI NELLA ZONA CAMBIO (REGOLA 4:7 E 4:9)

La IHF, le Federazioni Continentali e le Federazioni Nazionali, hanno la facoltà di autorizzare equipaggiamenti tecnici nelle zone cambio (pc, tablet etc.). tali equipaggiamenti devono essere utilizzati in maniera corretta e in nessun caso possono prevedere attrezzature per favorire contatti con giocatori o allenatori squalificati.

OGGETTI PROIBITI, CASCHI, PROTEZIONI PER VISO E GINOCCHIO *(REGOLA 4:9)*

Tutti i tipi e dimensioni di maschere e caschetti sono vietati. Sono vietate non solo le maschere integrali ma anche quelle che coprono parti del viso.

Per quanto riguarda le ginocchiere, non è consentito indossarle se dotate di parti metalliche. Gli oggetti di plastica devono essere totalmente imbottiti.

Per quanto riguarda le cavigliere, tutte le parti metalliche o di plastica devono essere totalmente coperte.

Le gomitiere sono consentite solo se realizzate in materiale non rigido.

Le Federazioni e gli arbitri non sono autorizzati a consentire deroghe al riguardo. Tuttavia, se l'ufficiale responsabile di squadra si rivolge ad un delegato o ad un arbitro in caso di dubbio, questi prenderanno una decisione sulla la base della Regola 4:9, così come delle "Linee guida". In questo contesto i principi fondamentali devono essere quelli della "non pericolosità" e del non dare "alcun vantaggio illecito".

Questa decisione è stata assunta d'intesa con la Commissione Medica della IHF.

Per ulteriori istruzioni (azioni raccomandate ad arbitri e delegati), vedere appendici 1 e 2.

PECE (REGOLA 4:9)

L'uso della pece è consentito, come pure metterla sulle scarpe. Ciò non costituisce un pericolo per la salute dell'avversario.

Tuttavia, non è permesso depositare la pece sulle mani o sui polsi. Questo costituirebbe un pericolo per la salute degli avversari, in quanto la pece potrebbe finire nei loro occhi o sulla faccia. Secondo quanto previsto dalla Regola 4:9 questo utilizzo non è consentito.

Le Federazioni nazionali possono adottare ulteriori restrizioni nel territorio di competenza.

ASSISTENZA AI GIOCATORI INFORTUNATI *(REGOLA 4:11)*

Nei casi in cui diversi giocatori della stessa squadra si siano infortunati, per esempio a causa di uno scontro, gli arbitri o il delegato possono autorizzare l'ingresso sul terreno di giuoco di ulteriori persone, con un massimo di due per ciascun giocatore infortunato, al fine di assistere i giocatori infortunati. Gli arbitri e il delegato controllano altresì i paramedici che possono entrare sul terreno di giuoco.

PORTIERE INFORTUNATO *(REGOLA 6:8)*

Il portiere, colpito dalla palla, non è in grado di reagire. Generalmente In un caso di questo genere deve essere data priorità alla tutela del portiere. Ai fini della ripresa del giuoco si configurano diverse possibilità:

una palla che torna dall'area di porta nell'area di campo resta in giuoco.

a. La palla supera la linea laterale o la linea di fondo, oppure è ferma o sta rotolando all'interno dell'area di porta. Corretta applicazione: interruzione immediata del giuoco, quindi si riprende con una rimessa in giuoco, ~~o~~ rinvio del portiere, o tiro di punizione in relazione ai casi di cui sopra (dipende dalla situazione al momento dell'interruzione).

b. Gli arbitri hanno interrotto il giuoco prima che la palla avesse superato la linea laterale o la linea di fondo, oppure prima che sia ferma o stia rotolando all'interno dell'area di porta. Corretta applicazione: ripresa del giuoco con il tiro che corrisponde alla specifica situazione.

c. La palla è in aria sopra l'area di porta. Corretta applicazione: attendere uno o due secondi fino a quando una squadra entra in possesso della palla, poi interrompere il giuoco e successivamente riprenderlo con un tiro di punizione a favore della squadra che ne era entrata in possesso.

d. L'arbitro fischia nel momento in cui la palla è ancora in aria. Corretta applicazione: ripresa del giuoco con un tiro di punizione a favore della squadra che per ultima era in possesso della palla.

e. La palla rimbalza dal portiere, che non è in grado di reagire, verso un giocatore avversario in attacco. Corretta applicazione: interruzione immediata del giuoco e ripresa con un tiro di punizione a favore della squadra che era in possesso di palla.

NOTA:

In questi casi non è mai possibile assegnare un tiro da 7m. Gli arbitri interrompono intenzionalmente il giuoco per proteggere il portiere. Non si tratta quindi di un 'fischio ingiustificato' secondo quanto stabilito dalla Regola 14:1b.

PASSI, INIZIO DEL PALLEGGIO (REGOLA 7:3)

In conformità con l'articolo 7:3c,d appoggiare il piede per la prima volta dopo aver ricevuto la palla durante un salto non viene considerato come un passo (passo zero). Tuttavia, 'ricezione della palla' significa ricevere un passaggio.

Palleggiare e prendere la palla in aria durante un salto non è considerato come 'ricezione della palla' secondo la regola. Appoggiare il piede dopo che il palleggio è iniziato è quindi senza eccezione considerato come un passo.

CONTEGGIO DEL NUMERO DI PASSAGGI DOPO IL PREAVVISO DI GIUOCO PASSIVO *(7:11)*

Vedere supporto formativo nell'appendice 3.

SQUALIFICA DEL PORTIERE (REGOLA 8:5 COMMENTI)

La squalifica si applica quando il portiere proviene direttamente dalla sua area di porta o si trova in una posizione simile fuori dall'area di porta e causa un contatto frontale con un avversario. Non si applica quando:

a. Il portiere corre nella stessa direzione dell'avversario, per esempio rientrando in campo dalla zona di cambio dopo una sostituzione
b. La palla è tra l'attaccante e il portiere e l'attaccante che corre dietro alla palla ha la possibilità di evitare il contatto.

In questi casi l'arbitro dovrà prendere una decisione basata sull'osservazione dei fatti.

INTERVENTO DI GIOCATORI AGGIUNTIVI O UFFICIALI *(REGOLE 8:5, 8:6, 8:9, 8:10B)*

Nei casi in cui intervengano giocatori aggiuntivi o dirigenti, le decisioni su sanzioni e prosecuzione del giuoco sono soggette ai seguenti criteri:

- giocatore o ufficiale
- azione volta ad impedire una chiara occasione da rete

In relazione ai citati criteri potrebbero verificarsi le seguenti situazioni:

a. Nel corso di una chiara occasione da rete un giocatore aggiuntivo, che non è stato interessato ad una sostituzione, è presente sul terreno di giuoco. Corretta applicazione: tiro da 7m, squalifica con rapporto scritto.
b. Sostituzione non corretta: Il cronometrista/delegato fischia nel corso di una chiara occasione da rete. Corretta applicazione: tiro da 7m, esclusione di 2min.
c. Nel corso di una chiara occasione da rete un ufficiale della squadra entra in campo. Corretta applicazione: tiro da 7m, squalifica con rapporto scritto.
d. Come in c), ma senza una chiara occasione da rete. Corretta applicazione: tiro di punizione, sanzione progressiva.

ULTERIORI MISURE DOPO UNA SQUALIFICA CON RAPPORTO SCRITTO *(REGOLE 8:6, 8:10A, B)*

I criteri per questo massimo livello di sanzione sono definiti nelle Regole 8:6 (per comportamento aggressivo) e 8:10 (per comportamento antisportivo); si veda anche la Regola 8:3 sezione 2.

Poiché le conseguenze di una sanzione in base alla Regola 8:6 o 8:10, durante il giuoco, non differiscono da quella in base alle Regole 8:5 e 8:9 (squalifica da non segnalare per iscritto) l'IHF ha aggiunto la seguente disposizione complementare a entrambe le regole:

"…devono presentare un rapporto scritto dopo la partita, in modo che l'Organo competente sia in grado di prendere una decisione circa ulteriori provvedimenti".

Questa disposizione supplementare costruisce il principio per l'Organo competente per decidere sugli ulteriori provvedimenti previsti. In nessun modo la formulazione della regola "…sono in posizione" può essere interpretata come un potere discrezionale dell'Organo competente, se vengono assunti ulteriori provvedimenti. Questo significherebbe un cambiamento dell'accertamento dei fatti riscontrati dagli arbitri. Ogni aumento del provvedimento non dovrebbe costituire oggetto di rapporto scritto come previsto dalla IHF, e quindi non è più necessario.

CRITERI PER LA SQUALIFICA DA NON SEGNALARE / DA SEGNALARE PER ISCRITTO *(REGOLE 8:5, 8:6)*

I seguenti criteri aiutano a distinguere tra Regola 8:5 e Regola 8:6:

a. Che significa 'particolarmente sconsiderata'?

- assalti e azioni simili all'assalto
- azioni senza scrupoli o irresponsabili, senza alcun senso di corretto comportamento
- colpire senza controllo
- azioni malevoli

b. Che significa 'particolarmente pericoloso'?

- azioni contro un avversario indifeso

- azioni estremamente rischiose e gravi che mettono in pericolo l'incolumità dell'avversario

c. Che significa 'azione premeditata'?

- azione malevola commessa intenzionalmente e deliberatamente
- azione intenzionale contro il corpo dell'avversario solo per distruggerne l'azione

d. Che significa 'azione maliziosa'?

- azione subdola e nascosta contro l'avversario impreparato

e. Che significa 'senza alcuna relazione con la situazione di giuoco ?

- azioni commesse lontano dal giocatore in possesso di palla
- azioni senza alcuna relazione con la tattica di giuoco

INGRESSO NELL'AREA DI PORTA DI UN GIOCATORE DI CAMPO *(8:7F)*

Se una squadra sta giocando senza portiere e perde la palla, un giocatore di campo di questa squadra che entra nell'area di porta della propria squadra per trarne un vantaggio deve essere sanzionato progressivamente.

SPUTARE (REGOLE 8:9, 8:10A)

Sputare a qualcuno è considerato un'azione simile ad un'aggressione e deve essere punita secondo la Regola 8:10a (squalifica con rapporto scritto). La differenza tra 'sputo che colpisce l'avversario' (punito secondo la Regola 8:10) e 'sputo che non colpisce l'avversario' (tentativo, punito secondo la Regola 8:9), che era stata precedentemente introdotta, rimane invariata.

ULTIMI 30 SECONDI (REGOLE 8:11A, 8:11B)

Gli ultimi 30 secondi di giuoco sono quelli durante il tempo di giuoco regolamentare (fine del secondo tempo) nonché alla fine del secondo tempo durante entrambi i periodi dei tempi supplementari. L'inizio degli ultimi 30 secondi di giuoco avviene quando l'orologio indica 59 minuti e 30 secondi (o 69:30, 79:30) o 0 minuti e 30 secondi.

MANCATO RISPETTO DELLA DISTANZA (REGOLA 8:11A)

"Non rispettare la distanza" determina la squalifica ed un tiro da 7m, se non viene consentita l'esecuzione di un tiro durante gli ultimi 30 secondi di giuoco.

La regola si applica se l'infrazione è commessa negli ultimi 30 secondi della partita oppure nello stesso momento del segnale finale (vedi regola 2:4 1° paragrafo). In questo caso gli arbitri prenderanno una decisione basata sulla loro osservazione dei fatti (Regola 17:11).

Se il giuoco è interrotto negli ultimi 30 secondi a causa di una interferenza che non è collegata direttamente con la preparazione o l'esecuzione di un tiro (esempio cambio irregolare, comportamento antisportivo nell'area di cambio), la regola 8:11a deve essere applicata.

Se il tiro, per esempio, viene eseguito, ma bloccato da un giocatore posizionato troppo vicino che attivamente impedisce l'esito del tiro o disturba il tiratore durante l'esecuzione, si applica la Regola 8:11a.

Se un giocatore è posizionato a meno di 3 metri dal tiratore ma non interferisce attivamente con l'esecuzione del tiro, non ci sarà alcuna sanzione.

Se invece il giocatore usa la sua posizione irregolare per bloccare il tiro o intercettare il passaggio del tiratore, viene ugualmente applicata la Regola 8:11a.

SQUALIFICA DURANTE GLI ULTIMI 30 SECONDI *(REGOLA 8:11 B)*

In caso di squalifica di un difensore in base alle Regole 8:5 e 8:6 durante gli ultimi 30 secondi di giuoco, solo le infrazioni riportate alla Regola 8:6 Commento determinano una squalifica da segnalare con rapporto scritto ed un tiro da 7m.

Le infrazioni di un difensore in base alla Regola 8:5 durante gli ultimi 30 secondi di giuoco determinano una squalifica senza rapporto scritto ed un tiro da 7m.

CONCESSIONE DEL VANTAGGIO DURANTE GLI ULTIMI 30 SECONDI *8:11B ULTIMO PARAGRAFO)*

Gli arbitri interrompono il giuoco e assegnano un 7m quando un giocatore (che ha ricevuto un passaggio da un compagno che ha subito un fallo da sanzionare con la squalifica, Regola 8:5 e 8:6) non segna o continua il giuoco, facendo un altro passaggio.

Si applica la Regola 8:11b se l'**irregolarità** viene commessa durante il tempo di giuoco o al momento del segnale finale *(vedi Regola 2:4, 1° paragrafo).* In questo caso, gli arbitri prenderanno una decisione sulla base della loro osservazione dei fatti *(articolo 17:11).*

La squalifica del portiere in base alla Regola 8:5 Commento (che lascia l'area di porta) porta ad un tiro da 7m durante gli ultimi 30 secondi di giuoco, se le condizioni in base alla Regola 8:5, ultimo comma, sono soddisfatte o una irregolarità viene commessa in base alla Regola 8:6.

USO DEL VIDEO REPLAY (REGOLA 9.2)

Quando una decisione rete valida/non valida viene richiesta dopo l'utilizzo della tecnologia del video replay, verrà concesso un termine più estensivo per la non concessione della rete, che secondo la Regola 9:2 può essere annullata solo fino alla rimessa in giuoco, estendendo tale termine fino al successivo cambio di possesso.

Per altri dettagli fate riferimento alle norme per il Video Replay. (ATTENZIONE: Questa normativa non è attualmente applicata in Italia)

ESECUZIONE DI UNA RIMESSA IN GIUOCO *(REGOLA 11:4)*

Una rimessa in giuoco viene eseguita in direzione del campo di giuoco, come tiro diretto e considerata eseguita se oltrepassa la linea laterale.

DECISIONE PER UN 7M IN OCCASIONE DI PORTA VUOTA (REGOLA 14:1, CHIARIMENTO N° 6C)

La definizione di chiara occasione da rete descritta nel Chiarimento N° 6c, in cui sussista una chiara e priva di impedimenti opportunità di tirare il pallone nella porta vuota, prevede che il giocatore sia in pieno possesso del pallone ed in modo evidente cerchi di tirare direttamente nella porta vuota. La definizione di chiara occasione da rete si applica senza riguardi al tipo di infrazione o se la palla sia in giuoco o non in giuoco, ma ogni tiro deve essere eseguito da una posizione corretta da parte del tiratore e dei suoi compagni di squadra.

ESECUZIONE DI UN TIRO *(REGOLA 15)*

Le Regole 15:7, 3° paragrafo e 15:8 comprendono esempi di possibili falli durante l'esecuzione di un tiro. Palleggiare e depositare la palla a terra (prima di prenderla di nuovo) è una irregolarità, così come avere la palla a contatto con il terreno di giuoco durante l'esecuzione di un tiro (eccezione: rinvio del portiere).

In questo caso, i falli devono essere trattati anche secondo le Regole 15:7 e 15:8 (correzione o sanzione).

GIOCATORI / UFFICIALI SQUALIFICATI *(REGOLA 16:8)*

I giocatori e gli ufficiali squalificati devono immediatamente lasciare il campo e la zona di cambio e non devono più avere alcun contatto con la propria squadra.

Nei casi in cui gli arbitri accertino una successiva irregolarità commessa da un giocatore o un ufficiale squalificato, dopo che il giuoco è ripreso, devono redigere un rapporto scritto.

Non è tuttavia possibile estendere ulteriormente l'applicazione di sanzioni contro il giocatore o il ufficiale in questione nel corso della gara, e quindi un tale comportamento non può determinare una riduzione del numero dei giocatori sul terreno di giuoco. Questo vale anche nel caso in cui un giocatore squalificato entri in campo.

COMPORTAMENTO ESTREMAMENTE ANTISPORTIVO DOPO UNA SQUALIFICA (REGOLA 16.9D)

Se un giocatore, dopo aver subito una squalifica diretta, si rende colpevole di comportamento estremamente antisportivo riferibile alla Regola 8:10a, il giocatore viene punito con una squalifica addizionale con rapporto scritto, e la sua squadra viene ridotta di una unità per 4 minuti.

COMPORTAMENTO DEGLI SPETTATORI PERICOLOSO PER I GIOCATORI *(REGOLA 17:12)*

La Regola 17:12 trova applicazione anche nel caso in cui gli spettatori si comportano in modo tale da mettere in pericolo i giocatori, per esempio utilizzando un puntatore laser o con il lancio di oggetti. In questo caso devono essere assunte le seguenti misure:

- Se necessario, l'incontro viene immediatamente sospeso e non viene ripreso
- Gli spettatori vengono invitati a smettere di disturbare il giuoco
- Se necessario, gli spettatori vengono allontanati dagli spalti ed il giuoco riprende solo quando tutti gli spettatori interessati hanno lasciato l'impianto
- Alla squadra di casa viene chiesto di adottare misure di sicurezza supplementari
- rapporto scritto

Se il giuoco è già stato sospeso quando si rileva l'irregolarità, trova applicazione la Regola 13:3 (per analogia).

Se il giuoco è sospeso in occasione di una chiara occasione di rete, trova applicazione la Regola 14:1c. In tutti gli altri casi, deve essere assegnato un tiro di punizioni alla squadra che era in possesso di palla dal punto in cui questa si trovava quando il giuoco è stato interrotto.

APPENDICE 2

Ulteriori disposizioni sul divieto di maschere facciali e altri oggetti non permessi (regola 4:9)

Caschetto	NON PERMESSO	ogni tipo di caschetto
Maschera per la faccia	NON PERMESSO	Anche maschere che coprono parte della faccia
Protezione per il naso	PERMESSA	Tape, materiale soffice
Fasce per la testa	PERMESSA	Materiale elastico
Foulard per la testa	PERMESSO	Materiale elastico
Fascia del capitano	PERMESSA	Sul braccio, ca.5 cm, monocolore
Protezione per il gomito	PERMESSA	Materiale soffice, sottile, corta
Protezione per il polso	PERMESSA	Materiale soffice, sottile, corta
Fasce per le dita	NON PERMESSE	
Guanti	NON PERMESSI	
Protezione per il ginocchio	PERMESSA	Materiale soffice, senza metallo
Protezione per la caviglia	PERMESSA	Parti dure coperte
Maglia per giocatore di campo impiegato come	PERMESSA	Stesso colore del portiere

Le seguenti regole sono obbligatorie per eventi organizzati dalla IHF e dalle confederazioni continentali

Devono anche essere usate come raccomandazioni per incontri a tutti i livelli di competizione

Sottomaglia a manica lunga	PERMESSO	Stesso colore del colore dominante della maglia, materiale sottile
Maglia per giocatore di campo impiegato come portiere	PERMESSA	Identica alla maglia del portiere, con buchi per i numeri frontali e posteriori coperti con materiale trasparente
Sottopantaloncini corti	PERMESSI	Stesso colore dei pantaloncini, con l'eccezione del colore nero che può essere indossato a prescindere dal colore dominante del pantaloncino, sottili
Sottopantaloncini lunghi	PERMESSI	
Pantaloni lunghi	NON PERMESSI	Eccezione per il portiere
Calzini		Dello stesso colore
Abbigliamento degli ufficiali		Standardizzato, abiti sportivi o civili, colore diverso da quello dei giocatori di campo della squadra avversaria

APPENDICE 3

SCHEMA DI SUPPORTO AL "GIUOCO PASSIVO"

Schema di supporto alle nuove disposizioni sulla regola del "Giuoco passivo" Situazioni PRIMA dell'esecuzione del 4° passaggio

Es.	Azione attaccante 1	Azione difensore	Azione attaccante 2	Proseguimento del giuoco	Decisione
1	Passaggio al compagno	Nessun contatto con la palla	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato
2	Passaggio al compagno	Tocca la palla	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato
3	Passaggio al compagno	Tocca/blocca la palla; la palla ritorna all'attaccante 1	Nessun contatto con la palla	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato
4	Passaggio al compagno	Dirige la palla oltre la linea laterale o la linea di fondo	Nessun contatto con la palla	Rimessa in giuoco per l'attacco	Il passaggio NON deve essere contato
5	Passaggio al compagno	Fallo sull'attaccante 1 durante il passaggio	Non ha la palla sotto controllo	Tiro di punizione per l'attacco	Il passaggio NON deve essere contato
6	Passaggio al compagno	Fallo sull'attaccante 2	Non ha la palla sotto controllo	Tiro di punizione per l'attacco	Il passaggio NON deve essere contato
7	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	L'attaccante riprende il possesso della palla	Il giuoco continua	Il segnale di giuoco passivo è annullato
8	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	La palla oltrepassa la linea laterale	Rimessa in giuoco per l'attacco	Il segnale di giuoco passivo è annullato
9	Tiro in porta	Nessuna azione	Nessuna azione	Rete, rimessa dal centro	L'attacco è finito
10	Tiro in porta	Il portiere para ed ha la palla sotto controllo	Nessuna azione	Rinvio del portiere	Palla persa / L'attacco è finito
11	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	Un compagno del portiere prende possesso della palla	Il giuoco continua	Palla persa / L'attacco è finito
12	Tiro in porta	Il difensore devia la palla oltre la linea laterale o la linea di fondo	Nessuna azione	Rimessa in giuoco per l'attacco	Il passaggio NON deve essere contato
13	Tiro in porta	Il difensore respinge la palla	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato
14	Tiro in porta	Il difensore respinge la palla	L'attaccante 1 riprende il possesso della palla	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato
15	Tiro in porta	Nessuna azione	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	Il passaggio deve essere contato

Schema di supporto alle nuove disposizioni sulla regola del "Giuoco passivo" Situazioni DOPO l'esecuzione del 4° passaggio

Es.	Azione attaccante 1 dopo il 4° passaggio	Azione difensore	Azione attaccante 2	Proseguimento del giuoco	Decisione
1	Tiro in porta	Nessuna azione	Ha la palla sotto controllo	Tiro di punizione per la difesa	Giuoco passivo
2	Tiro in porta	Il difensore tocca la palla	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	E' consentito un altro passaggio
3	Tiro in porta	Il difensore blocca la palla	Ha la palla sotto controllo	Il giuoco continua	E' consentito un altro passaggio
4	Tiro in porta	Il difensore blocca la palla	L'attaccante 1 riprende il possesso della palla	Il giuoco continua	E' consentito un altro passaggio
5	Tiro in porta	Il difensore devia la palla oltre la linea laterale o la linea di fondo	Nessuna azione	Rimessa in giuoco per l'attacco	E' consentito un altro passaggio
6	Tiro in porta	Fallo sull'attaccante 1 durante il passaggio	Nessun contatto con la palla	Tiro di punizione per l'attacco	E' consentito un altro passaggio
7	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	L'attacco riprende il possesso della palla	Il giuoco continua	Il segnale di giuoco passivo è annullato
8	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	La palla esce dalla linea laterale	Rimessa in giuoco per l'attacco	Il segnale di giuoco passivo è annullato
9	Tiro in porta	Nessuna azione	Nessuna azione	Rete, rimessa dal centro	L'attacco è finito
10	Tiro in porta	Il portiere para ed ha la palla sotto controllo	Nessuna azione	Rimessa del portiere	Palla persa / l'attacco è finito
11	Tiro in porta	Il portiere respinge / la palla viene respinta dai montanti della porta	Il difensore ottiene il controllo della palla	Il giuoco continua	Palla persa / l'attacco è finito

ISTRUZIONI PER LA REALIZZAZIONE DEGLI IMPIANTI DI GIUOCO

a. Il terreno di giuoco (Fig. 1a e 1b) 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 prese 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.

FIGURA 5: L'AREA DI PORTA E LA ZONA CIRCOSTANTE

