



NUOVE REGOLE

A partire dal 1° luglio 2022

14 luglio 2022

UNA PANORAMICA SULLE NUOVE REGOLE

COLPIRE LA TESTA DEL PORTIERE (Regola 8:8)

Al fine di proteggere meglio i portieri, soprattutto nelle situazioni in cui un tiratore effettua un tiro liberamente senza essere urtato da compagni di squadra o avversari, gli arbitri - a partire dal 1° luglio 2022 - devono punire i tiri alla testa del portiere con una esclusione di 2 minuti.

AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO (Regole 10, 10:3, 10:4)

A partire dal 1° luglio 2022, la rimessa in gioco dopo aver subito un gol viene effettuata all'interno di un cerchio di 4 metri di diametro, posizionato al centro della linea centrale.

GIOCO PASSIVO (Regola 7:12)

A partire dal 1° luglio 2022 si riduce il numero massimo di passaggi della squadra in attacco da sei (6) a quattro (4) dopo che è stato mostrato il segnale di preavviso.

(Rules of the Game for Indoor Handball pag. 57-60; 83-84)

PALLONI CON/SENZA RESINA (Regola 3)

Dal 1° luglio nelle partite di pallamano potrà essere utilizzato un pallone privo di resina. Tali palloni sono più piccoli e leggeri rispetto a quelli tradizionali e hanno un diverso tipo di presa (*grip*).

(Rules of the Game for Indoor Handball pag. 11-12)

COLPIRE LA TESTA DEL PORTIERE

Regola 8:8

COLPIRE LA TESTA DEL PORTIERE

Tiri forti da brevi distanze contro la testa del portiere possono mettere in pericolo la salute dello stesso. A partire dal 1° luglio 2022, gli arbitri devono punire i tiri alla testa del portiere con una esclusione di 2 minuti.

- La regola è applicabile solo in situazioni di gioco aperto, cioè nessun difensore si trova tra il tiratore e il portiere
- La testa deve essere il primo punto di contatto con la palla. La regola non si applica se la palla colpisce la testa del portiere dopo aver colpito prima qualsiasi altra parte del corpo del portiere
- La regola non si applica se il portiere muove la testa nella direzione della palla
- Se il portiere cerca di indurre in errore gli arbitri per provocare una punizione (es. dopo che la palla ha colpito il petto del portiere), il portiere deve essere punito secondo la regola 8:7d

In un totale di sette video, sono spiegati con l'aiuto di varie scene tutti i criteri di osservazione e decisionali importanti. Questi criteri seguono un principio importante: **è responsabilità del tiratore non colpire la testa del portiere!**

COLPIRE LA TESTA DEL PORTIERE

INTRODUZIONE MATS OLSSON

**Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)
Spiegazioni di Mats Olsson, allenatore dei portieri della Norvegia e membro dell'IHF CCM Expert Group**

Con i suoi molti anni di esperienza come ex portiere di livello mondiale e allenatore dei portieri in Norvegia e Svezia, Mats Olsson ancora una volta spiega la necessità di questa modifica delle regole, che mira in particolare a tutelare la salute dei portieri. In passato, i tiri diretti contro la testa del portiere portavano spesso a infortuni o addirittura commozioni cerebrali, soprattutto in situazioni aperte.

Alcuni portieri hanno persino dovuto interrompere prematuramente la loro carriera dopo aver subito diversi infortuni alla testa.

Link: <https://youtu.be/rDYd9j44xFo>

VIDEO 1-2

VIDEO 1

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Criterio di osservazione: la testa è il primo punto di contatto con la palla – quando è da considerarsi un colpo alla testa? (Scene 1-5)

Il video illustra in cinque diverse scene cos'è un vero colpo alla testa. Due criteri di osservazione sono di particolare importanza:

- La testa è il primo punto di contatto
- La palla cambia direzione

Link: <https://youtu.be/afrBK9erDYs>

VIDEO 2

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Criterio di osservazione: la testa è il primo punto di contatto con la palla – quando è da considerarsi un colpo alla testa? (Scene 6-9)

Il video illustra in altre quattro scene cos'è un vero colpo alla testa. Le scene 6 e 7 mostrano la palla che colpisce la spalla vicino alla testa. Nelle scene 8 e 9, invece, la testa è il primo punto di contatto.

Link: <https://youtu.be/38r-9r2wzys>

VIDEO 3

VIDEO 3

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Criterio di osservazione: la testa è il primo punto di contatto con la palla – quando è da considerarsi un colpo alla testa? (Scene 10-13)

Il video mostra in altre quattro scene che la testa del portiere può benissimo essere colpita in diverse aree. Le scene 10 e 11 illustrano ancora una volta il criterio essenziale di osservazione “la palla cambia direzione”.

Link: <https://youtu.be/aftFfaysTgA>

VIDEO 4

VIDEO 4

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Criterio di osservazione: il portiere muove la testa in direzione della palla

Secondo la regola 5:1, il portiere può toccare la palla con qualsiasi parte del suo corpo, compresa la testa, mentre è in azione di difesa all'interno dell'area di porta. Le scene 1 e 3 illustrano l'importante criterio di osservazione di come il portiere muove attivamente la testa nella direzione della palla per poterla deviare con la testa, ad esempio, quando i palloni non vengono lanciati in modo forte o con tiri di astuzia (in inglese *trick shots*) come lo *spin-shot*.

Tuttavia, se il portiere tenta di provocare una punizione simulando un colpo alla testa (vedi scena 2), gli arbitri devono sanzionarlo secondo la regola 8:7d.

Link: <https://youtu.be/YUlpnWaFJZY>

VIDEO 5-6

VIDEO 5

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Criterio di osservazione: situazioni di gioco aperto – nessun difensore tra tiratore e portiere - Giocatore d'ala

I tiri alla testa del portiere sono puniti con una esclusione di 2 minuti solo se l'attaccante ha effettuato un tiro aperto senza essere ostacolato da un compagno di squadra o da un avversario. Nessun difensore deve essere posizionato tra il tiratore e il portiere. Il video illustra anche sei diverse situazioni riguardanti i tiri dalle ali.

NB: *Non ci sono colpi alla testa, questo è solo per spiegare il criterio "situazione di gioco aperto"*

Link: https://youtu.be/Ach_COHebYk

VIDEO 6

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d)

Situazioni di gioco (scene 1-6)

In sei scene tratte da partite ufficiali e da test su questa nuova regola, vengono spiegati ancora una volta in breve tutti i criteri su quando deve essere sanzionato un colpo alla testa del portiere. Si segnala inoltre come la partita venga ripresa dopo una necessaria interruzione.

Link: <https://youtu.be/DeehjiQjcHM>

VIDEO 7

VIDEO 7

Colpire la testa del portiere con la palla (8:8d) Situazioni di gioco (scene 7-12)

In altre sei scene tratte da partite ufficiali e da test su questa nuova regola, vengono spiegati ancora una volta in breve i criteri di osservazione della nuova regola.

Soprattutto quando i giocatori di linea tirano in porta, il contatto del corpo può essere effettuato prima da un difensore. Se il giocatore può effettuare un tiro aperto e senza ostacoli pur avendo pieno controllo della palla e del corpo, è responsabile di non colpire la testa del portiere.

Link: <https://youtu.be/NgNbFZRmxlY>

AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

Regole 10, 10:3, 10:4

AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

A partire dal 1° luglio 2022, la rimessa dopo aver subito un gol viene effettuata all'interno di **un cerchio di 4 metri di diametro**, posizionato al centro della linea centrale.

- La nuova area di rimessa in gioco è obbligatoria per gli eventi IHF e i campionati di pallamano professionistici senior e facoltativa per le Confederazioni continentali e ogni altro evento organizzato dalle Federazioni Nazionali (nota alla regola 1:9).
- L'introduzione dell'area di rimessa in gioco mira, tra l'altro, ad aumentare il flusso di gioco, ridurre le interruzioni e promuovere ulteriormente un gioco veloce e attraente nella pallamano.

Nei seguenti 11 video, ognuno dei quali copre fino a 11 scene diverse, questa nuova regola della rimessa in gioco viene spiegata in dettaglio e vengono presentati criteri di osservazione e decisione cruciali per diverse situazioni di partita.

Per poter generare il maggior numero possibile di situazioni di gioco diverse, nei video - per motivi didattici - il numero dei giocatori è stato ridotto.

AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

L'area del tiro d'inizio può essere:

- un'area con un colore diverso tra l'area e il campo di gioco (diametro 4 m)
- una linea circolare

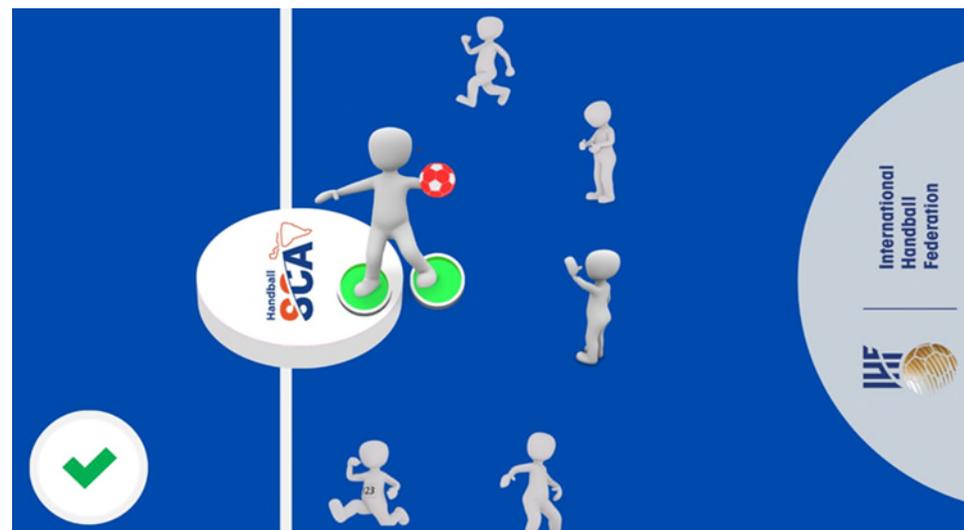
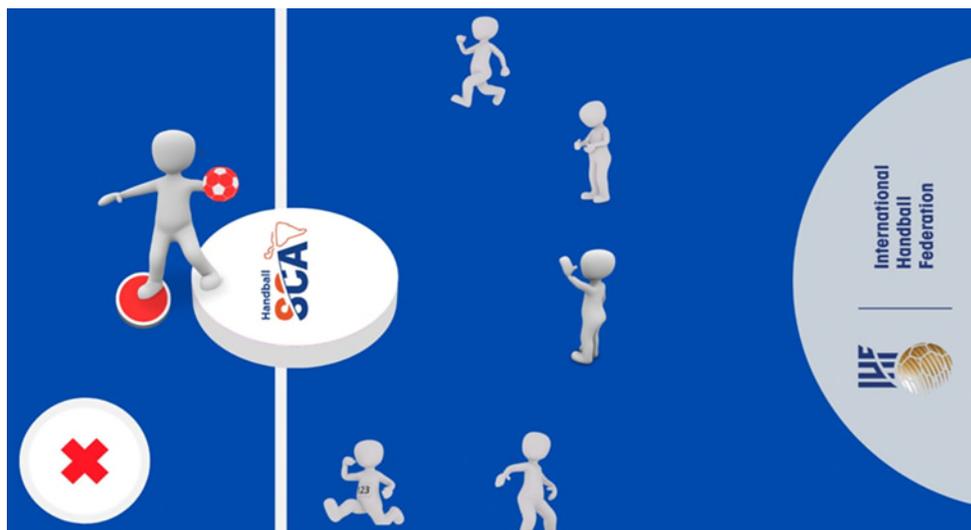
NOTE:

- Il tiro viene effettuato in qualsiasi direzione dall'area del tiro d'inizio
- È preceduto da un fischio, dopo di che deve essere eseguito entro tre secondi
- Il fischio degli arbitri può essere dato quando il pallone si trova all'interno dell'area del tiro d'inizio e il tiratore ha almeno un piede all'interno dell'area di tiro



AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

- Il tiratore non può attraversare la linea dell'area di tiro con qualsiasi parte del corpo fino a quando il tiro non è considerato completato
- Il tiratore è autorizzato a muoversi all'interno dell'area di tiro ma non è autorizzato a far rimbalzare la palla dopo il fischio
- L'esecuzione può essere fatta correndo
- È vietato saltare durante l'esecuzione del tiro



AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

Il tiro si considera effettuato quando:

- la palla ha lasciato prima la mano del tiratore e poi ha completamente attraversato la linea dell'area di tiro

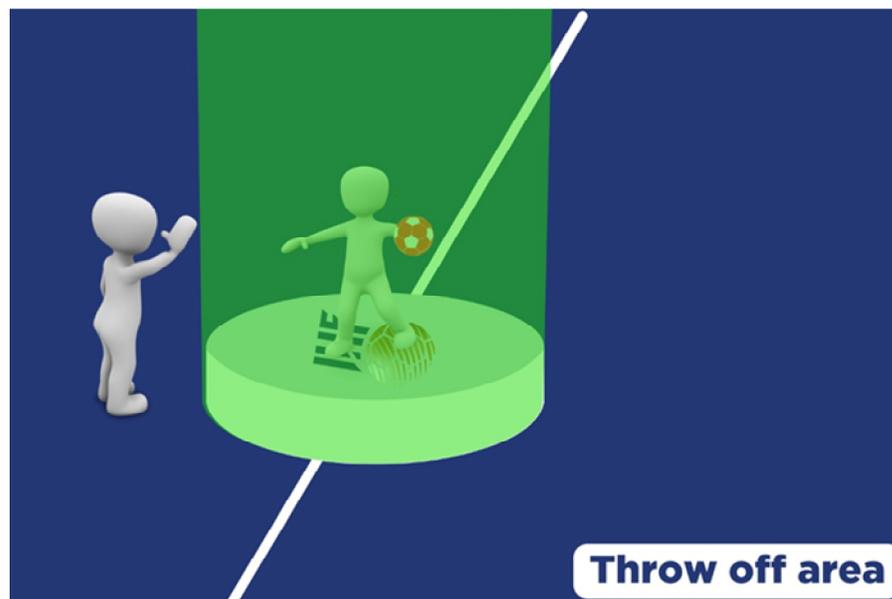
o

- il pallone ha lasciato prima la mano del tiratore e poi è stato colpito o controllato da un compagno di squadra del tiratore anche se ciò accade all'interno dell'area di tiro

- I compagni di squadra del tiratore non possono attraversare la linea mediana prima del fischio, a meno che non si trovino all'interno della zona di tiro

AREA DEL TIRO D'INIZIO o DI RIMESSA IN GIOCO

- I giocatori della squadra che difende devono essere al di fuori dell'area di tiro di inizio
- I giocatori della squadra che difende non sono autorizzati a toccare la palla o gli avversari all'interno dell'area di tiro fino a quando il tiro non è considerato effettuato
- I giocatori della squadra che difende sono autorizzati a essere immediatamente al di fuori della zona di tiro



VIDEO 1-2

VIDEO 1

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (1-0) Quando devono fischiare gli arbitri (regola 10:5)?

Il video mostra un totale di 10 scene diverse, nelle quali il tiratore effettua la rimessa in gioco come un tiro diretto a porta vuota dopo una sostituzione del portiere.

Le scene illustrano i criteri di osservazione chiave in merito a **quando** gli arbitri possono dare il segnale di fischio per eseguire il tiro.

Link: https://youtu.be/XIEcq3ewz_w

VIDEO 2

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (1-0) Situazioni eccezionali

In 11 scene vengono presentate situazioni eccezionali, che mostrano cosa può accadere durante l'esecuzione della rimessa in gioco. Particolarmente importante per giocatori e allenatori: un'errata esecuzione del tiro **dopo** il fischio da parte degli arbitri può comportare un cambio di possesso.

Link: <https://youtu.be/UKdiJ1-HBf8>

VIDEO 3-4

VIDEO 3

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (1-1) Il difensore vuole bloccare il tiro diretto in porta

Il tiro d'inizio viene ora eseguito come un tiro diretto a porta vuota in una situazione uno contro uno contro un difensore attivo. Il comportamento regolare e irregolare del difensore che cerca di bloccare il tiro diretto a porta vuota è spiegato in sei scene.

Link: https://youtu.be/9Zrvr_HG0Jo

VIDEO 4

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (1-1) Il difensore attraversa l'area di rimessa in gioco prima di bloccare il tiro

I giocatori che si ritirano per difendersi nella propria metà campo, dopo che la loro squadra ha segnato un gol, possono correre attraverso l'area del tiro d'inizio purché ciò non crei uno svantaggio per la squadra in attacco durante l'esecuzione del tiro d'inizio. Le tre scene presentate illustrano l'importanza del posizionamento degli arbitri per prendere una decisione corretta.

Link: <https://youtu.be/nKkkNxf76EY>

VIDEO 5-6

VIDEO 5

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (1-1) Il difensore interferisce con l'esecuzione del tiratore

In sette scene vengono mostrate varie azioni irregolari del difensore, che mirano ad interferire attivamente, ritardare o addirittura impedire l'esecuzione del tiro. I giocatori devono prestare particolare attenzione: se si verifica un'infrazione del genere negli ultimi 30 secondi di una partita, gli arbitri assegnano un tiro da 7 metri alla squadra in attacco e squalificano il giocatore colpevole.

Link: <https://youtu.be/gEZ0G5kmlpM>

VIDEO 6

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-0) Passaggio a un compagno di squadra fuori dall'area di rimessa in gioco

Una nuova situazione di base è spiegata in sei scene: il tiratore passa a un compagno di squadra fuori dall'area di rimessa in gioco.

NB: *in queste situazioni, un'errata esecuzione del tiro può comportare anche un cambio di possesso per la squadra in attacco.*

Link: <https://youtu.be/W0VVyYL3SSo>

VIDEO 7-8

VIDEO 7

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-0)

Passaggio a un compagno di squadra all'interno dell'area di rimessa in gioco

Il compagno di squadra del tiratore può correre nell'area di rimessa in gioco per ricevere la palla lì. Queste quattro scene si concentrano in particolare sui criteri di osservazione per determinare **quando - in tali situazioni** - il tiro è considerato effettuato/valido.

Link: <https://youtu.be/8YWYRNBxeBA>

VIDEO 8

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-1)

Il difensore corre attraverso l'area di tiro d'inizio per raggiungere una posizione migliore

In una nuova situazione di base, due attaccanti eseguono il tiro contro un difensore attivo. Le varie azioni del difensore che percorre l'area di tiro d'inizio in ritirata sono spiegate in un totale di sette scene. Anche in questo caso, la percezione degli arbitri è cruciale: l'azione del difensore ha un impatto negativo sull'apertura dell'attacco con il tiro d'inizio dall'area di rimessa?

Link: <https://youtu.be/COPW3UUbSFg>

VIDEO 9-10

VIDEO 9

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-1) Esecuzione contro un difensore attivo

Il comportamento regolare e irregolare di un difensore che tenta, ad esempio, di attaccare direttamente il passaggio tra i due attaccanti è illustrato in sei scene. Anche in questo caso, l'osservazione se il tiro è già stato effettuato è un criterio decisionale importante per gli arbitri.

Link: <https://youtu.be/SLgKjqBf4b8>

VIDEO 10

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-1) Il difensore interferisce con l'esecuzione

In cinque scene vengono mostrate varie azioni irregolari del difensore, che cerca di interferire, ritardare o addirittura impedire l'esecuzione del tiro di inizio. Un aspetto importante qui è, tra l'altro, la continuazione del gioco: in tali situazioni, gli arbitri possono prima applicare il vantaggio e poi sanzionare l'infrazione commessa dal difensore?

Link: <https://youtu.be/m9c5X5RhNms>

VIDEO 11

VIDEO 11

Esecuzione diretta del tiro d'inizio (2-1) Situazioni eccezionali

Vengono infine spiegate due situazioni eccezionali in cui la squadra che effettua la rimessa in gioco perde il controllo della palla dentro e fuori l'area di tiro di inizio a causa di un errore tecnico.

Link: <https://youtu.be/sjrPXgOnT40>



NUOVE REGOLE
A partire dal 1 luglio 2022