

Federazione Italiana Giuoco Handball



PALLAMANO
DISCIPLINA OLIMPICA

Segreteria Generale

Roma, 22 luglio 2010

Circolare n. 26/2010

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 2010.*

Il Consiglio Federale ha adottato il Regolamento tecnico di giuoco IHF nella versione 2010, che entra pertanto in vigore in Italia a far data dal 1° agosto p.v. e viene pubblicato in data odierna sul sito internet www.figh.it

In allegato si trasmettono altresì le note predisposte dalla IHF a chiarimento delle principali modifiche apportate.

Si precisa comunque che in ogni caso sarà considerata prevalente la versione in lingua inglese, pubblicata sul sito internet www.ihf.info

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

Regola 8 : FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

- 8:1 **E' permesso:**
- a. usare le braccia e le mani per bloccare la palla o guadagnarne il possesso;
 - b. usare una mano aperta per togliere la palla all'avversario da qualunque direzione;
 - c. usare il proprio corpo per sbarrare la strada all'avversario anche quando l'avversario non è in possesso di palla;
 - d. avere un contatto fisico con l'avversario, quando lo si ha di fronte e a braccia flesse, e mantenere questo contatto per controllare e seguire l'avversario.

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).

Regolamento 2005

- 8:2 Non è permesso
- strappare o colpire la palla dalle mani dell'avversario;
 - bloccare o respingere l'avversario con l'uso delle braccia, delle mani o delle gambe;
 - bloccare o trattenere (corpo o divisa), spingere, correre o saltare addosso all'avversario;
 - mettere in pericolo un avversario (con o senza palla).

8:3 Le infrazioni alla Regola 8:2 possono accadere nella lotta per la palla; comunque le violazioni, quando si tratti di azioni dirette prevalentemente od esclusivamente contro l'avversario e non verso la palla, devono essere sanzionate in maniera progressiva. Questo significa che, oltre al tiro di punizione o al tiro da 7 metri, c'è anche la necessità di una sanzione personale, a partire da un'ammonizione (16:1/b), seguita da sanzioni via via più severe, come le sospensioni (16:3/b) e le squalifiche (16:6/f). La condotta antisportiva deve essere punita anche progressivamente, secondo le Regole 16:1/c, 16:3/c e 16:6/f. Come indicato nella Nota della Regola 16:3, tuttavia, gli arbitri hanno il diritto di decidere che una particolare violazione comporta un'immediata sospensione di due minuti, anche se il giocatore non ha precedentemente ricevuto un'ammonizione.

Regolamento 2010

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:
- colpire o strappare via la palla dalle mani dell'avversario
 - 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
 - trattenere un avversario (per il corpo o la divisa di giuoco) anche se questi rimane libero di continuare a giocare
 - 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 o nel caso del contropiede)

Regolamento 2005

8:4 Espressioni gestuali e verbali incompatibili con lo spirito della correttezza sportiva sono considerate come comportamento antisportivo (per esempio vedere Chiarimento n. 5). Questo principio si applica sia ai giocatori che ai dirigenti, all'interno e all'esterno del campo di giuoco. Sanzioni progressive si applicano anche nel caso di condotta antisportiva (16:1/c, 16:3/c e 16:6/a).

Regolamento 2010

Falli da sanzionare direttamente con un'esclusione per 2 minuti

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

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

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

- a) falli commessi con grande forza, oppure contro un avversario che corre velocemente
- b) trattenere a lungo un avversario, oppure tirarlo giù
- c) falli sulla testa, gola o collo
- d) colpire con forza il tronco o il braccio di tiro
- e) cercare di far perdere l'equilibrio (ad esempio afferrando la gamba/piede dell'avversario in volo; vedere comunque 8:5a)
- f) correre ovvero saltare a grande velocità contro un avversario

Regolamento 2005

- 8:5 Un giocatore che mette in pericolo l'integrità fisica di un avversario quando lo attacca, deve essere squalificato (16:6/b) soprattutto se egli:
- colpisce di lato o da dietro, oppure tira all'indietro il braccio con cui il giocatore sta effettuando il tiro o il passaggio della palla;
 - compie qualsiasi azione che colpisce l'avversario alla testa o alla gola;
 - colpisce deliberatamente il corpo di un avversario con il piede, il ginocchio o in qualsiasi altra maniera, compreso lo sgambetto;
 - spinge l'avversario che sta correndo o saltando o lo attacca in modo tale che l'avversario perda il controllo del suo corpo; questo si applica anche quando il portiere lascia la sua area di porta in connessione con un contropiede degli avversari;
 - colpisce alla testa un difensore con un tiro di punizione diretto in porta, mentre il difensore non si muove; oppure allo stesso modo, colpisce alla testa il portiere con un tiro da 7 metri, mentre il portiere non è in movimento.

Nota: Anche un fallo con un impatto fisico molto piccolo può essere molto pericoloso e avere potenzialmente gravissime conseguenze, se il tempo del fallo è tale che l'avversario è senza difesa e colto impreparato. È il rischio per il giocatore e non apparentemente la minore natura del contatto fisico che dovrebbe guidare nel determinare se la squalifica è sanzione appropriata.

Regolamento 2010

Falli da sanzionare direttamente con una squalifica

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

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

- l'effettiva perdita di equilibrio del giocatore in corsa, mentre salta oppure durante l'effettuazione di un tiro
- una azione particolarmente aggressiva contro una parte del corpo dell'avversario, in particolare il viso, la gola o il collo (intensità del contatto)
- 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.

Regolamento 2005

8:6 Un comportamento antisportivo grave da parte di un giocatore o di un dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco (per esempio vedere Chiarimento n. 6) deve essere punito con la squalifica (16:6/c).

Regolamento 2010

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

Il portiere deve essere squalificato se:

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

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

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

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

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

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

Nota:

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

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

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

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

Regolamento 2005

8:7 Un giocatore che è colpevole di aggressione durante il tempo di gioco deve essere espulso (16:9 e 16:11). Un'aggressione fuori del tempo di gioco (16:13) comporta una squalifica (16:6/d e 16:14/b). Il dirigente colpevole di "vie di fatto" deve essere sempre squalificato (16:6/e).

Nota: Un'aggressione è, per gli scopi di questa regola, definita come un attacco violento e deliberato nei confronti del corpo di un'altra persona (giocatore, arbitro, segnapunti/cronometrista, dirigente, delegato, spettatore, ecc.). In altre parole, non si tratta semplicemente di una reazione o del risultato di metodi sconsiderati ed eccessivi. Sputare contro un'altra persona, così che la persona venga effettivamente colpita, è considerato specificatamente "vie di fatto"

Regolamento 2010

Comportamento antisportivo che determina una sanzione progressiva

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

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

Regolamento 2005

8:8 Le infrazioni alle Regole 8:2 e 8:7 hanno come conseguenza un tiro da 7 metri a favore della squadra avversaria (14:1), se la violazione direttamente o indirettamente a causa dell'interruzione che provoca, impedisce una chiara possibilità di segnare per gli avversari.
Diversamente, l'infrazione ha come conseguenza un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1/a e 13:1/b, ma anche 13:2 e 13:3).

Regolamento 2010

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

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

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

Comportamento gravemente antisportivo da sanzionare direttamente con una squalifica

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

- a) colpire o scagliare la palla lontano in modo plateale, a seguito di una decisione arbitrale
- b) quando il portiere, in modo appariscente, si astiene dal cercare di parare un tiro da 7 metri
- c) lanciare in modo deliberato la palla contro un avversario durante una interruzione dell'incontro; se ciò viene fatto con molta forza e da breve distanza, allora va considerato in modo più appropriato come "azione deliberatamente aggressiva", come da precedente Regola 8:6

- d) quando il giocatore che esegue un tiro da 7 metri colpisce la testa del portiere, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- e) quando il giocatore che esegue un tiro di punizione colpisce la testa di un difensore, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- f) un gesto di reazione dopo aver subito un fallo

Nota:

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

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

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

Le seguenti azioni possono servire da esempi:

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

Regola 16 : LE SANZIONI**Ammonizione**

16:1 Un'ammonizione può essere comminata per:

- falli ed infrazioni simili contro un avversario (5:5 e 8:2) che non ricadono nella categoria delle sanzioni progressive secondo la Regola 8:3;

Un'ammonizione deve essere comminata per:

- quei falli che devono essere puniti progressivamente (8:3);
- comportamento antisportivo da parte di un giocatore o dirigente (8:4; Chiarimento n. 5:1 e 5:2).

Nota:

A un singolo giocatore non dovrebbe essere comminata più di un'ammonizione ed alla squadra nel suo complesso non più di tre. Successivamente, la punizione dovrebbe essere almeno una sospensione di 2 minuti.

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

Ai dirigenti di una squadra non dovrebbe essere comminata più di un'ammonizione in tutto.

16:2 L'arbitro deve indicare l'ammonizione al giocatore colpevole o al dirigente e al segnapunti/cronometrista mostrando in alto un cartellino giallo (Segnale manuale n.13)

Regola 16 : LE SANZIONI**Ammonizione**

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

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

Nota:

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

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

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

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

Regolamento 2005

Sospensione

16:3 Una sospensione (due minuti) deve essere comminata nei seguenti casi:

a. per un cambio irregolare, se sul campo di gioco entra un giocatore in più, o se un giocatore interferisce illegalmente con il gioco dall'area della sostituzione (4:5 e 4:6);

b. per ripetuti falli del tipo di quelli che devono essere puniti progressivamente (8:3 e Nota a 16:1);

c. per ripetuto comportamento antisportivo da parte di un giocatore all'interno o all'esterno del terreno di giuoco (8:4, e Nota a 16:1);

d. per condotta antisportiva da parte di uno qualsiasi dei dirigenti di una squadra, dopo che uno di loro ha avuto in precedenza un'ammonizione secondo le Regole 8:4 e 16:1/c; vedi Nota a 16:1

e. per comportamento antisportivo del tipo di quello che è giudicato tale da determinare una sospensione di due minuti in ogni occasione (8:4 e Chiarimento n. 5:3); vedi anche Nota a 16:3.

f. come conseguenza di una squalifica di un giocatore o di un dirigente (16:8-2°; vedi comunque 16:14/b);

Regolamento 2010

Esclusione

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

a. per un cambio irregolare, se entra sul terreno un giocatore in più, o se un giocatore interviene nel giuoco dall'area di cambio (4:5 e 4:6); considerare, comunque, la Regola 8:10b (ii)

b. per i falli indicati alla Regola 8:3, se il giocatore, o la sua squadra, hanno già ricevuto il massimo di ammonizioni possibile (vedere Nota a 16:1);

c. per i falli indicati alla Regola 8:4

d. per comportamento antisportivo come da Regola 8:7, se il giocatore responsabile della stessa, o la sua squadra, hanno già ricevuto il massimo di ammonizioni possibile

e. per comportamento antisportivo da parte di uno dei dirigenti della squadra, secondo la Regola 8:7, se uno qualsiasi di loro è già stato precedentemente ammonito

f. per comportamento antisportivo di un giocatore o dirigente secondo la Regola 8:8; vedere anche la Regola 4:6

g. in conseguenza della squalifica di un giocatore o di un dirigente (Regola 16:8-2° paragrafo; vedere, comunque, 16:11b)

Regolamento 2005

- g. per comportamento antisportivo da parte di un giocatore prima che il gioco sia ricominciato dopo che lo stesso giocatore ha appena ricevuto una sospensione di due minuti (16:12/a)

Nota:

è indicato in b), c) e d) che la sospensione in quei casi è generalmente intesa per casi di falli ripetuti o condotta antisportiva. Comunque, gli arbitri hanno il diritto di determinare che una particolare violazione giustifichi un'immediata sospensione, anche se il giocatore non ha in precedenza ricevuto un'ammonizione e la squadra non ha ancora avuto un totale di tre ammonizioni.

Allo stesso modo, un dirigente di squadra può ricevere una sospensione anche se i dirigenti di quella squadra non hanno precedentemente avuto un'ammonizione.

Non è possibile, comunque, dare in tutto ai dirigenti di una squadra più di una sospensione di due minuti. Quando una sospensione di due minuti è chiamata contro un dirigente secondo la Regola 16:3/d, il dirigente può rimanere nell'area di sostituzione e portare a compimento le sue funzioni. Comunque la forza della squadra sul campo è ridotta per due minuti.

Regolamento 2010

- h. per comportamento antisportivo di un giocatore prima che il gioco sia ripreso e subito dopo che lo stesso giocatore ha ricevuto una esclusione per 2 minuti (16:9a)

Nota:

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

Regolamento 2005

- 16:4 Dopo aver chiamato un time-out, l'arbitro deve chiaramente indicare la sospensione al giocatore colpevole e al segnapunti/cronometrista attraverso il segnale manuale prescritto, per esempio un braccio alzato con due dita tese. (segnale n.14)
- 16:5 La sospensione ha sempre la durata di due minuti del tempo di giuoco; la terza sospensione del medesimo giocatore, comporta sempre la squalifica dello stesso (16:6f).
Il giocatore sospeso non può partecipare al gioco durante il tempo della sua sospensione, e la squadra non può sostituirlo sul campo. Il tempo di sospensione comincia quando il gioco viene ripreso con un fischio.
La sospensione di due minuti si trasporta al secondo tempo della partita se non è stata completata alla fine del primo tempo. Lo stesso si applica dal normale tempo di gioco ai supplementari e durante i supplementari.
Una sospensione di due minuti non scaduta alla fine dei supplementari significa che il giocatore non ha il diritto di partecipare a quanto previsto per la Manifestazione per decidere un vincitore, come i tiri da sette metri secondo quanto indicato alla Nota 2:2.

Regolamento 2010

- 16:4 Dopo aver chiamato un time-out, l'arbitro deve chiaramente indicare l'esclusione al giocatore **o dirigente responsabile** del fallo ed al segretario/cronometrista mostrando le due dita della mano con il braccio alzato (segnale n. 14)
- 16:5 **ogni** esclusione ha sempre la durata di 2 minuti effettivi del tempo di giuoco; la terza esclusione di uno stesso giocatore ne determina la squalifica (16:6d)
Il giocatore escluso non può prendere parte al giuoco durante i 2 minuti di esclusione, né la squadra può sostituirlo in campo. Il tempo di sospensione inizia quando il giuoco viene ripreso con il fischio dell'arbitro.
Un'esclusione per 2 minuti non completamente scontata in conseguenza della fine del primo tempo deve essere completata, per il tempo rimanente, all'inizio del secondo tempo. Lo stesso principio vale tra la fine del secondo tempo ed i supplementari, come **anche nel corso degli stessi tempi supplementari**.
Un'esclusione non completamente scontata alla fine dell'ultimo tempo supplementare determina l'impossibilità per il giocatore di prendere parte ai tiri da 7 metri, secondo quanto indicato alla Nota 2:2.

Regolamento 2005

Squalifica

- 16:6 Una squalifica deve essere comminata:
- per condotta antisportiva da parte di uno dei dirigenti della squadra, dopo che hanno in precedenza ricevuto sia un'ammonizione che una sospensione di due minuti secondo le Regole 8:4, 16:1/c e 16:3/d;
 - per falli che mettono in pericolo la salute di un avversario (8:5);
 - per condotta gravemente antisportiva da parte di un giocatore o di un dirigente di squadra, sul o fuori il campo (8:6; e Chiarimento n. 6) e per speciali casi di significativa o ripetuta condotta antisportiva durante una procedura per la determinazione di un vincitore dell'incontro, come un tiro da 7 metri (Nota alla 2:2 e 16:13);
 - per un'aggressione da parte di un giocatore prima della partita o durante la procedura per stabilire un vincitore (Nota alla 2:2 e 8:1, 16:14/b);
 - per un'aggressione da parte di un dirigente di squadra (8:7);
 - per una terza sospensione dello stesso giocatore (16:5);
- 16:7 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare la squalifica al giocatore o dirigente colpevole, e al segnapunti/cronometrista, mostrando in alto il cartellino rosso (segnale manuale n. 13)

Regolamento 2010

Squalifica

- 16:6 Una squalifica è la sanzione idonea nei seguenti casi:
- per i falli indicati alla Regola 8:5 e 8:6
 - per comportamento antisportivo grave secondo la Regola 8:9, ed estremamente grave secondo la Regola 8:10, da parte di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco
 - per comportamento antisportivo da parte di uno dei dirigenti secondo la Regola 8:7, dopo che sia stata loro già data un'ammonizione ed un'esclusione in conformità con le Regole 16:1b e 16:3d-e
 - per effetto della terza esclusione di uno stesso giocatore (16:5)
 - per rilevante o ripetuto comportamento antisportivo durante l'esecuzione delle serie di tiri da 7 metri dopo i tempi regolamentari o supplementari (Nota 2:2 e 16:10)
- 16:7 Dopo aver chiamato un time-out l'arbitro deve indicare la squalifica mostrando il cartellino rosso (segnale n.13) al giocatore o dirigente responsabile del fallo ed al segretario/cronometrista.

Regolamento 2005

16:8 La squalifica di un giocatore o dirigente è valida sempre per il totale resto del tempo di gioco. Il giocatore o il dirigente devono lasciare il campo e l'area di sostituzione immediatamente. Dopo averli lasciati, il giocatore o il dirigente non può avere alcuna forma di contatto con la squadra.

La squalifica di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno, durante il tempo di gioco, è sempre accompagnata da una sospensione di due minuti. Questo significa che il complesso della squadra è ridotto di una unità (16:3/f). La riduzione sul campo, comunque, durerà 4 minuti se un giocatore è stato squalificato nelle circostanze indicate nella Regole 16:12/b e 16:12/d.

Una squalifica riduce il numero dei giocatori, o dei dirigenti, che sono a disposizione della squadra (eccetto quanto previsto alla Regola 16:14/b). La squadra, comunque, può incrementare il numero di giocatori sul campo di nuovo dopo la scadenza della sospensione di due minuti.

Una squalifica si applica, in linea di principio, solo per la rimanente parte dell'incontro in cui è stata comminata. E' considerata una decisione degli arbitri basata sulle loro osservazioni dei fatti. Non devono esserci ulteriori conseguenze per una squalifica al di là della partita, eccetto nel caso di squalifiche dovute ad aggressione (16:6/d e 16:6/e) o quando una condotta seriamente antisportiva da parte di un giocatore o di un dirigente (16:6/c) rientra nelle categorie a., d. o g. del Chiarimento n. 6. Tali squalifiche devono essere spiegate nel referto gara (17:10)

Regolamento 2010

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

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

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

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

Regolamento 2005

Regolamento 2010

- 16:9 Un'espulsione deve essere comminata:
quando un giocatore è responsabile di "vie di fatto" (come definite nella Regola 8:7) durante il tempo di giuoco (vedere Regole 16:13-1° e 2:6), all'interno o all'esterno del terreno di giuoco.
- 16:10 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare l'espulsione al giocatore colpevole e al segnapunti/cronometrista, attraverso il prescritto segnale manuale, cioè l'arbitro incrocia le sue braccia sulla testa (segnale n° 15)
- 16:11 L'espulsione si applica sempre per il resto del tempo di gioco e la squadra deve continuare con un giocatore in meno sul campo.
Se un giocatore che riceve un'espulsione stava già scontando (o aveva appena ricevuto) una sospensione di due minuti, o aveva causato una riduzione di due minuti nel complesso della squadra secondo la Regola 16:12, allora una tale sospensione o riduzione dovrebbe essere incorporata nella espulsione.
Questo significa che la sola riduzione rimanente è quella che è causata dall'espulsione.
Il giocatore espulso non deve essere sostituito e deve lasciare sia il campo che l'area di sostituzione immediatamente. Dopo ciò, il giocatore non può avere alcuna forma di contatto con la squadra.
L'espulsione deve essere riportata dagli arbitri sul referto gara alle autorità pertinenti (17:10).

Regolamento 2005

Infrazioni multiple nella stessa situazione

16:12 Se un giocatore o dirigente è responsabile di più infrazioni contemporaneamente o in rapida sequenza prima che l'incontro venga ripreso e queste violazioni comportano differenti sanzioni, in linea di principio allora deve essere comminata soltanto la sanzione più severa. **E' questo sempre il caso di quando una delle violazioni è un'aggressione.**

Di seguito vengono comunque riportate specifiche eccezioni, dove in tutti i casi la squadra deve giocare sempre ridotta sul campo per 4 minuti:

- a. se un giocatore che ha appena ricevuto una sospensione di 2 minuti si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, lo stesso giocatore deve scontare un'ulteriore sospensione sempre di 2 minuti (16:3/g); (se l'ulteriore sospensione è la terza per il medesimo, il giocatore deve essere squalificato);
- b. se un giocatore che ha appena ricevuto una squalifica (diretta o per terza sospensione) si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, la squadra riceve un'ulteriore sanzione tale che deve schierarsi in campo con un giocatore in meno per 4 minuti; (16:8-2°)

Regolamento 2010

Infrazioni multiple nella stessa situazione

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

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

- a. se un giocatore che ha appena ricevuto un'esclusione per 2 minuti si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, lo stesso deve scontare un'ulteriore esclusione, sempre di 2 minuti (16:3g); se l'ulteriore sospensione è la terza, il giocatore deve essere squalificato
- b. se un giocatore che ha appena ricevuto una squalifica (diretta o per terza esclusione) si rende colpevole di comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, la squadra riceve un'ulteriore sanzione che la obbliga a schierarsi per 4 minuti con un giocatore in meno in campo (16:8-2° paragrafo)

Regolamento 2005

- c. se un giocatore che ha ricevuto una sospensione si rende colpevole di grave comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, lo stesso giocatore deve essere, in aggiunta, squalificato (16:6/c); queste sanzioni combinate comportano a una riduzione di 4 minuti (16:8- 2°);
- d. se un giocatore che ha appena ricevuto una squalifica (diretta o per terza sospensione) si rende colpevole di grave comportamento antisportivo prima che il giuoco riprenda, la squadra riceve un'ulteriore sanzione tale che deve schierarsi in campo con un giocatore in meno per 4 minuti.(16:8 secondo paragrafo)

16:13 Le situazioni descritte nelle Regole 16:1, 16:3, 16:6 e 16:9 generalmente coinvolgono infrazioni durante il tempo di gioco. Per lo scopo di queste regole, il tempo di gioco comprende i supplementari, i time-outs, tutte le pause nei tempi e le intromissioni e, nel caso 16:6, anche tutte le procedure per determinare un vincitore dell'incontro (come un tiro di sette metri).

Durante queste procedure per determinare un vincitore, gli arbitri possono decidere che, essendo sanzioni di tempo specifico prive di significato, tutti i casi di condotta antisportiva significativa o ripetuta dovrebbero comportare una squalifica da una ulteriore partecipazione alle procedure (2:2 commento)

Regolamento 2010

- 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).

Regolamento 2005

Infrazioni fuori del tempo di giuoco

16:14 Il comportamento antisportivo, il comportamento antisportivo grave o le "vie di fatto" da parte di un giocatore o dirigente, che accadono nei luoghi in cui una partita è giocata ma al di fuori del tempo di gioco, devono essere sanzionati come segue:

Prima dell'incontro:

- a. l'ammonizione deve essere data nel caso di comportamento antisportivo (16:1c);
- b. la squalifica del giocatore o del dirigente colpevole deve essere data nel caso di comportamento antisportivo grave o ripetuto, o "vie di fatto", ma la squadra può cominciare con 14 giocatori e 4 dirigenti. La regola 16:8- si applica solo per violazioni accadute durante il tempo di giuoco; di conseguenza la squalifica non si unisce a una sospensione di due minuti.

Tali sanzioni per violazioni prima della partita possono essere rese effettive in qualsiasi momento durante la gara, ogni qual volta la persona colpevole è scoperta essere un partecipante al gioco, poiché questo fatto non può essere stabilito al momento dell'incidente.

Dopo l'incontro:

- c. rapporto scritto.

Regolamento 2010

Infrazioni fuori del tempo di giuoco

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

Prima dell'incontro:

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

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

Dopo l'incontro:

- c. rapporto scritto

Chiarimento n. 4 : GIUOCO PASSIVO (Regole 7:11 e 7:12)**Linee generali**

L'applicazione delle regole riguardanti il giuoco passivo ha l'obiettivo di evitare metodi di giuoco privi di attrazione e ritardi intenzionali di giuoco. Ciò richiede che gli arbitri durante tutto il giuoco valutino e giudichino atteggiamenti passivi in maniera coerente.

Metodi passivi di giuoco possono determinarsi in tutte le fasi di attacco di squadra, e cioè quando un palleggio viene effettuato in fase di costruzione di un attacco o durante la fine dello stesso.

Modi passivi di giuoco possono essere usati relativamente con più frequenza nelle seguenti situazioni:

- una squadra è in vantaggio con uno stretto margine in prossimità della fine dell'incontro;
- una squadra ha un giocatore sospeso;
- quando la difesa di una squadra è superiore all'attacco dell'altra.

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.

Regolamento 2005

L'utilizzazione del gesto di avvertimento per giuoco passivo

Il segnale n° 18 dovrebbe essere fatto specialmente nelle seguenti situazioni:

1. Quando le sostituzioni avvengono lentamente o quando la palla viene fatta rimbalzare sul terreno di giuoco lentamente

Gli esempi tipici sono:

- i giocatori stanno vicino al centro campo in attesa del completamento delle sostituzioni;
- un giocatore ritarda l'esecuzione di un tiro di punizione (giocando intorno con la palla o fingendo di non sapere il punto corretto), di un tiro d'inizio (con un recupero lento da parte del portiere, con un passaggio sbagliato al centro o camminando lentamente con la palla verso il centro), una rimessa del portiere o una rimessa laterale, dopo che la squadra è stata in precedenza ammonita per tali tattiche di ritardo;
- un giocatore sta fermo palleggiando a lungo;
- la palla viene passata indietro nella propria metà campo, anche se gli avversari non stanno facendo alcuna pressione;

2. In concomitanza con una ritardata sostituzione dopo che la fase di attacco è già iniziata

Gli esempi tipici sono :

- tutti i giocatori hanno già preso le proprie posizioni di attacco;
- la squadra inizia la fase di costruzione con una serie di passaggi preparatori;
- fino a questa fase la squadra non procede ad una sostituzione.

Regolamento 2010

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

Regolamento 2005

Nota: Una squadra che ha tentato un rapido contropiede dalla sua stessa metà campo ma ha fallito un' immediata opportunità di realizzare una rete dopo essersi portata nella metà campo degli avversari deve avere la possibilità di eseguire una rapida sostituzione dei giocatori in quella fase.

3. Durante una fase di costruzione eccessivamente lunga

In linea di principio ad una squadra deve essere sempre permessa una fase di costruzione con una serie di passaggi preparatori, prima che questi possano essere considerati come l'inizio di una situazione definita di attacco. Esempi tipici di una fase di costruzione del giuoco eccessivamente lunga sono:

- quando l'attacco di una squadra non ha come vero obiettivo una azione di attacco

Nota: una "azione definita di attacco" esiste particolarmente quando la squadra attaccante usa tattiche per muoversi in maniera tale da guadagnare quegli spazi che procurano un vantaggio nei confronti dei difensori, o quando aumentano la velocità dell'attacco rispetto alla fase di costruzione;

- i giocatori ricevono più volte la palla stando fermi o muovendosi lontano dalla porta;
- ripetuti palleggi mentre si sta fermi sul posto;
- quando viene affrontato da un avversario, l'attaccante torna indietro in anticipo, aspetta che gli arbitri interrompano il giuoco, oppure non guadagna spazio di vantaggio nei confronti del difensore;
- attivare azioni difensive: metodi difensivi che impediscono agli attaccanti di aumentare la velocità perché i difensori bloccano l'intenzione di effettuare passaggi della palla e corsa;
- la squadra attaccante non incrementa in modo evidente la velocità di passaggio dalla fase di preparazione alla fase finale dell'azione.

Regolamento 2010

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

Regolamento 2005

4. Dopo che è stata mostrato il segnale

Dopo aver mostrato il segnale di avvertimento gli arbitri dovrebbero permettere una fase di costruzione (Gli arbitri dovrebbero sapere che i giocatori più giovani e le squadre ai livelli più bassi hanno bisogno di più tempo).

Se dopo questa fase di costruzione non c'è un chiaro aumento di velocità e non può essere riconosciuta una precisa azione d'attacco, allora gli arbitri devono concludere che la squadra in possesso della palla è colpevole di giuoco passivo.

Nota: Gli arbitri devono essere attenti a non prendere provvedimenti contro il giuoco passivo proprio nel momento in cui la squadra attaccante sta realmente cercando di tirare oppure di intraprendere un'iniziativa contro la porta degli avversari.

Come si deve mostrare il segnale di avvertimento

Se un arbitro (sia l'arbitro di campo che l'arbitro della linea di porta) riconosce una situazione di giuoco passivo, alza il braccio (segnale n. 18). L'altro arbitro dovrebbe dare lo stesso segnale (Gli arbitri dovrebbero usare il braccio che è più vicino alle panchine delle squadre)

Questo serve a indicare che gli arbitri ritengono che la squadra in possesso della palla non sta provando a tentare una possibilità di rete o sta ripetutamente ritardando la ripresa del gioco. Il segnale manuale è mantenuto fino a che:

1. l'attacco è finito;
- o
2. il segnale di avvertimento non è più valido (vedi sotto):

Regolamento 2010

Importante: i capitoli C e D sono stati invertiti !!!

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)

Regolamento 2005

Se la squadra in possesso della palla non dà luogo ad un riconoscibile tentativo di ottenere la posizione per poter tirare in porta, uno degli arbitri fischia il gioco passivo e concede un tiro di punizione a favore degli avversari.

Un attacco che comincia quando la squadra entra in possesso di palla, è considerato finito quando la squadra segna un punto o perde il possesso della palla.

Il segnale di avvertimento normalmente si applica all'intero resto del periodo di attacco

Comunque, durante il corso di un attacco, ci sono due situazioni in cui il giudizio di gioco passivo non è più valido e il segnale di avvertimento deve immediatamente cessare:

1. la squadra in possesso della palla tira verso la porta e la palla rimbalza verso la squadra dalla porta o dal portiere (direttamente o in forma di rimessa laterale),
o
2. un giocatore o un dirigente della squadra in difesa riceve una sanzione progressiva secondo la Regola 16 dovuta ad infrazione di regole o a condotta antisportiva.

In queste due situazioni la squadra in possesso della palla deve avere la possibilità di una nuova fase di costruzione.

Regolamento 2010

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 gioco passivo viene meno ed il segnale conseguentemente non deve essere mantenuto:

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

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

D. Dopo aver mostrato il segnale

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

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

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

Nota:

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

Criteri di valutazione dopo il segnale di avvertimento

D1. Squadra in attacco

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

D2. Squadra in difesa

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

E. Appendice

Segni di una riduzione del ritmo

- azioni condotte per vie laterali e non in profondità verso la porta avversaria
- frequenti spostamenti in diagonale di fronte alla difesa senza metterla sotto pressione
- nessuna azione in profondità come affrontare un avversario 1 contro 1 o un passaggio a compagni che si trovano tra la linea dei 6 e quella dei 9 metri

- ripetuti passaggi tra due giocatori senza che venga incrementato il ritmo o siano portati attacchi verso la porta avversaria
- passaggi tra i giocatori in tutte le posizioni interessate (ali, pivot, terzini) senza che venga incrementato il ritmo o siano portati attacchi verso la porta avversaria

Segni di azioni 1 contro 1 senza guadagnare alcuno spazio utile

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

Segni di tattiche difensive corrette

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

Chiarimento n. 9 : INTERRUZIONE DA PARTE DEL CRONOMETRISTA (Regola 18:1)

Se un cronometrista interrompe il gioco a causa di una sostituzione sbagliata o di una entrata irregolare, secondo le Regole 4:2, 4:3, 5 e 6, il gioco viene ripreso con un tiro di punizione per gli avversari, normalmente dal posto dell'infrazione. Se, comunque, la palla era in una posizione più favorevole per gli avversari al momento dell'interruzione, il tiro di punizione deve essere eseguito da quella posizione (vedi Regole 13:6-3° e 13:6-4°).

Nel caso di tali infrazioni, il cronometrista deve interrompere il gioco immediatamente, senza tener conto delle regole generali sul "vantaggio" riportate alle Regole 13:2 e 14:2. Se una chiara opportunità di rete è vanificata a causa di tale interruzione, quando cioè viene causata da un'infrazione da parte della squadra in difesa, si concede un tiro da 7 metri come da Regola 14:1a.

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

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

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

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

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

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

Nel caso di altri tipi di infrazioni che debbono essere segnalate agli arbitri, il cronometrista dovrebbe in genere attendere fino alla successiva interruzione del giuoco.

Se il cronometrista tuttavia interrompe il giuoco, un tale intervento non può condurre alla perdita del possesso della palla. Il giuoco verrà ripreso con un tiro di punizione per la squadra che aveva il possesso della palla al momento dell'interruzione. Se comunque l'interruzione è stata causata da un'infrazione da parte della squadra in difesa, e gli arbitri giudicano che l'interruzione anticipata ha fatto svanire una chiara occasione di rete per gli avversari, deve essere concesso un tiro da 7 metri come da Regola 14:1b.

Come principio generale, le infrazioni rilevate e segnalate dal cronometrista/segnapunti (eccetto quelle previste alle Regole 4:2, 4:3, 5 e 6) non determinano sanzioni disciplinari.

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

a. Intervento del cronometrista

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

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

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

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

Regolamento 2005

Il provvedimento per la concessione di un tiro da 7 metri secondo la Regola 14:1/a, come indicato nel 2° paragrafo sopra, si applica anche se un arbitro o un delegato (della IHF, federazione continentale o nazionale) interrompe il giuoco per un'infrazione che porta ad un richiamo verbale o ad una sanzione contro un giocatore o ad un dirigente della squadra in difesa, nel momento in cui la squadra in possesso della palla ha una chiara occasione di rete.

Regolamento 2010

b. Intervento del commissario speciale

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

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

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

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

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