

# Federazione Italiana Giuoco Handball



## WHEELCHAIR HANDBALL

### Regolamento Tecnico di Gioco

#### **PREFAZIONE**

Il regolamento della IHF per il gioco della Pallamano in carrozzina è sostanzialmente simile sia nel gioco quattro contro quattro che sei contro sei. Purtroppo si ha una forte influenza dal Beach Handball soprattutto per quanto riguarda il numero di giocatori e il conteggio dei goal (punti).

Un numero ridotto di giocatori consente un migliore utilizzo individuale dello spazio, aumenta la dinamica del gioco, fornisce migliori presupposti per eventuali competizioni separate maschili e femminili e crea possibilità nettamente migliori per reclutare giocatori e ridurre i costi.

## ARTICOLO 1

#### **Art. 1 LE BASI**

##### **Art 1.1 IL GIOCO**

La pallamano a 5 in carrozzina è praticata da due squadre di cinque giocatori, di cui uno è il portiere della squadra. L'obiettivo di ogni squadra è quello di segnare gol e impedire all'altra squadra di segnare.

La pallamano in carrozzina deve essere basata sullo spirito del fair play e rivolta ai giocatori con disabilità fisiche.

##### **Art. 1.2 LA SQUADRA**

Una squadra è composta da un massimo di 14 persone, di cui 10 giocatori e un massimo di quattro (4) ufficiali di squadra. All'inizio della partita devono essere presenti anche solo 6 giocatori.

In campo possono essere presenti un massimo di cinque (5) giocatori per squadra. Gli altri giocatori sono riserve. Fra i 5 giocatori di campo, 1 può essere un normodotato.

In qualsiasi momento deve essere in campo almeno una giocatrice per squadra che può essere anche normodotata.

Il portiere è il giocatore designato dalla squadra per difendere la porta e gioca come gli altri giocatori seduti sulla carrozzina.

Qualsiasi giocatore presente in campo può agire come portiere in qualsiasi momento, ma solo un giocatore può entrare e rimanere nella propria area del portiere contemporaneamente. Pertanto, il portiere non indossa una maglia speciale da portiere ma la stessa maglia del resto della squadra.

Se più giocatori entrano contemporaneamente nell'area di porta con l'intenzione di difendere un avversario o di fermare o deviare una palla che va verso la porta, la loro squadra deve essere penalizzata con un tiro da 7 metri.

### **Osservazioni:**

Le squadre non possono giocare con meno di cinque (5) giocatori per ragioni tattiche; se ciò dovesse verificarsi, gli arbitri devono ordinare la correzione della formazione della squadra e sanzionare progressivamente l'allenatore per comportamento antisportivo.

Se una squadra subisce diversi infortuni, può continuare la partita o il torneo con meno giocatori. La partita può continuare, anche se una delle squadre è ridotta a meno di cinque (5) giocatori.

### **Art. 1.3 I GIOCATORI**

Un giocatore deve essere considerato idoneo dalla commissione di valutazione della classe di disabilità della pallamano in carrozzina, per giocare una competizione ufficiale. A tal fine è sufficiente la presentazione del documento di certificazione. **(allegato nell'ultima pagina)**

I giocatori delle competizioni seniores devono avere almeno 15 anni per partecipare (viene considerata l'età al giorno di inizio della competizione). Prima dell'inizio del torneo è necessario presentare un'autorizzazione scritta dei genitori in caso di utilizzo di giocatori di età compresa tra 15 e 18 anni.

### **Art. 1.4 TEMPO DI GIOCO**

Le partite consistono in due set da dieci (10) minuti, che vengono valutati separatamente. La pausa dell'intervallo sarà di cinque (5) minuti.

Ogni squadra ha il diritto di ricevere un time-out di squadra di un minuto in ogni set del tempo di gioco regolamentare. Alle squadre non devono essere concessi time-out nel terzo set (tie-break).

La squadra che richiede un time-out, deve essere in possesso di palla.

### **Art. 1.5 LA PALLA**

I palloni utilizzati sono di dimensione n° 3 per i seniores maschile e n° 2 per le seniores femminile. Previa accordo fra le squadre e nelle competizioni promozionali, è possibile usare il pallone n° 2 anche per i seniores maschile.

### **Art. 1.6 IL CAMPO**

Si applicano le disposizioni previste per la pallamano indoor e per la pallamano in carrozzina a sei con un campo di giuoco mt 40 x mt 20. Il campo può essere anche di misure inferiori e comunque al massimo delle misure di un campo da pallacanestro regolare.

### **Art. 1.7 LA PORTA**

Le dimensioni interne delle porte devono essere 3 mt x 1,7 mt.

La rete interna nella porta deve essere rimossa (o fissata alla rete della porta) per evitare che si impigli con la carrozzina.

## **Art. 1.8 VALIDITA' DEL GOAL E RISULTATO DELLA PARTITA.**

Un goal viene segnato quando tutta la palla ha attraversato l'intera larghezza della linea di porta, a condizione che non sia stata commessa alcuna violazione delle regole dal tiratore o da un compagno di squadra prima o durante il tiro.

Un goal sarà assegnato se c'è una violazione delle regole da parte di un difensore ma la palla va comunque in porta.

Un goal non può essere assegnato se un arbitro o il cronometrista hanno interrotto l'incontro prima che la palla abbia attraversato completamente la linea di porta.

Un goal deve essere assegnato agli avversari, se un giocatore gioca la palla nella propria porta, tranne nella situazione in cui un portiere sta eseguendo un tiro del portiere e la palla non oltrepassa la linea dell'area di porta. Un autogol segnato da qualsiasi giocatore viene considerato un punto.

Dopo aver segnato un gol, il gioco riprende con un tiro del portiere dall'area di porta.

Se il punteggio è pari alla fine di un set, il vincitore sarà deciso dal golden goal.

Il set prosegue così:

**a)** dopo un minuto di pausa, il set viene ripreso e continua fino a quando una delle squadre non segna un gol, a quel punto il set è completato.

**b)** se dopo cinque (5) minuti nessuna delle due squadre ha segnato un gol, il golden goal è considerato completato e il vincitore del set è determinato attraverso una serie di cinque (5) tiri di rigore.

Commento: i tiri di rigore sono eseguiti da un giocatore che parte (dopo il fischio dell'arbitro) dal centro del campo con la palla sotto controllo (come in contropiede) che deve affrontare il portiere e segnare, rispettando il Regolamento del gioco.

Nello specifico, in questo caso, non sarà consentito appoggiare la palla in grembo mentre si spinge la carrozzina per un massimo di 3 secondi.

Come nel tempo di gioco regolare, le squadre non devono selezionare un portiere specifico, ma possono cambiare portiere durante i rigori.

Se l'esito non è stato deciso dopo il primo turno, i tiri di rigore continuano fino a quando una squadra non passa in vantaggio dopo che ogni squadra ha effettuato lo stesso numero di tentativi.

Se entrambi i set vengono vinti dalla stessa squadra, questa squadra sarà la vincitrice assoluta, con un punteggio di 2-0.

Se ogni squadra vince un set, il risultato è un pareggio. In caso di parità di set, le squadre giocheranno un terzo set (tiebreak) di cinque (5) minuti. Se alla fine del terzo set la partita rimane in parità, il vincitore sarà determinato da una serie di cinque (5) rigori.

Se una partita viene decisa dal tie-break, il risultato complessivo sarà 2-1 per la squadra che ha vinto il tie-break.

## **Art. 1.9 GOAL SPETTACOLARI**

Vengono assegnati due (2) punti per i goal creativi o spettacolari:

- Quando un giocatore lancia il pallone e segna un gol subito dopo aver effettuato una svolta di 360° con la propria carrozzina.

Nota: il giro deve essere una rotazione completa di 360° e il giro può essere eseguito solo con una mano.

- Quando il portiere segna dalla sua area di porta.

Durante i tiri di rigore, vengono assegnati anche due (2) punti ai goal creativi o spettacolari.

### **Art. 1.10 TIRO DI RIGORE**

Se il goal è segnato con un tiro di rigore, vengono assegnati due punti.

### **Art. 1.11 ATTREZZATURA**

Non è consentito il seguente materiale:

- Colla/pece per maneggiare la palla
- Equipaggiamento di protezione se include componenti metallici
- Ortesi
- Bretelle per dita, mano, polso, ecc. in plastica, metallo, ecc.

È consentito utilizzare:

- Equipaggiamento di protezione se imbottito/morbido (escluso metallo)
- Nastro per dita, braccia, ecc.
- Protesi

### **OSSERVAZIONI**

L'uso di protesi è consentito solo previa approvazione della Commissione di valutazione della Pallamano in carrozzina.

Le protesi saranno ammesse solo se ricoperte con materiali imbottiti/morbidi (escluso metallo).

I giocatori che necessitano di protesi per giocare, devono usare le loro protesi durante la valutazione da parte della Commissione di Valutazione della Pallamano in carrozzina.

Tutte le attrezzature destinate ad essere utilizzate dalle squadre devono essere presentate in occasione della riunione tecnica per l'approvazione definitiva.

Si applicano le normative IHF sui dispositivi di protezione e gli accessori.

### **Art. 1.12 KIT DI GIOCO**

Ogni squadra avrà due (2) divise da gioco (una chiara/una scura). Le maglie devono avere i numeri dei giocatori sul davanti (10 cm di altezza).

I giocatori di una stessa squadra in campo devono indossare divise identiche, compreso il portiere.

### **Art. 1.13 CINGHIE**

I giocatori devono essere legati alla carrozzina nella parte superiore e inferiore delle gambe per evitare di sollevare o spostare/utilizzare le gambe.

## **ARTICOLO 2**

### **Art. 2 SPECIFICHE DELLA PALLAMANO IN CARROZZINA**

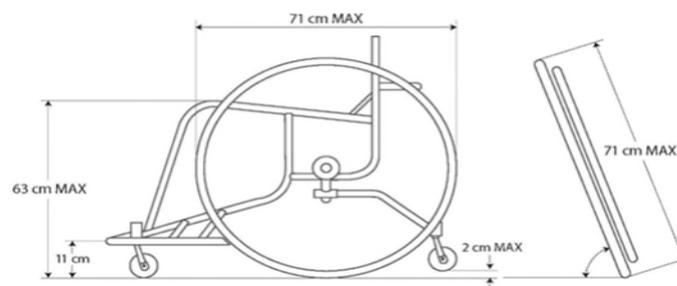
Le carrozzine devono essere costruite in modo sicuro ed equo senza alcun rischio per il giocatore stesso, dei suoi compagni di squadra o della squadra avversaria. Una carrozzina può essere bandita dal gioco, se presenta dubbi per la sua sicurezza o equità (decisione del Comitato di valutazione).

Tutte le carrozzine utilizzate nel torneo dovranno essere controllate dagli arbitri prima del torneo. Solo le carrozzine verificate possono essere utilizzate durante il torneo.

Ogni squadra è l'unica responsabile della manutenzione, ecc. delle proprie carrozzine durante il torneo.

Si applicano le seguenti specifiche:

- Non sono ammesse carrozzine elettroniche.
- Una barra orizzontale deve essere posizionata nella parte anteriore della carrozzina. Tuttavia, è obbligatorio utilizzare un'ala completa che copra la parte anteriore e laterale della carrozzina per proteggere i giocatori.
- 1 – 2 dispositivi antiribaltamento devono essere fissati alla carrozzina.
- La barra antiribaltamento deve essere alta 11 cm
- Altezza massima della seduta da terra deve essere
- 1 corrimano su ogni ruota obbligatorio.
- Se una carrozzina non è più funzionante o non sicura, il giocatore deve lasciare il campo per eventuali riparazioni.



## ARTICOLO 3

### **Art. 3. IL GIOCO**

#### **Art. 3.1 GIOCARE LA PALLA**

È consentito:

- lanciare, prendere, fermare, spingere o colpire la palla usando mani, braccia, testa e busto;
- tenere la palla per un massimo di 3 secondi;
- spingere la carrozzina e palleggiare;
- posizionare la palla in grembo (non tra le ginocchia) spingendo al massimo la carrozzina di 3 secondi;
- monitorare e seguire l'avversario (con o senza palla) utilizzando braccia e mani lunghe fin quanto l'avversario ha tempo e distanza sufficienti per reagire e non è presente alcun pericolo;
- bloccare o allontanare la carrozzina (quando il giocatore non è in grande velocità);
- entrare nell'area di porta o attraversare le linee laterali senza palla dopo un tiro o dopo essere stati spinti quando non si crea un vantaggio in tal modo; il giocatore deve lasciare l'area di porta il prima possibile e il più velocemente possibile.

Non è consentito:

- toccare la palla più di una volta, dopo che è stata controllata, a meno che non abbia toccato terra, un altro giocatore, o la porta; tuttavia, toccarla più di una volta non viene penalizzato, se il giocatore sta “armeggiando” la palla, cioè non riesce a controllarla o quando cerca di prenderla e o/ fermarla;
- iniziare a rimbalzare (lo stesso giocatore ) dopo un tiro, prima che un altro giocatore o il palo tocchino la palla;
- fermare il pallone con la carrozzina fuori dall'area di porta;
- entrare nell'area di porta con la palla sotto controllo (come giocatore di campo);
- superare la linea laterale con la palla sotto controllo (la carrozzina deve essere in campo).

Osservazioni:

La carrozzina può essere spinta per un massimo di 3 secondi; è consentito posizionare la palla in grembo durante queste spinte. Una palla in grembo è considerata “sotto controllo”. L'avversario quindi non ha il permesso di togliere la palla.

Dopo aver ricevuto la palla, il giocatore deve iniziare l'azione rimbalzando la palla.

“Spingere” significa spingere/spostare la ruota. Quando la mano lascia la ruota, l'azione successiva (dribbling, passaggio, tiro) deve seguire entro 3 secondi. Non è consentito toccare di nuovo la ruota dopo questi 3 secondi.

Non è consentito tenere la palla per più di 3 secondi.

Nel caso in cui una palla venga lanciata contro una carrozzina, gli arbitri devono decidere sull'intenzione e le relative conseguenze.

È consentito utilizzare/toccare la carrozzina per raccogliere la palla.

Si applicano le nuove regole relative al portiere, ai 30 secondi e al gioco passivo.

## **Art. 3.2 VIOLAZIONI**

Le violazioni saranno gestite secondo le Regole IHF del Gioco del Beach Handball:

- Sospensione (riduzione fino al prossimo cambio palla)
- Squalifica (cartellino rosso)

### **È consentito:**

- utilizzare una mano aperta per giocare la palla dalla mano di un altro giocatore;
- utilizzare le braccia piegate per entrare in contatto con il corpo con un avversario e per monitorarlo e seguirlo in questo modo;
- utilizzare la propria carrozzina per bloccare l'avversario per conquistare la posizione.

### **Non è consentito:**

- tirare o colpire la palla fuori dalle mani dell'avversario;
- bloccare l'avversario con braccia, mani, gambe, sedia a rotelle o utilizzare qualsiasi parte del corpo da spostare lui o respingerlo; questo include un uso pericoloso del gomito, sia come posizione di partenza e in movimento;
- trattenere un avversario (carrozzina, fisico o uniforme), anche se rimane libero di continuare il gioco;
- mettere in pericolo un avversario.

Osservazioni:

Il blocco di un avversario tenendo la carrozzina sarà punito progressivamente.

I contatti frontali sono tollerati, ma i contatti laterali e posteriori devono essere puniti. Per tutti questi falli, la carrozzina è considerata parte del giocatore e anche un contatto non accidentale tra le carrozzine costituisce fallo.

I tiri da 7 metri, i tiri liberi, ecc. devono essere effettuati da dietro le rispettive linee.

#### Falli da punire con una sanzione personale

I falli, quando l'azione è principalmente o esclusivamente diretta al corpo dell'avversario, devono portare ad una punizione personale. Ciò significa che, oltre a un tiro libero o a un tiro da 7 metri, il fallo da punire progressivamente, prima con la sospensione e poi con la squalifica.

#### Falli da sanzionare con una sospensione

Anche un fallo con un impatto fisico molto piccolo può essere molto pericoloso e avere potenzialmente conseguenze molto gravi se il tempismo del fallo è tale che l'avversario è indifeso e colto alla sprovvista. Esso è il rischio per il giocatore e non la natura apparentemente minore del contatto fisico che dovrebbe guidare a determinare l'adeguatezza di una squalifica.

Ciò vale soprattutto per quei falli in cui il giocatore colpevole non tiene conto del pericolo per l'avversario.

Tenendo conto dei criteri decisionali per i falli che vengono sanzionati con una punizione personale, questi sono i falli che si possono includere:

- falli commessi ad alta intensità o contro un avversario che si muove velocemente;
- trattenere a lungo l'avversario o trascinarlo a terra;
- falli alla testa, alla gola o al collo;
- colpire con forza il busto o lanciare il braccio;
- tentare di far perdere il controllo del corpo all'avversario;
- spingere con grande velocità la carrozzina contro un avversario;

#### Falli da sanzionare con una squalifica

Un giocatore che sta attaccando un avversario in un modo pericoloso per la sua salute deve essere squalificato. Il pericolo speciale per la salute dell'avversario deriva dall'elevata intensità del fallo o dal fatto che l'avversario è completamente impreparato al fallo e quindi non può proteggersi.

Durante il gioco, in nessun caso il giocatore può alzarsi dalla carrozzina (uso obbligatorio di una cintura di fissaggio alla sedia) per ottenere un vantaggio. Si deroga a ciò solo per consentire al giocatore di tornare nella carrozzina dopo una caduta.

La squalifica di un giocatore o di un dirigente di squadra è sempre per il resto del tempo di gioco.

## FORM DI REGISTRAZIONE DELLA DISABILITA'

<b>INFORMAZIONI SUL GIOCATORE: firmato dal medico.</b>					
Cognome					
Nome					
Data di nascita					
Nazionalità					
Sesso	Maschio	<input type="checkbox"/>	Femmina	<input type="checkbox"/>	
<b>CONDIZIONE DI SALUTE PERMANENTE e/o CONSEGUENTI MENOMAZIONI</b>					
Condizione di salute / Diagnosi					
<b>Menomazione risultante</b>					
1a. Atassia:	<input type="checkbox"/>	1b. Atetosi:	<input type="checkbox"/>	1c. Ipertonia:	<input type="checkbox"/>
2. Perdita arti inferiori / carenza: sotto ginocchio: <input type="checkbox"/> sopra ginocchio: <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3. Differenza lunghezza arto inferiore: _____cm (Criterio minima menomazione: 6 cm)		<input type="checkbox"/>	
4. Forza muscolare ridotta: Midollo spinale: livello _____ lesione: Tronco _____ /Lombare _____	<input type="checkbox"/>	5. Gamma di movimenti passivi compromessa; (Artrogriposi, -----)		<input type="checkbox"/>	
<b>Condizione medica è:</b>					
Permanente:	<input type="checkbox"/>	Stabile:	<input type="checkbox"/>	Progressiva:	<input type="checkbox"/>
Anno di comparsa:				Congenita:	<input type="checkbox"/>
Cronologia delle condizioni fisiche.					
Si conferma la veridicità delle dichiarazioni.					<input type="checkbox"/>
Cognome:			Professione:		
Nome:					
Data:			Firma:		