



**Federazione Italiana Giuoco Handball
Pallamano**



Segreteria Generale

Roma, 3 agosto 2005

Circolare n. 46/2005

Alle Società Affiliate
Agli atleti e tecnici
Ai Signori Consiglieri Federali
Ai Signori Revisori dei Conti
Ai Comitati e Delegazioni Regionali
Alle Delegazioni Provinciali
Ai Settori Federali
LORO INDIRIZZI

Oggetto: *Regolamento tecnico di giuoco 2005.*

Si comunica che sul sito internet federale www.figh.it (sezione Statuto e Regolamenti), in data odierna, viene pubblicato il "Regolamento tecnico di giuoco" nella stesura in vigore a decorrere dall'anno sportivo 2005/06. Lo stesso regolamento pu` essere salvato in formato pdf cliccando qui di seguito [regolamento.pdf](#)

Al fine di favorire una pi` agevole conoscenza delle novita` introdotte, avuto riguardo ad una circolare esplicativa predisposta dalla I.H.F., viene qui di seguito allegata una guida pratica al Regolamento tecnico di giuoco 2005.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

Gli arbitri devono avere piena cognizione dei contenuti di tutte e 3 le colonne.

I Delegati Tecnici e gli Ufficiali di Tavolo (Cronometristi e Segnapunti) devono avere piena cognizione dei contenuti relativi alle proprie azioni ed a quelle degli Arbitri

- 1. Quando gli arbitri fischiano perché un attaccante fa un passo nell'area di porta degli avversari (o tocca la palla sulla superficie nell'area di porta), ne consegue un rinvio del Portiere avversario e non un tiro libero per gli avversari.**

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Il Portiere deve comportarsi in maniera opposta a quella precedentemente prevista. Se la palla è nell'area di porta, la stessa può essere messa immediatamente in gioco. Se la palla è all'esterno dell'area di porta, deve essere data al portiere nell'area di porta. Agli avversari è permesso di stare immediatamente fuori della linea dell'area di porta quando viene effettuato il rilancio del portiere, ma gli stessi non devono provare ad impedire alla palla di attraversare la linea dell'area di porta.	Assicurarsi di utilizzare il segnale di “ Rinvio del Portiere” in maniera molto chiara e perentoria in modo da ricordare ai giocatori di entrambe le squadre il cambiamento delle Regole di gioco. Osservare le azioni degli avversari con attenzione in maniera che gli stessi non interferiscano sulla velocità dell'esecuzione.	Dopo il fischio dell'Arbitro, la squadra del portiere ha il possesso della palla e la stessa non è in gioco fino a che il rinvio del Portiere non è stato effettuato.

2. Quando la palla colpisce il soffitto (o un oggetto che pende dal soffitto), questo provoca una rimessa in gioco e non un tiro di punizione per gli avversari della squadra che per ultima ha toccato la palla. La rimessa in gioco deve essere effettuata dal punto più vicino della linea laterale meno distante dal punto in cui la palla ha toccato il soffitto

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Chi effettua la rimessa in gioco va sulla linea laterale più vicina ed effettua la rimessa in gioco dal punto che gli pare essere in linea con il punto dove la palla ha toccato il soffitto. Non deve aspettare il fischio dell'Arbitro.</p>	<p>Mostrare il segnale per “la rimessa in gioco” e indicare velocemente la linea laterale e la posizione approssimativa dalla quale effettuare la rimessa in gioco. Si rappresenta che è quasi impossibile determinare l'esatta posizione di tale rimessa, pertanto è necessario essere flessibili a meno che la posizione non sia chiaramente sbagliata e crei un vantaggio ingiusto.</p>	<p>Fate attenzione a quale squadra dovrà effettivamente effettuare la rimessa in gioco, se c'è una richiesta per un time out di squadra proprio in quel momento.</p>

3. Una nota è stata inserita nelle regole circa il fatto che non solo i falli violenti e “duri” dovrebbero comportare squalifiche. Anche una spinta leggera può essere molto pericolosa se essa avviene nel momento sbagliato, cioè quando il giocatore non può vedere cosa sta succedendo e/o non può difendersi, per esempio mentre salta o corre velocemente.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Se vedete che un avversario è in una posizione di “vulnerabilità”, evitate una spinta pericolosa o un colpo che potrebbe causare una ferita. Anche se siete disperati e sentite di dover agire, per favore tenete a mente l'effetto che una spinta o un colpo contro un giocatore indifeso potrebbero avere, nel creargli una variazione del proprio movimento.</p>	<p>Dovete rinunciare alla tendenza a concentrarvi solo su “grandi” falli e su contrasti pesanti; guardate anche alle situazioni in cui un piccolo o “nascosto” contatto fisico può essere pericoloso per un giocatore “vulnerabile”, spesso mentre c'è un salto nell'area di porta o in un contrattacco; lo spingere ed il colpire è molto probabile che siano pericolosi; in questi casi non esitate a mostrare il CARTELLINO ROSSO!</p>	<p>-----</p>

4. **Quando una squadra ha esattamente il risultato necessario nell'ultimo minuto di una gara (una rete di vantaggio, pareggia o ha una differenza reti favorevole), può tentare di usare qualsiasi metodo, non importa quanto antisportivo, per difendere quel risultato, se le conseguenze di tale metodo non sono dannose.**

Ciò attiene per esempio al caso in cui agli avversari si impedisce di avere una chiara situazione per segnare una rete attraverso qualche forma di azione di sabotaggio.

Una squalifica per un tale fallo sarà ora riportata dagli arbitri come una squalifica che ricade nella categoria per la quale la federazione deve stabilire una severa punizione/squalifica dopo la gara.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Considerando il rischio di una lunga squalifica, il giocatore deve trovare un metodo meno drastico per ridurre il rischio che gli avversari entrino in una posizione tale da avere un buon tiro in porta o un passaggio a un giocatore smarcato.	Gli arbitri devono essere consapevoli del risultato e del tempo rimanente. Quindi, se ci sono le basi per concedere un tiro da sette metri che potrebbe ristabilire una opportunità di segnare “distrutta”, allora la squalifica dovrebbe essere considerata “normale” e pertanto non più oggetto di successivo rapporto.	Queste situazioni spesso implicano la necessità di avere una grande attenzione, con improvvisi time out quando ogni secondo è importante. Può inoltre essere necessario consigliare gli arbitri su come regolare l’orologio se un segnale non ha portato a una corretta gestione del tempo di gioco.

5. **Un certo numero di anni fa, le regole sono state cambiate in modo che il normale spettro delle punizioni progressive fosse possibile durante la gara, anche per le azioni fuori dal terreno di gioco . (per esempio, è diventato possibile dare le sospensioni di 2 minuti ai giocatori in panchina ed ai dirigenti della squadra). A quel tempo è stato trascurato che sarebbe logico avere la stessa scala completa di punizioni anche durante gli intervalli e altre interruzioni. Finora, è stato necessario passare direttamente dal cartellino giallo alla squalifica. Ora questo è stato corretto.**

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
I giocatori e gli allenatori possono essere stati abituati a una “riluttanza” degli arbitri a decidere sulle infrazioni commesse durante gli intervalli, quando una squalifica sarebbe stata	Lo scopo è ottenere coerenza, non trovare ulteriori opportunità per punire. Comunque, la sospensione di due minuti può essere una punizione appropriata in alcune situazioni che	Una sospensione di due minuti data durante l’intervallo o altra interruzione sarà trattata nello stesso modo delle altre sospensioni. Comunque è importante aiutare gli arbitri con

l'unica alternativa possibile come sanzione applicabile. Proteste, un ritorno ritardato sul terreno di gioco per il secondo tempo e altri comportamenti antisportivi possono ora causare una sospensione di due minuti.	in precedenza non erano punite. Ricordate, una squalifica durante un intervallo ora causa una “riduzione” di due minuti. Assicuratevi di informare il tavolo delle punizioni date durante l'intervallo.	chiare comunicazioni alla squadra così che gli arbitri ricomincino il gioco con il corretto numero di giocatori sul terreno di gioco.
---	---	---

6. Un'interpretazione più chiara è stata introdotta per quelle situazioni in cui un giocatore utilizza il piede o il polpaccio per fermare o deviare la palla. Un giocatore che attivamente sta ostruendo un tiro o un passaggio deve essere punito progressivamente (fin dalla prima volta che ciò accade); questo non si applica nelle situazioni dove un giocatore come riflesso chiude le gambe quando un avversario prova a giocare la palla fra le sue gambe o se il giocatore si sta muovendo verso un avversario e la gamba che si muove (come parte del corpo) intercetta la palla.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
I giocatori devono abbandonare l'abitudine di stendere la gamba quando la palla sta arrivando.	Come prima, non è mai una violazione se la palla è tirata verso il piede/gamba di un giocatore che non sta muovendo il piede/gamba.	

7. Ogni volta che il cronometrista (o il delegato) ferma il gioco con un fischio o un segnale automatico, l'orologio ufficiale deve essere fermato simultaneamente, senza aspettare un segnale di time out da parte degli arbitri. Il motivo dell'interruzione non fa differenza. Ogni decisione arbitrale dopo il fischio da parte del cronometrista non è valida, tranne le punizioni personali che rimarranno valide. Per esempio, una rete è annullata, anche se la rimessa è stata effettuata.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
È possibile che la gara continui dopo l'intervento da parte del tavolo, se il segnale non viene sentito dagli arbitri e da tutti i giocatori. Questo può portare a una situazione in cui un difensore crede che il gioco sia fermo,	Gli arbitri devono fare ogni sforzo per sentire il segnale dal tavolo così che il gioco venga fermato immediatamente. La ragione per l'intervento del “tavolo” deve essere chiarita, e gli arbitri devono decidere in ordine alla	Per gli ufficiali del tavolo deve essere istintivo unire ad ogni proprio fischio il movimento per fermare l'orologio. È' difficile per il cronometrista/delegato notare immediatamente se l'azione sul terreno di gioco va avanti,

<p>ma un attaccante continua a giocare. È importante allora evitare un'azione “disperata” che potrebbe causare una punizione, poiché questa punizione rimarrà valida.</p>	<p>necessità di punizioni o di altre azioni. Insieme agli ufficiali del tavolo, gli arbitri determinano come e dove il gioco dovrebbe essere ripreso.</p>	<p>perché il loro fischio non è stato sentito. Misure più forti e più drastiche sono in tal caso necessarie: una sirena o un fischio più forte, segnali con le mani, alzarsi o anche entrare nel terreno di gioco. Il delegato/ufficiale del tavolo deve essere pronto ad aiutare gli arbitri a determinare esattamente quale era la situazione del gioco quando il tavolo è intervenuto.</p>
---	---	---

8. Regole speciali sono state introdotte per l'esecuzione del tiro di punizione dopo che il tempo di gioco è scaduto e un tiro diretto in porta è l'unica opzione. L'intenzione è di accelerare l'esecuzione ed evitare 'il teatro' dello spreco di tempo che è diventato una fonte di irritazione. I compagni di squadra del tiratore devono ora trovarsi a tre metri di distanza e non possono “affollarsi intorno” al tiratore. Questa squadra può sostituire un giocatore ma ai difensori non è concessa alcuna sostituzione. Gli arbitri devono insistere perché il tiratore rapidamente raggiunga la giusta posizione e effettui immediatamente il tiro.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Il tiratore deve andare al punto indicato velocemente e i compagni di squadra devono allontanarsi. Il tiratore dovrebbe aspettarsi che l'arbitro fischi immediatamente. I ritardi saranno considerati come comportamenti antisportivi, tranne quando c'è una sostituzione per far entrare un nuovo tiratore. I difensori devono allontanarsi di tre metri e un'interferenza sarà considerata come condotta antisportiva. Poiché non è permessa alcuna sostituzione, non c'è motivo di aspettare che i difensori siano pronti.</p>	<p>Non c'è più motivo di ritardo. Gli attaccanti devono decidere il tiratore velocemente e l'eventuale sostituzione deve avvenire immediatamente. Il fischio dovrebbe arrivare appena il tiratore è nella corretta posizione. Ora è importante ricordare le posizioni dei compagni di squadra. Se i difensori interferiscono devono essere puniti. Se il portiere sostiene di essere ferito, deve lasciare il terreno di gioco ed essere sostituito immediatamente. Tutte le altre sostituzioni sono proibite. Il primo sostituto che prova a entrare causa una riduzione sul terreno di gioco; gli altri vengono semplicemente fermati</p>	<p>Il delegato e gli ufficiali di tavolo non hanno altra funzione che tenere il tempo e devono concentrarsi su come aiutare gli arbitri a far rispettare le restrizioni alle sostituzioni. Alle squadre dovrebbero essere ricordate queste restrizioni e il tavolo deve controllare entrambi i lati e immediatamente riportare agli arbitri ogni violazione che essi stessi non possono prevenire. Un utile metodo è annotare velocemente i numeri dei giocatori che sono nel terreno di gioco quando viene concesso un tiro di punizione, così che non ci sia spazio per delle dispute.</p>

9. E' stato ora chiarito che TUTTI i giocatori di una squadra che assumono il ruolo del portiere devono indossare una maglietta dello stesso colore. Questo comporta per chiunque normalmente è un giocatore di campo un possibile periodo di tempo non pianificato come portiere, magari in una situazione di “sorpasso” alla fine della gara.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>La possibilità di utilizzare un giocatore di campo come portiere richiede ovviamente una pianificazione prima della gara. Inoltre ciò comporta il fatto di essere sicuri che la “divisa” o la speciale maglietta pronta per l’utilizzo da parte di un giocatore di campo in vista della fine della gara abbia realmente lo stesso colore delle altre magliette dei portieri. Se sussistono dei dubbi sulla idoneità della “divisa”, consultate gli ufficiali di tavolo prima della gara.</p>	<p>Anche se gli ufficiali di tavolo dovrebbero essere i primi a scoprire un problema, gli arbitri devono essere attenti a questo punto. Se qualcuno è entrato come portiere con un colore sbagliato, la gara deve essere fermata e il giocatore mandato fuori per il cambio della “divisa”. La ripresa del gioco in questo caso avviene con un tiro di punizione a favore degli avversari ma non c’è sanzione personale. (Un caso diverso è se invece qualcuno entra come portiere con la stessa “divisa” dei giocatori di campo; Il fatto deve essere considerato come un cambio irregolare e punito di conseguenza).</p>	<p>Il delegato e gli ufficiali di tavolo dovrebbero aiutare le squadre e gli arbitri a prevenire il problema. Se un giocatore sembra pronto a entrare e a sostituire il portiere, questa sostituzione dovrebbe, se possibile, essere evitata se il giocatore non sta indossando il corretto colore. Se il giocatore entra prima che il problema sia scoperto, il tavolo deve fermare la gara immediatamente e informare gli arbitri.</p>

10. Il piercing visibile sul corpo è stato specificatamente menzionato nelle regole ed è stato posto nella stessa categoria degli orecchini e dei normali anelli. Questo significa che il piercing può essere permesso se vi si può applicare una fettuccia o può essere coperto così che non sia pericoloso agli altri giocatori. Il piercing che non è visibile (sotto l’uniforme o in bocca) non è regolamentato.

<p>I dirigenti di squadra hanno la responsabilità di ricordare e controllare i loro giocatori prima della gara.</p>	<p>Si raccomanda di effettuare un controllo prima della gara, durante il riscaldamento, in modo che i problemi durante la gara possano essere minimi. Se il problema viene scoperto durante il gioco, il giocatore dovrebbe essere mandato fuori per risolverlo. Questo dovrebbe normalmente essere fatto quando la gara è</p>	<p>Il tavolo aiuta gli arbitri monitorando tali possibili situazioni durante la gara.</p>
---	--	---

	interrotta o, se possibile, mentre la gara si sta svolgendo.	
--	--	--

11. E' ancora permesso ma non più obbligatorio avere un capitano di squadra ufficiale, cioè qualcuno identificato con una fascia al braccio e responsabile di partecipare al lancio della moneta prima della gara. Che ci sia o meno il capitano, ogni giocatore o dirigente può rappresentare la squadra per il lancio della moneta.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Come prima, è al dirigente responsabile della squadra che è concesso di avere contatti con gli arbitri o il tavolo. Non si vuole scoraggiare il fatto di avere un capitano della squadra, sia ufficialmente che non ufficialmente, non è semplicemente più obbligatorio. Una squadra può voler avere un capitano per scopi interni, ma non c'è nessuna funzione necessaria in relazione ai rapporti con gli arbitri o con gli ufficiali del tavolo.	Le procedure per il lancio della moneta non sono state cambiate. Gli arbitri richiedono al dirigente responsabile di ogni squadra di indicare qualcuno tra i dirigenti ed i giocatori che partecipi al lancio della moneta e accettano la loro scelta.	

12. Se un giocatore entra nella gara senza essere incluso nel referto di gara e quindi abilitato a partecipare, questo comporta una punizione progressiva per il dirigente responsabile di squadra. Il giocatore è punito solo se, come fatto a parte, è colpevole di sostituzione illegale, entrando come ottavo giocatore, o commettendo una violazione sul terreno di gioco dopo l'entrata.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Il dirigente responsabile di squadra dovrebbe essere particolarmente attento e controllare due volte il referto di gara, se i giocatori arrivassero dopo che il referto di gara è stato riempito	Se il tavolo interviene perché un giocatore sul terreno di gioco non è nel referto di gara, il primo passo è penalizzare il dirigente responsabile della squadra progressivamente,	Il tavolo dovrebbe avere un ruolo preventivo, nel senso che sforzi dovrebbero essere fatti se i giocatori con numeri che non esistono sul referto di gara arrivano tardi, si siedono sulla

<p>ovvero dopo l'inizio della gara.</p>	<p>vale a dire che la punizione precisa da irrogare per il fatto dipende dalle possibili punizioni precedentemente irrogate agli dirigenti della squadra. La ripresa del gioco avviene normalmente con un tiro di punizione per gli avversari, tranne quando viene concesso un tiro da sette metri, se una chiara occasione da rete è stata fermata dall'interruzione conseguente l'ingresso nel terreno di gioco del giocatore non autorizzato.</p>	<p>panchina o sono pronti a entrare sul terreno di gioco. Se un giocatore che non è nel referto di gara si scopre essere sul terreno di gioco, la gara deve essere fermata immediatamente. Il giocatore deve essere allora inserito nel foglio del punteggio, dopo che la situazione con il dirigente responsabile della squadra è stata risolta.</p>
---	--	---

13. Il dirigente responsabile della squadra deve assicurarsi che solo i giocatori e i dirigenti di squadra designati a partecipare alla gara siano nell'area delle sostituzioni una volta che la gara è iniziata. Ogni violazione comporta una punizione progressiva per il dirigente responsabile di squadra.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Il dirigente responsabile di squadra (o uno dei suoi colleghi in sua vece) deve controllare ciò durante la gara.</p>	<p>Vedere punto precedente.</p>	<p>Il delegato e gli ufficiali del tavolo devono controllare entrambe le aree di sostituzione prima che la gara inizi per cercare di evitare ogni problema.</p>

14. E' stato chiarito che è punibile come comportamento antisportivo se un dirigente di squadra (o un giocatore sostituto) che entra sul terreno di gioco con il permesso di occuparsi di un giocatore infortunato, invece si concentra sull'istruire i suoi giocatori sul terreno di gioco o avvicina gli arbitri o i giocatori dell'altra squadra.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Le persone che entrano devono avere grande cura di concentrarsi sul loro giocatore infortunato. L'ingresso sul terreno di gioco può essere un tentativo di cogliere l'occasione per</p>	<p>L'attenzione degli arbitri dovrebbe concentrarsi sulla prevenzione, in una situazione in cui le emozioni possono essere comprensibili. Ogni tendenza ad azioni proibite dovrebbe essere</p>	<p>Il ruolo del tavolo è tentare di assicurare che nessuna altra persona entri nel terreno di gioco, e di riportare agli arbitri se questo avviene ancora. Non c'è diretto ruolo di</p>

criticare gli arbitri o l'avversario che potrebbe essere stato coinvolto con il giocatore infortunato, ma questo è rigorosamente proibito.	fermamente scoraggiata con parole e gesti. Solo se la persona non capisce il messaggio ma persiste nell'impropria azione, allora è giunto il momento di punire.	coinvolgimento in ogni azione scorretta avvenuta sul terreno di gioco, a meno che un delegato non ritenga che gli arbitri hanno bisogno di assistenza. Ma anche se fosse, l'attenzione principale deve essere rivolta alla prevenzione.
--	---	---

15. È stato chiarito che se un giocatore lascia il terreno di gioco attraversando la linea laterale fuori della zona della sostituzione per scopi inoffensivi e senza ottenere alcun vantaggio, allora questo non deve essere considerato come comportamento antisportivo o sostituzione fallosa. Ad esempio quando un giocatore vuole avere dell'acqua o un asciugamano dalla panchina (o dietro la porta) o quando un giocatore che ha ricevuto una sospensione correttamente va verso la panchina ma attraversa la linea laterale fuori della zona della sostituzione.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
I giocatori dovrebbero anche provare a evitare di lasciare il terreno di gioco quando prendono l'acqua, asciugamani etc, poiché c'è il rischio che la situazione potrebbe essere interpretata erroneamente come una sostituzione irregolare.	Gli arbitri non dovrebbero concentrarsi su questo tipo di azioni innocenti. Per esempio, se un giocatore che è stato sospeso lascia il terreno di gioco senza proteste, allora non c'è motivo di preoccuparsi se il giocatore va alla panchina al di fuori della linea dei 15 centimetri.	Gli ufficiali del tavolo dovrebbero concentrarsi sui casi reali di sostituzioni o entrate illegali. Allo stesso modo, azioni innocenti non devono essere interpretate come fossero antisportive.

16. Il compito degli arbitri di controllare il comportamento dei giocatori e dei dirigenti di squadra comincia quando arrivano al luogo dell'incontro. Il comportamento che sarebbe punito se accadesse durante la gara dovrebbe essere punito anche se accade prima della gara. Le possibilità sono un ammonizione o una squalifica. Comunque, in tali casi può non sempre essere chiaro agli arbitri che la persona colpevole è un persona che parteciperà alla gara. Nei casi estremi questo può non essere scoperto fino a che la gara non è iniziata. In tali casi, la punizione può essere data in quel momento. Una squalifica data "con effetto retroattivo" non causerà una sospensione di due minuti, poiché ciò non sarebbe stato il caso se la squalifica fosse stata data prima della gara Un cartellino giallo per un

incidente prima della gara non dovrebbe essere dato dopo l’inizio della gara, se il giocatore o il dirigente (o un altro dirigente) ha già ricevuto un cartellino giallo.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Il consiglio per i giocatori e i dirigenti è chiaramente quello di evitare ogni confronto prima della gara, soprattutto perché è sbagliato credere che rimarrà impunito.</p>	<p>Se gli arbitri sono stati sottoposti a una cattiva condotta da parte di una persona prima della gara, dovrebbero fare ogni sforzo per determinare prima che la gara inizi se la persona è un giocatore o un dirigente di squadra nella gara. Questo renderà possibile accordare la punizione prima che la gara inizi. Nel caso di una squalifica, questo permetterebbe alla squadra di sostituire la persona.</p>	<p>È improbabile che il tavolo abbia molta parte in tali situazioni. Il delegato e gli Ufficiali di tavolo possono solamente aiutare gli arbitri a identificare la persona se la persona è riconosciuta dopo che la gara è iniziata. Gli stessi dovrebbero anche assicurarsi che le regole speciali applicabili al fatto siano seguite: nessuna sospensione di due minuti insieme al cartellino rosso, e nessun cartellino giallo aggiuntivo se il giocatore o il dirigente (dirigenti) ne hanno già uno.</p>

17. Dovrebbe essere notato che la Regola 15 “è stata migliorata” per quanto riguarda le conseguenze per le violazioni prima che si stia eseguendo un qualsiasi tiro , indipendentemente dal fatto che l'esecuzione del tiro sia stata preceduta o meno da un fischio di ripresa. Se il tiro però è stato preceduto da un fischio di ripresa, la violazione se commessa dalla squadra che sta eseguendo il tiro determina, normalmente, la perdita di possesso per la squadra. Negli altri casi si ha normalmente una correzione e una ripetizione.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>Fate attenzione al fischio della ripresa e non prendete alcun rischio in tali occasioni. Eccetto il caso del tiro di inizio, guardate i movimenti tra il momento del fischio e il momento di lancio della palla.</p>	<p>Prima di fare qualsiasi cosa, assicuratevi di ricordare se avete fischiato o meno. Se non c'è stato alcun fischio ma la squadra sembra perdere la palla direttamente dopo una violazione, lasciate continuare il gioco.</p>	

- 18. È stato chiarito che un giocatore che esegue un tiro dai sette metri è autorizzato a prendere una posizione fino a 1 metro dietro la linea dei sette metri, forse come modo per evitare il rischio di passo o scivolata sopra la linea. Questo non riguarda le posizioni degli altri giocatori**

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Non c'è alcun margine per spostarsi obliquamente; il tiratore deve rimanere tutto dietro la linea lunga un metro.	Come prima, guardate ogni movimento fatto dal tiratore per saltare.	

- 19. Le regole hanno stabilito chiaramente che un tiratore può toccare sempre la palla dopo l'esecuzione del tiro di inizio, della rimessa laterale, del tiro di punizione o del tiro dei sette metri, purché la palla abbia colpito la traversa o il palo della porta degli avversari, anche se non ha toccato un altro giocatore. Questa precisazione era mancante nel caso della rimessa del portiere. Dopo alcune richieste da parte dei portieri, è stato ora chiarito così che il portiere sa di poter toccare la palla senza subire punizioni, nel caso insolito che la palla rimbalzi indietro dalla porta degli avversari.**

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Nessuna ulteriore osservazione.	Nessuna ulteriore osservazione.	

- 20. Per un certo numero di anni, il numero dei giocatori abilitati a partecipare ad una gara è stato di 14 in tutti gli eventi dell'IHF, anche se il limite è stato di 12 nelle regole di gioco di base. Nell'esercizio dei loro diritti, molte Federazioni hanno consentito l'impiego di 14 e non 12 giocatori per tutte od per solo alcune tipologie di gara. Sulla base di questa esperienza positiva, le regole di gioco fondamentali sono ora cambiate di conseguenza.**

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Nessun ulteriore commento.	Nessun ulteriore commento.	

Con questo si conclude il commento dei nuovi cambiamenti che entrano in vigore dal 1 agosto 2005.

Comunque, ci sono stati numerosi cambiamenti introdotti attraverso “Lettere di Chiarimento” durante il periodo 2002-2004 senza che tali cambiamenti siano stati precedentemente incorporati nel Libro delle Regole.

Allenatori/Giocatori, Arbitri, e Delegati/Ufficiali di tavolo dovrebbero essere a conoscenza di questi recenti cambiamenti, ma per alcuni di essi si ritiene utile di nuovo commentarli.

Allo stesso modo, alcuni cambiamenti nel Libro delle Regole del 2005 sono in realtà cambiamenti nel testo e non cambiamenti nelle regole, ma alcuni di essi hanno già provocato delle domande alle quali si risponde qui di seguito.

21. A partire dal 2001, quando la definizione di rimessa del portiere fu cambiata per includervi quelle situazioni in cui il portiere semplicemente afferra o raccoglie la palla nell’area di porta, veniva enfatizzato il fatto che la palla fosse “fuori dal gioco” mentre il portiere la trattiene nell’area di porta. La palla è in possesso della squadra del portiere e nessun altro giocatore può toccarla. Questo si applica anche se la palla è ferma o sta rotolando sul pavimento nell’area di porta.

Ma Attenzione, in questo caso la palla è “in gioco”.

Ciò generalmente non ha una grande importanza dal punto di vista pratico. Tuttavia, ciò fa la differenza se la squadra del portiere è colpevole di violazione delle regole in quel preciso momento. Quando la palla è “fuori dal gioco” la ripresa deve essere effettuata con una rimessa del portiere, ma se la palla è “in gioco” allora la violazione è probabile comporti una perdita di possesso, in genere con un tiro di punizione per gli avversari.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
	Se c’è un fischio del tavolo per una sostituzione irregolare da parte della squadra del portiere, gli arbitri devono essere assolutamente sicuri se il fischio è avvenuto quando la palla era “in gioco” o “fuori gioco” data la differenza delle conseguenze. La stessa cosa si applica se gli arbitri fischiano	Soprattutto quando il tavolo prende l’iniziativa di interrompere il gioco, essi devono essere capaci di aiutare gli arbitri con la certezza della precisa posizione della palla (sul pavimento o nelle mani del portiere) al momento del fischio.

	per condotta antisportiva da parte di un compagno di squadra del portiere.	
--	--	--

22. Non è una nuova interpretazione, ma ora è stato chiarito esplicitamente che cosa accade se un giocatore riceve un'espulsione per aggressione, quando ha appena ricevuto (o sta già scontando) una sospensione di due minuti ovvero ha causato una riduzione di due minuti. In tali casi, la sospensione o la riduzione è compresa nell'espulsione e la squadra che sta già giocando con un giocatore in meno sul terreno di gioco , continuerà a giocare con un uomo in meno sino al termine della gara.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
	Gli arbitri devono essere sicuri del fatto che l'effetto di ogni punizione precedente viene meno.	La precedente punizione (o punizioni) rimane nel referto di gara, ma tutto il tempo di penalità sul tabellone o su un cartello deve essere cambiato, così che l'indicazione che rimane sia “un giocatore in meno per il resto della gara”.

23. E' sempre stato permesso di giocare la palla da sdraiati, da seduti o stando in ginocchio. Tuttavia, la condizione che per l'esecuzione di un qualsiasi tiro “il tiratore deve avere una parte del piede in costante contatto col suolo” ha causato incertezza riguardo al fatto se in base alla norma un tiro può essere effettuato sdraiati, seduti o in ginocchio. La risposta è che non c'è niente nelle regole che lo proibisca, finché la condizione richiesta viene rispettata. Normalmente, ciò sarebbe rilevante quando un giocatore, magari a causa di un fallo, è sul pavimento e vede un'occasione di eseguire un tiro di punizione più velocemente eseguendolo prima di alzarsi. Questo è certamente nello spirito delle regole.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
Questa opportunità dovrebbe essere usata solo quando il giocatore è già sul pavimento. Se un giocatore avesse l'idea di sdraiarsi ed eseguire un tiro da sette metri in questo modo, ciò	Queste situazioni normalmente accadono molto velocemente, e gli arbitri dovrebbero solo assicurarsi che il giocatore sia essenzialmente nel corretto punto e che il contatto del piede	

sarebbe punito come condotta antisportiva.	con il pavimento venga mantenuto.	
--	-----------------------------------	--

24. Deve essere accertato che non abbia buon esito l'interferenza di uno spettatore che effettui dei fischi durante la gara.

Similmente, una squadra non dovrebbe essere penalizzata “da una forza maggiore” (per esempio un guasto nell'alimentazione) in un momento critico. Per questo è stata estesa la regola 14:1c ai casi in cui il gioco deve essere interrotto per uno di questi tipi di interferenza esterna ed il fatto determina che viene annullata una chiara occasione di rete per permettere agli arbitri di assegnare un tiro da sette metri. Tuttavia, si applica anche la situazione opposta, cioè, se un difensore viene imbrogliato da un segnale estraneo, allora il gioco deve essere interrotto se questo dovesse condurre ad una chiara occasione di rete che altrimenti non sarebbe esistita. Attaccanti e difensori devono essere trattati in uguale maniera.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
	Gli arbitri devono essere certi dell'esistenza di una chiara occasione di rete, prendendo in considerazione le posizioni di tutti i giocatori. Se c'è un fischio esterno, al giocatore deve essere concesso il beneficio del dubbio se interrompe la sua azione di attacco.	Il tavolo dovrebbe aiutare gli arbitri con le loro osservazioni in una situazione in cui gli arbitri possono non aver sentito chiaramente il segnale che ha fatto interrompere al giocatore la sua azione.

25. Un dirigente o un giocatore della squadra può lasciare l'area della sostituzione prima che il gioco sia finito, senza chiedere il permesso. Tuttavia, una posizione fra gli spettatori o altrove non significa che la persona è fuori del controllo degli arbitri. Qualsiasi cattiva condotta rimane punibile. Inoltre, un dirigente della squadra perde il diritto di controllare ed istruire la squadra quando abbandona l'area della sostituzione.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
I dirigenti e i giocatori dovrebbero evitare di lasciare l'area di sostituzione a meno che non	Gli arbitri dovrebbero essere coinvolti solo se qualcuno tra i dirigenti di squadra prova a	I delegati e gli ufficiali di tavolo dovrebbero tentare di notare se qualcuno prende una

<p>sia assolutamente necessario. Un giocatore che non è più in grado di partecipare può chiedere di sedersi altrove, ma ogni dimostrazione o allusione, se è parte di cattiva condotta, durante l'abbandono dell'area di sostituzione o in un nuovo posto deve essere evitata.</p>	<p>istruire la squadra dalla posizione sbagliata o se un giocatore o un dirigente si comporta male da qualsiasi posizione. In tali casi gli arbitri devono chiedere, per il tramite del Delegato e degli Ufficiali di tavolo, che la persona si rechi nell'area di sostituzione per essere punita.</p>	<p>posizione dovunque, soprattutto per aiutare gli arbitri osservando qualsiasi tendenza a una condotta inappropriata. Se un contatto con il dirigente responsabile di squadra non risolve il problema, gli arbitri devono essere informati.</p>
--	---	--

26. I giocatori non possono usare la zona che circonda il terreno di gioco per ottenere vantaggi tattici. Un giocatore non può correre fuori della linea laterale per avere spazio per scartare un difensore che sta sulla linea laterale. Ciò causa un tiro di punizione. Un giocatore non può stare fuori della linea laterale aspettando la palla, per avere più spazio per accelerare. In questo caso al giocatore verrà detto di tornare sul terreno di gioco . Se rifiuta o se accade ancora, ciò causerà un tiro di punizione.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>C'è una grande differenza fra, da un lato, lasciare il terreno di gioco “innocentemente” (vedere n. 16) o perché non si è in grado di fermarsi e, dall'altro lato lasciare il terreno di gioco intenzionalmente per ottenere un vantaggio. Siate attenti alla vostra posizione lungo la linea laterale per evitare problemi. Assicuratevi di seguire le istruzioni degli arbitri.</p>	<p>Una distinzione deve essere fatta fra una situazione nella quale un giocatore non può fermarsi senza oltrepassare la linea laterale e un'azione del giocatore calcolata per correre con la palla o per aspettare la palla fuori dalla linea laterale. Nell'ultimo caso, usate segnali decisi (o la vostra voce) per assicurarvi che il giocatore li noti e capisca. L'azione importante in queste situazioni è la prevenzione.</p>	

27. Alcuni perfezionamenti per quanto riguarda l'uso del segnale di avvertimento “per gioco passivo” sono stati introdotti negli ultimi due anni. Il segnale dovrebbe essere mantenuto (anche dopo la decisione di concedere un tiro di punizione per la squadra con il possesso di palla) fino a che l'attacco non è terminato o fino a che il segnale non è più necessario. Il segnale non è più necessario se c'è una punizione progressiva contro un giocatore o un dirigente

della squadra in difesa, o se c'è un tiro in porta e la palla rimbalza indietro verso gli attaccanti dopo aver colpito la porta o il portiere. In questi casi, alla squadra in possesso sarà data l'opportunità di una nuova fase di costruzione. Inoltre è stato dato risalto al fatto che ritardare un tiro deve essere considerato come una forma di gioco passivo. Ciò si riferisce normalmente ai ritardi nell'effettuare un tiro iniziale, una rimessa del portiere o un tiro di punizione. Questo genere di comportamento se avviene per la prima volta dovrebbe causare un richiamo da parte degli arbitri ma tutti i casi successivi dovrebbero condurre ad un segnale di avvertimento immediato per gioco passivo. L'eccezione è se il tempo nella gara (e il risultato) è tale che, al posto di un richiamo o di un segnale di avvertimento, la risposta più urgente e più adatta è un time out.

ALLENATORI E GIOCATORI	ARBITRI	DELEGATI E UFFICIALI DI TAVOLO
<p>State attenti alle circostanze per le quali viene dato il segnale di avvertimento così potete usarlo a vostro vantaggio sia in difesa che in attacco.</p> <p>Non credete che un tiro di inizio o un tiro di punizione sia una possibilità di perdere tempo senza rischi. Un immediato segnale di avvertimento per gioco passivo vi mette sotto una notevole pressione.</p>	<p>Assicuratevi di reagire e abbassare il vostro braccio nelle situazioni in cui il segnale di avvertimento non è più valido, e assicuratevi che la squadra ottenga una nuova opportunità di costruzione.</p> <p>Quando siete pronti ad agire dopo aver mostrato il segnale, assicuratevi di scegliere il momento giusto; non fischiate per un tiro di punizione proprio quando la squadra sta finalmente effettuando un tiro. Ricordate di usare i time out, invece di gesti o segnali di avvertimento, per un ritardo nel tiro quando ogni secondo è importante, normalmente verso la fine in una gara serrata.</p>	<p>Siate preparati per la comune tattica di richiedere un time out di squadra quando il segnale di avvertimento per gioco passivo viene mostrato.</p> <p>Tenete a mente che spesso questo è anche il momento per un improvviso tiro in porta, magari proprio prima che il “cartellino verde” arrivi.</p> <p>Siate sicuri di aver capito chi ha il possesso della palla prima che fischiate.</p>