

Segreteria Generale

Circolare n. 54/2024

Roma, 30 giugno 2024

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: *Nuove regole di giuoco IHF.*

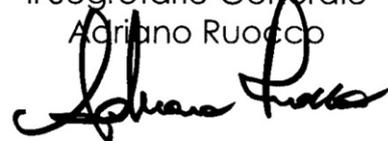
La IHF (International Handball Federation) ha apportato modifiche al Regolamento Tecnico bdi Giuoco della pallamano, che entrano in vigore a partire **dal 1° luglio 2024** (l'applicazione di queste regole è comunque esclusa in occasione del 21° Festival della Pallamano che costituisce ancora parte integrante della stagione 2023/24).

Il testo aggiornato del Regolamento Tecnico di Giuoco, sia nella versione originale in lingua inglese che in quella in lingua italiana, viene pubblicato in data odierna sul sito internet www.figh.it nella sezione "Regolamenti".

In allegato vengono altresì riportate le modifiche apportate dalla IHF.

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco



REGOLA 2 : DURATA DELL'INCONTRO, SEGNALE FINALE E TIME-OUT

2:2 Se un incontro è terminato in parità alla fine del tempo di giuoco regolamentare e si deve determinare un vincitore, si disputano, dopo una pausa di 5 minuti, due tempi supplementari della durata di 5 minuti ciascuno, con 1 minuto di intervallo tra il primo ed il secondo.

Se al termine della prima serie di tempi supplementari il risultato è ancora in parità, si disputano, dopo una pausa di 5 minuti, ulteriori due tempi supplementari della durata di 5 minuti ciascuno, con 1 minuto di intervallo tra il primo ed il secondo.

Se anche al termine della seconda serie di tempi supplementari il risultato è ancora in parità, per determinare il vincitore si applicano le norme in vigore per la specifica competizione. Ove sia previsto il ricorso ai tiri da 7 metri, si devono osservare le procedure di seguito indicate.

NOTA:

- *possono prendere parte ai tiri da 7 metri i giocatori che non risultino esclusi per 2 minuti o squalificati al termine dell'ultima frazione di giuoco (vedere anche regola 4.1 4° paragrafo)*
- *ogni squadra designa 5 giocatori che eseguono un tiro ciascuno*
- *le due squadre devono alternarsi nell'esecuzione dei tiri*
- *le squadre non sono obbligate a predeterminare l'ordine di esecuzione dei tiri da parte dei propri giocatori*
- *i portieri possono essere liberamente scelti e sostituiti tra tutti i giocatori che abbiano titolo a prendere parte ai tiri da 7 metri*
- *i giocatori possono prendere parte ai tiri da 7 metri sia come tiratori che come portieri*
- *gli arbitri decidono quale porta usare*
- *con il lancio della moneta gli arbitri attribuiscono alla squadra vincente il diritto di scegliere se tirare per prima o per seconda*
- ~~*la sequenza viene invertita per ogni successiva serie di tiri, quando questa si renda necessaria persistendo una situazione di parità al termine dei primi cinque tiri*~~
- *Al termine di ogni sequenza di 5 tiri cambia la squadra che inizia a tirare, qualora il punteggio sia ancora in parità dopo che entrambe le squadre hanno eseguito 5 tiri ciascuna*
- *al verificarsi del caso sopra indicato, ogni squadra designa nuovamente 5 giocatori, che possono anche essere in tutto o in parte gli stessi della prima serie*
- *la designazione di una lista di 5 giocatori continua finché non si determina un vincitore*
- *a partire dalla seconda sequenza, comunque, il vincitore viene determinato non appena, a parità di tiri eseguiti, una delle due squadre risulta in vantaggio di una rete*
- *i giocatori possono essere squalificati ed esclusi dalla partecipazione ai tiri da 7 metri nel caso di rilevante o ripetuto comportamento antisportivo (16:6e)*
- *nel caso questo riguardi un giocatore già designato nella lista dei 5 tiratori, la squadra deve nominarne un altro in sostituzione*

REGOLA 6 : L'AREA DI PORTA

6:2 Quando un giocatore di campo entra nell'area di porta va presa una delle seguenti decisioni:

- a) rimessa del portiere quando un giocatore della squadra in attacco entra nell'area di porta, con la palla o anche senza, ma traendone un vantaggio (12:1)
- b) tiro di punizione quando un giocatore della squadra in difesa entra nell'area di porta traendone un vantaggio, ma senza impedire una chiara occasione da rete (13:1b; vedere anche 8:7f)
- c) tiro da 7 metri, quando un giocatore della squadra in difesa entra nell'area di porta ed impedisce una chiara occasione da rete (14:1a; vedere anche 8:8h). Agli effetti di questa regola, il concetto di "entrare nell'area di porta" non si riferisce al semplice toccare la linea dell'area di porta ma all'evidente ingresso all'interno della stessa

REGOLA 7 : TRATTAMENTO DEL PALLONE, GIUOCO PASSIVO

IL GIUOCO PASSIVO

7:12 Quando viene individuato un atteggiamento di giuoco passivo, si mostra il relativo segnale di avvertimento n. 17. Questo consente alla squadra in possesso della palla di poter modificare la propria strategia di attacco al fine di non perderne il possesso. Se la modalità dell'attacco non cambia dopo che è stato mostrato il segnale, gli arbitri possono fischiare in qualsiasi momento l'infrazione per giuoco passivo. In ogni caso se nessun tiro in porta viene effettuato dalla squadra in attacco dopo massimo 4 passaggi, **ovvero quando il 5° passaggio è ricevuto da un compagno di squadra**, allora deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra in attacco (13:1a, per procedura ed eccezioni vedere Chiarimento n. 4, sezione D).

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

In determinate situazioni eccezionali gli arbitri possono assegnare un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla anche senza alcun preventivo segnale di avvertimento, ad esempio quando un giocatore intenzionalmente rinuncia ad una chiara occasione da rete.

REGOLA 8 : FALLI E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

SQUALIFICA CONSEGUENTE AD AZIONI PARTICOLARMENTE AGGRESSIVE, PERICOLOSE, PREMEDITATE, DOLOSE (OGGETTO ANCHE DI RAPPORTO SCRITTO)

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

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

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

NOTA:

*Quando un fallo di cui alla Regola 8:5 o 8:6 viene commesso nel corso degli ultimi 30 secondi dell'incontro, con l'obiettivo di impedire la realizzazione di una rete, l'azione deve essere considerata alla stregua del "comportamento gravemente antisportivo", secondo la Regola ~~8:10a~~ **8.11b**, e punita di conseguenza.*

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO CHE DETERMINA UNA SANZIONE PERSONALE SECONDO LE REGOLE 8:7 - ~~10-11~~

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

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

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO CHE DETERMINA UNA SANZIONE PROGRESSIVA

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

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

COMPORAMENTO ANTISPORTIVO DA SANZIONARE DIRETTAMENTE CON UN'ESCLUSIONE PER 2 MINUTI

- 8:8 Alcune azioni antisportive sono considerate, per la loro natura, più gravi ed autorizzano un'esclusione diretta per 2 minuti, anche nel caso in cui il giocatore o l'ufficiale non abbia ricevuto una ammonizione in precedenza. Esse comprendono:
- a. proteste ad alta voce con atteggiamenti plateali o una condotta provocatoria
 - b. il caso in cui viene preso un provvedimento contro la squadra in possesso della palla ed il giocatore non la lascia o appoggia a terra, per consentire alla squadra avversaria di giocarla immediatamente
 - c. ostacolare l'accesso alla palla che è finita nell'area di cambio
 - d. quando il tiro di un giocatore, che è libero e che sta tirando in porta in una situazione di giuoco aperta, colpisce la testa del portiere
 - e. spostare in modo evidente o sollevare uno o entrambi i piedi o la parte inferiore della gamba, con l'intento di bloccare o calciare un passaggio o un tiro, con una chiara influenza sulla situazione di giuoco (vedere anche 7:8 e 8:7e)
 - f. impedire attivamente l'esecuzione di un tiro formale degli avversari e non rispettare la distanza di 3 metri e/o commettere altre infrazioni impedendo al tiro di essere eseguito

- g. tentare di ingannare gli arbitri attraverso simulazioni, in riferimento ad azioni di un avversario in cui i contatti con la parte del corpo interessata sono molto limitati o assenti del tutto, al fine di far interrompere la gara agli arbitri o di far punire un avversario immeritatamente (vedere anche 8:7d)
- h. un giocatore di campo che entra nell'area di porta bloccando o prendendo un tiro diretto nella porta vuota

NOTA:

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

- *La regola è applicabile solo in situazioni di giuoco aperto, cioè nel caso in cui nessun difensore si trovi tra l'attaccante ed il portiere*
- *La testa deve essere il primo punto di contatto con la palla. La regola non si applica se la palla colpisce la testa del portiere dopo aver colpito prima qualsiasi altra parte del corpo*
- *La regola non si applica se il portiere muove la testa nella direzione della palla*
- *Se il portiere cerca di indurre in errore gli arbitri affinché questi applichino una sanzione (ad esempio nel caso in cui la palla ha colpito il petto del portiere), il portiere deve essere punito secondo la Regola **8:7d** **8:8g***

COMPORTAMENTO GRAVEMENTE ANTISPORTIVO DA SANZIONARE DIRETTAMENTE CON UNA SQUALIFICA

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

- a. colpire o scagliare la palla lontano in modo plateale, a seguito di una decisione arbitrale
- b. quando il portiere, in modo appariscente, si astiene dal cercare di parare un tiro da 7 metri
- c. lanciare in modo deliberato la palla contro un avversario durante una interruzione dell'incontro; se ciò viene fatto con molta forza e da breve distanza, allora va considerato in modo più appropriato come "azione deliberatamente aggressiva", come da precedente Regola 8:6
- d. quando il giocatore che esegue un tiro da 7 metri colpisce la testa del portiere, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- e. quando il giocatore che esegue un tiro di punizione **dopo il segnale finale come da regola 2:4** colpisce la testa di un difensore, nel caso in cui questi non l'abbia spostata nella direzione della palla
- f. un gesto di reazione dopo aver subito un fallo

NOTA:

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

SQUALIFICA CONSEGUENTE AD UN COMPORTAMENTO GRAVEMENTE ANTISPORTIVO (CON RAPPORTO SQUALIFICA E TIRO DA 7 METRI CONSEGUENTE AD UNO SPECIFICO COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO O UNO SPECIFICO COMPORTAMENTO IRREGOLARE NEGLI ULTIMI 30 SECONDI)

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

- a. quando, nel corso degli ultimi 30 secondi di giuoco, la palla non è in giuoco e un giocatore o ufficiale ostacola o ritarda l'esecuzione di un tiro da parte degli avversari, allo scopo di impedire loro di effettuare un tiro in porta o di procurarsi una chiara occasione da rete, il giocatore o l'ufficiale responsabile deve essere squalificato e deve essere concesso un tiro da 7m alla squadra avversaria. Tale decisione si applica in qualsiasi tipo di interferenza (ad esempio: con la sola azione fisica interferendo con l'esecuzione di un tiro, come ad esempio intercettando un passaggio, interferendo con la ricezione della palla, non lasciando il pallone).
- b. quando, durante gli ultimi 30 secondi di giuoco, la palla è in giuoco, e gli avversari
 1. con un'infrazione alle Regole 8:5 o 8:6 e 8:9, 8:10a o 8:10b (II) da parte di un giocatore
 2. con un'infrazione alle Regole 8:10a o 8:10b (I) da parte di un ufficiale

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

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

Nota: in caso di infrazioni alle regole 8:6 o 8:10, gli arbitri devono redigere un rapporto scritto

REGOLA 10: IL TIRO DI INIZIO

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

a) Tiro di inizio dalla linea centrale

Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dalla linea centrale (con una tolleranza da ciascun lato di 1,5 metri dal centro del terreno di giuoco). È preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro tre secondi (13:1a, 15:7-3° paragrafo). Il giocatore che esegue il tiro deve trovarsi con almeno un piede sulla linea centrale, e con l'altro piede sopra o dietro tale linea (15:6), e rimanere in questa posizione fino a quando la palla ha lasciato la sua mano (13:1a, 15:7-3° paragrafo) (vedere anche Chiarimento n. 5).

I compagni del tiratore non possono superare la linea centrale prima del fischio (15:6).

b) Tiro di inizio dall'area di tiro

- Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dall'area di tiro. È preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro 3 secondi (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il fischio degli arbitri può essere eseguito quando il pallone è all'interno dell'area di tiro e il giocatore che esegue il tiro ha almeno un piede nell'area di tiro (15:6).
- Al giocatore che esegue il tiro non è consentito uscire dall'area di tiro con nessuna parte del corpo finché il tiro d'inizio non sia stato effettuato (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Al giocatore che esegue il tiro è consentito muoversi all'interno dell'area di tiro, ma non gli è consentito palleggiare e riprendere il pallone dopo il fischio (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro può essere eseguito correndo. Non è consentito saltare durante l'esecuzione del tiro (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro è considerato eseguito se:
 - il pallone ha prima lasciato la mano del tiratore e poi ha completamente oltrepassato la linea dell'area di tiro, oppure
 - il pallone è stato passato e toccato o controllato da un compagno di squadra, anche laddove questo è avvenuto all'interno dell'area di tiro
- I compagni di squadra del giocatore che esegue il tiro non possono attraversare la linea centrale prima del fischio, a meno che non siano nell'area di tiro (15:6).
- I giocatori della squadra in difesa devono stare fuori dell'area di tiro e non possono toccare il pallone o gli avversari nell'area di tiro prima che il tiro sia considerato eseguito (15:4, 8:7c, 8:8f). È consentito loro stare immediatamente fuori dell'area di tiro.

10:4 Al momento del tiro d'inizio di ciascun tempo di giuoco (compresi i tempi supplementari) tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo o, se prevista, all'interno dell'area del tiro di inizio.

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

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

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

REGOLA 11: LA RIMESSA IN GIUOCO

11:5 Al momento dell'esecuzione di una rimessa in giuoco, gli avversari devono stare ad una distanza non inferiore a 3 metri dal tiratore (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8f).

L'obbligo della distanza minima di 3 metri non si applica nel caso in cui gli avversari abbiano preso posizione immediatamente al di fuori della propria area di porta.

REGOLA 12: IL RINVIO DEL PORTIERE

12:2 Il rinvio viene eseguito dal portiere, senza che gli arbitri effettuino alcun fischio (vedere comunque 15:5b), dall'interno dell'area di porta verso l'esterno della stessa.

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

Il rinvio viene considerato eseguito quando la palla, rimessa in giuoco dal portiere, ha superato completamente la linea dell'area di porta.

I giocatori della squadra avversaria possono stare immediatamente fuori dalla linea dell'area di porta ma non possono toccare la palla finché questa non abbia attraversato completamente la linea della suddetta area (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8f).

REGOLA 13: IL TIRO DI PUNIZIONE

ASSEGNAZIONE DEL TIRO DI PUNIZIONE

13:3 Se un fallo che di norma comporterebbe un tiro di punizione, secondo le Regole 13:1a-b, viene commesso quando la palla non è in giuoco, l'incontro viene ripreso con il tiro che corrisponde al motivo dell'interruzione (vedere anche la regola 8:11a indicazioni speciali durante gli ultimi 30 secondi di giuoco e regole per il Team Time Out elettronico, se previsto).

ESECUZIONE DEL TIRO DI PUNIZIONE

13:8 Quando un tiro di punizione sta per essere effettuato, gli avversari devono stare ad almeno 3 metri dal tiratore. Possono, comunque, stare immediatamente fuori dalla propria area di porta se la punizione sta per essere effettuata dalla linea dei 9 metri. Le azioni di disturbo alla regolare esecuzione di un tiro di punizione sono sanzionate secondo le Regole 15:9, ~~e~~ 8:7c e 8:8f.

REGOLA 14: IL TIRO DA 7 METRI

ASSEGNAZIONE DEL TIRO DA 7 METRI

14:1 Il tiro da 7 metri viene concesso quando:

- a. un giocatore o ufficiale della squadra avversaria impedisce, in qualsiasi punto del terreno di giuoco, una chiara occasione da rete
- b. si verifica un ingiustificato fischio in occasione di una chiara occasione da rete
- c. viene impedita una chiara occasione da rete a seguito dell'intervento di qualcuno che non partecipa al giuoco, come ad esempio uno spettatore che entra sul terreno di giuoco o che ferma i giocatori con un fischio (eccetto quando si applica la Nota a 9:1).
- d. viene commessa un'infrazione secondo le Regole ~~8:10c~~ e 8:11a o ~~8:10d~~ 8:11b (vedere comunque ~~8:10~~ 8:11 ultimo paragrafo).

Per analogia, questa regola si applica anche nel caso di "forza maggiore", come un improvviso guasto elettrico, che interrompa il giuoco proprio durante una chiara occasione da rete.

Vedere il Chiarimento n. 6 per la definizione di chiara occasione da rete.

REGOLA 15: DISPOSIZIONI GENERALI PER L'ESECUZIONE DEI TIRI DI INIZIO, RINVIO, RIMESSA, PUNIZIONE E DA 7 METRI

IL TIRATORE

15:1 Prima dell'esecuzione il tiratore deve essere nella corretta posizione prescritta per il tiro. La palla deve trovarsi nelle mani del tiratore (15:6).

Durante l'esecuzione, ad eccezione del caso di rinvio del portiere (vedere 12:2) e del tiro d'inizio dall'area di tiro (10:3b), il tiratore deve **avere almeno parte di un** **una parte dello stesso** piede in costante contatto con il terreno finché non lascia la palla (vedere comunque 10:3b). L'altro piede può venire sollevato ed appoggiato in maniera anche ripetuta (vedere anche Regola 7:6). Il tiratore deve rimanere in una posizione conforme alla presente regola fino a quando il tiro non è stato eseguito (15:7-2° e 3° paragrafo).

SANZIONI

15:9 Eccetto quanto indicato nelle Regole 14:8, 14:9, 15:4-2° paragrafo e 15:5-3° paragrafo, i difensori che interferiscono con l'esecuzione di un tiro da parte degli avversari, per esempio non assumendo una corretta posizione iniziale o assumendo successivamente posizioni non regolari, devono essere sanzionati. Questo si applica senza tenere conto se ciò è avvenuto prima o durante l'esecuzione del tiro (prima che la palla abbia lasciato la mano del tiratore).

Si applica anche se il tiro è stato preceduto o meno dal fischio dell'arbitro.

Trova applicazione la Regola 8:7c o **8:8f** in collegamento con le Regole 16:1b e 16:3d.

Un tiro che è stato disturbato dall'intervento irregolare di un difensore deve, in linea di massima, essere ripetuto.

COMPORAMENTO NELL'AREA DI CAMBIO

5. Gli ufficiali hanno il diritto e il dovere di guidare la propria squadra anche durante il corso dell'incontro, in modo corretto e sportivo nel rispetto delle regole, stando di norma seduti in panchina.

E' comunque consentito agli ufficiali muoversi nell'area tecnica, ~~intesa come quella di fronte alla panchina e, ove possibile, anche dietro di essa.~~

L'area tecnica inizia a 3,5 metri dalla linea centrale del campo e termina a 8 metri dalla rispettiva linea di fondo e include, per quanto possibile, l'area direttamente dietro le panchine.

La fine dell'area tecnica deve essere segnalata con una linea o un nastro adesivo che parte dalla linea laterale verso l'esterno del campo lunga 50 centimetri e larga 5.

L'utilizzo dell'area tecnica è consentito per l'attività di guida della squadra come pure per dare la necessaria assistenza sanitaria. In linea di principio un solo ufficiale alla volta può stare in piedi e muoversi all'interno dell'area. In ogni caso la sua posizione e il suo comportamento non devono interferire con le azioni dei giocatori in campo. In caso di infrazione a queste regole, l'ufficiale deve essere punito progressivamente.

Naturalmente un ufficiale può uscire dall'area tecnica per avvicinarsi al tavolo ed appoggiarvi il cartoncino verde per la richiesta del time-out di squadra, ma non può stazionare accanto al tavolo in attesa del momento in cui richiedere il time-out.

L'ufficiale responsabile di squadra può lasciare l'area tecnica in situazioni particolari, come ad esempio quando è necessario parlare con il cronometrista o il segretario.

In linea di principio i giocatori presenti nell'area di cambio dovrebbero stare seduti in panchina.

LINEE GUIDA ED INTERPRETAZIONI

TIRO DI PUNIZIONE O 7 METRI DOPO IL SEGNALE DI FINE GARA (REGOLA 2:6, ~~E 8:10~~ 8:11D)

In caso di infrazioni o comportamento antisportivo dei difensori durante l'esecuzione di un tiro di punizione o 7 metri dopo il termine del tempo di giuoco, questi difensori devono ricevere una sanzione personale secondo le regole 16.3, 16.6 o 16.9. Il tiro deve essere ripetuto (Regola 15.9 paragrafo 3). La regola ~~8:10~~ 8:11a non è applicabile in questi casi.

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

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

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

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

PORTIERE INFORTUNATO (REGOLA 6:8)

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

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

- a. La palla supera la linea laterale o la linea di fondo, oppure è ferma o sta rotolando all'interno dell'area di porta. Corretta applicazione: interruzione immediata del giuoco, quindi si riprende con una rimessa in giuoco,  rinvio del portiere, o tiro di punizione in relazione ai casi di cui sopra (dipende dalla situazione al momento dell'interruzione).
- b. Gli arbitri hanno interrotto il giuoco prima che la palla avesse superato la linea laterale o la linea di fondo, oppure prima che sia ferma o stia rotolando all'interno dell'area di porta. Corretta applicazione: ripresa del giuoco con il tiro che corrisponde alla specifica situazione.
- c. La palla è in aria sopra l'area di porta. Corretta applicazione: attendere uno o due secondi fino a quando una squadra entra in possesso della palla, poi interrompere il giuoco e successivamente riprenderlo con un tiro di punizione a favore della squadra che ne era entrata in possesso.
- d. L'arbitro fischia nel momento in cui la palla è ancora in aria. Corretta applicazione: ripresa del giuoco con un tiro di punizione a favore della squadra che per ultima era in possesso della palla.
- e. La palla rimbalza dal portiere, che non è in grado di reagire, verso un giocatore avversario in attacco. Corretta applicazione: interruzione immediata del giuoco e ripresa con un tiro di punizione a favore della squadra che era in possesso di palla.

NOTA:

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

SQUALIFICA DEL PORTIERE (REGOLA 8:5 COMMENTI)

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

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

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

ULTIMI 30 SECONDI (REGOLE 8:10C, 8:11A, 8:11B, 8:10D)

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

MANCATO RISPETTO DELLA DISTANZA (REGOLA 8:10C 8:11A)

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

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

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

Se il tiro, per esempio, viene eseguito, ma bloccato da un giocatore posizionato troppo vicino che attivamente impedisce l'esito del tiro o disturba il tiratore durante l'esecuzione, si applica la Regola 8:10c. 8:11a.

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

Se invece il giocatore usa la sua posizione irregolare per bloccare il tiro o intercettare il passaggio del tiratore, viene ugualmente applicata la Regola 8:10c. 8:11a.

SQUALIFICA DURANTE GLI ULTIMI 30 SECONDI (REGOLA ~~8:10D~~ 8:11 B)

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

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

CONCESSIONE DEL VANTAGGIO DURANTE GLI ULTIMI 30 SECONDI (~~8:10D~~, 8:11B ULTIMO PARAGRAFO)

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

Si applica la Regola ~~8:10d~~ 8:11b se l'**irregolarità** viene commessa durante il tempo di giuoco o al momento del segnale finale (*vedi Regola 2:4, 1° paragrafo*). In questo caso, gli arbitri prenderanno una decisione sulla base della loro osservazione dei fatti (*articolo 17:11*).

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

APPENDICE 1

ULTERIORI SUGGERIMENTI SULLE MASCHERE PER IL VISO E ALTRI OGGETTI VIETATI (REGOLA 4.9)

~~La PRC-IHF riceve regolarmente richieste di dichiarazioni o concessioni di deroga relative ad alcuni tipi di maschere per il viso, anche se le note aggiuntive contenute nelle "Linee guida ed interpretazioni" indicano esplicitamente il divieto totale di utilizzo di maschere per il viso.~~

~~Generalmente l'argomento principale del richiedente è che in base ad una valutazione personale la maschera in questione, con tanto di documentazione fotografica, non costituisce pericolo per l'incolumità degli altri giocatori. Tuttavia la Commissione Medica IHF, nella sua indicazione circa il divieto di tale attrezzatura, ha incluso tutti i tipi e dimensioni di maschere per il viso. Quindi non vi sarebbe spazio per alcuna interpretazione, anche se la maschera in questione non dovesse costituire un pericolo per gli altri.~~

Tuttavia, si rileva che di tanto in tanto singole società o giocatori, facendo riferimento alla presunta inesistenza di pericolo per gli altri, sfidano il suddetto divieto sull'uso delle maschere, creando in tal modo problemi aggiuntivi ad arbitri e commissari designati per la specifica gara.

Per quanto sopra la PRC IHF rilascia le seguenti indicazioni, incluso lo schema allegato per arbitri e cronometristi o commissari, al fine di meglio precisare le disposizioni contenute nelle Regole 4:9 e 17:3, 2° paragrafo, e le precisazioni inserite nelle "Linee guida ed interpretazioni".

UN GIOCATORE CHE INDOSSA UNA MASCHERA INTENDE PARTECIPARE ALLA PARTITA!

Le decisioni degli arbitri dipendono principalmente dal momento della prima e, ove applicabile, della successiva constatazione del fatto.

Nel caso in cui l'irregolarità è accertata per la prima volta, il giocatore responsabile ed il 'dirigente addetto alla squadra' devono essere informati del divieto di utilizzo di maschere per il viso. Al giocatore deve essere chiesto di eliminare il problema e gli sarà consentito di partecipare al giuoco soltanto dopo che vi abbia provveduto. Se il giocatore viene avvisato per la prima volta, non deve essergli comminata una sanzione progressiva.

Se un giocatore è recidivo dopo il primo richiamo, la successiva contestazione della medesima irregolarità viene considerata quale comportamento antisportivo più grave e deve essere sanzionata con una esclusione di 2 minuti, secondo la Regola 8:8a (fatta eccezione per specifici motivi regolamentari, vedi situazione seguente 1.2). Inoltre, il giocatore è invitato nuovamente ad eliminare il problema.

Se l'irregolarità viene accertata una seconda volta, questa sarà considerata quale comportamento gravemente antisportivo, ed il giocatore responsabile dovrà essere squalificato (senza rapporto scritto) secondo la Regola 8:9.

Secondo la PRC IHF potrebbero configurarsi, in via ipotetica, i seguenti scenari:

1.1 — Se l'irregolarità, secondo la Regola 4:9, viene accertata prima dell'inizio della gara (durante il riscaldamento), il giocatore ed il 'dirigente addetto alla squadra' vengono informati del divieto secondo la Regola 17:3, 2° paragrafo.

Il giocatore è tenuto a rimuovere la maschera (Regola 4:9; Linee guida ed interpretazioni).

Il giocatore ed il 'dirigente addetto alla squadra' vengono informati che, nel caso in cui l'infrazione alla Regola 4:9 dovesse essere rilevata una seconda volta, allora verrebbe considerata quale comportamento antisportivo secondo la Regola 17:5, 2° paragrafo, e l'introduzione della Regola 8:7, da sanzionare progressivamente secondo le Regole 8:8° o 8:9.

1.2 — Nel caso in cui il giocatore che indossa una maschera entra in campo all'inizio dell'incontro, la gara non deve avere inizio.

Il giocatore deve essere ammonito secondo la Regola 16:11, 2° paragrafo, lettera a.

Il giocatore deve uscire dal terreno di giuoco.

Lo stesso può prendere parte alla gara solo dopo che il problema sia stato risolto.

1.3 — Nel caso in cui il giocatore che indossa la maschera entri sul terreno di giuoco durante la gara, gli arbitri o il cronometrista/commissario devono chiamare un time-out ed interrompere immediatamente il giuoco in considerazione del rischio potenziale che si viene a determinare per gli altri giocatori. Secondo la Regola 8:8a (comportamento provocatorio) il giocatore colpevole deve essere sanzionato con una esclusione di 2 minuti (16.3 f).

Il giocatore deve lasciare il terreno di giuoco per risolvere il problema.

Il giocatore sarà ammesso a prendere parte alla gara dopo avere scontato l'esclusione temporanea ed a condizione che abbia risolto il problema.

La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria secondo la Regola 13:1a (tiro da 7m. nel caso in cui la partita sia stata interrotta al verificarsi di una chiara occasione da rete (14.1 a)).

1.4 — Nel caso in cui il giocatore che indossa la maschera entri sul terreno di giuoco una seconda volta durante la gara, l'arbitro o il cronometrista/commissario tecnico deve chiamare un time-out ed interrompere immediatamente il giuoco in considerazione del rischio potenziale che si viene a determinare per gli altri giocatori.

La reiterata cattiva condotta del giocatore viene considerata alla stregua di una condotta antisportiva grave secondo la Regola 8:9.

Il giocatore deve essere squalificato secondo la Regola 16:6b.

Devono essere osservate le disposizioni di cui alle Regole 16:7 e 16:8, paragrafi 1-4.

La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria secondo la Regola 13:1a (tiro da 7m. nel caso in cui la partita sia stata interrotta al verificarsi di una chiara occasione da rete (14.1 a)).

2.1 — Nel caso in cui l'irregolarità non viene riscontrata dagli arbitri prima dell'inizio della gara (durante il riscaldamento), ad un giocatore che è sul terreno di giuoco quando la gara è iniziata deve essere richiesto di eliminare il problema secondo la Regola 4:9.

Non si deve riprendere la gara finché il giocatore è in campo.

Il giocatore e il 'dirigente addetto alla squadra' vengono informati del fatto che, nel caso in cui l'irregolarità di cui alla Regola 4:9 dovesse verificarsi una seconda volta, la stessa verrà considerata quale condotta antisportiva secondo la Regola 17:5, 2° paragrafo e l'introduzione della Regola 8:7, da sanzionare progressivamente secondo la Regola 8:8a o 8:9.

Il tiro d'inizio sarà poi eseguito come di norma (10.1, 1° paragrafo).

2.2 — Nel caso in cui il giocatore che indossa la maschera entri sul terreno di giuoco durante la gara, e l'irregolarità non sia stata riscontrata in precedenza dagli arbitri o dal cronometrista/commissario, si dovrà chiamare un time-out ed interrompere immediatamente il giuoco in considerazione del rischio potenziale che si viene a determinare per gli altri giocatori.

Il giocatore deve essere invitato a risolvere il problema secondo la Regola 4:9.

Il giocatore e il 'dirigente addetto alla squadra' devono essere avvertiti che, in caso si verifichi una seconda volta la stessa infrazione secondo la Regola 4:9, questa verrà considerata alla stregua di comportamento antisportivo secondo la Regola 17:5, 2° paragrafo, e l'introduzione della Regola 8:7, con la conseguente applicazione di una sanzione progressiva secondo la Regola 8:8a o 8:9.

La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria secondo la Regola 13:1a (tiro da 7m. nel caso in cui la partita sia stata interrotta al verificarsi di una chiara occasione da rete (14.1 a)).

2.3 — Nel caso in cui il giocatore che indossa la maschera entri nuovamente sul terreno di giuoco nonostante il sopraccitato avviso, gli arbitri o il cronometrista/commissario devono chiamare un time out ed interrompere immediatamente il giuoco in considerazione del rischio potenziale che si viene a determinare per gli altri giocatori.

Secondo la Regola 8:8 (comportamento provocatorio) il giocatore responsabile viene sanzionato con una esclusione di 2 minuti (16.3 f).

Il giocatore deve lasciare il terreno di giuoco per risolvere il problema.

Il giocatore sarà ammesso a prendere parte alla gara dopo avere scontato l'esclusione temporanea ed a condizione che abbia risolto il problema.

La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria secondo la Regola 13:1a (tiro da 7m. nel caso in cui la partita sia stata interrotta al verificarsi di una chiara occasione da rete (14.1 a)).

2.4 — Nel caso in cui il giocatore che indossa la maschera entri ancora in campo durante lo svolgimento della gara, gli arbitri o il cronometrista/commissario devono chiamare un time out ed interrompere immediatamente il giuoco in considerazione del rischio potenziale che si viene a determinare per gli altri giocatori.

La ripetuta cattiva condotta del giocatore viene considerata come condotta gravemente antisportiva secondo la Regola 8:9.

Il giocatore deve essere squalificato secondo la Regola 16:6b.

Devono essere osservate le disposizioni contenute nelle Regole 16:7 e 16:8, paragrafi 1-4.

La gara riprenderà con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria secondo la Regola 13:1a (tiro da 7m. nel caso in cui la partita sia stata interrotta al verificarsi di una chiara occasione da rete (14.1 a)).

APPENDICE 2

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

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

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

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

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

DISPOSIZIONI SU ATTREZZATURE PROTETTIVE ED ACCESSORI

1. PROTEZIONI PER LA TESTA ED IL VOLTO				
ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
PROTEZIONE PER IL NASO		PERMESSA	sono permessi solo materiali e nastri morbidi e monocromatici	

2. FASCE			
ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
	PERMESSA	sono permesse solo fasce elastiche, sottili strette	
	VIETATA		non sono permesse fasce che non siano elastiche, non sufficientemente sottili e/o troppo larghe

3. OCCHIALI ED OCCHIALINI

ESEMPIO	DECISIONE	COMMENTI
	PERMESSI	sono permessi occhiali e occhialini sportivi con speciali fasce sportive, lenti in plastica solida e astine in silicone o altri materiali elastici
	VIETATI	non sono permessi occhiali per lo sport e occhialini con aste rigide

4. PROTEZIONE DEI DENTI

ESEMPIO	DECISIONE	COMMENTI
	PERMESSA	protezioni della bocca trasparenti e monocromatiche
	VIETATA	non sono permesse protezioni della bocca non trasparenti e multicolori

		
---	--	--

5. PROTEZIONE DELLA SPALLA E MANICHE COMPRESSIVE			
ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI
TUTORE SPALLA		PERMESSO	sono permesse le protezioni per la spalla in materiale morbido e sottile e possono essere di qualsiasi colore
MANICHE COMPRESSIVE		PERMESSE	sono permesse maniche di compressione nello stesso o simile colore di quello dominante della maglia

6. PROTEZIONE DEL GOMITO

ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
GOMITIERE		PERMESSE		sono permesse gomitiere ben imbottite in materiali morbidi e sottili che possono essere di qualsiasi colore
SUPPORTI GOMITO (TRE CUSCINETTI E SCHIUMA PROTETTIVA)		PERMESSI		sono permessi supporti del gomito con tre cuscinetti e schiuma protettiva . I cuscinetti devono avere una struttura in rilievo per un migliore movimento e permettere al gomito di scivolare sul pavimento
SUPPORTI PER GOMITO IN NEOPRENE (SINGOLO CUSCINETTO E SCHIUMA PROTETTIVA)		PERMESSI		sono permessi supporti per il gomito in neoprene dotati di un unico cuscinetto e schiuma protettiva . L'imbottitura deve avere una struttura in rilievo per un migliore movimento e consentire al gomito di scivolare sul pavimento

<p>PROTEZIONI PER IL GOMITO</p>		<p>PERMESSE</p>	<p>sono permesse le protezioni del gomito se tutti i componenti duri sono completamente ricoperti da fascette di schiuma protettiva o da prodotti simili (nessun pericolo per gli avversari)</p>	<p>sono permesse le protezioni del gomito fatte di materiali morbidi e sottili e possono essere di qualsiasi colore</p>
<p>PROTEZIONI PER IL GOMITO</p>		<p>VIETATE</p>		<p>non è permesso proteggere i gomiti con componenti duri non coperti</p>

7. PROTEZIONE DEL GINOCCHIO				
ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
<p>PROTEZIONI PER GINOCCHIO</p>		<p>PERMESSE</p>	<p>sono permesse le protezioni per il ginocchio solo se tutti i componenti duri sono completamente ricoperti da fascette di schiuma protettiva o da prodotti simili (nessun pericolo per gli avversari)</p>	<p>sono permesse le protezioni per il ginocchio in materiale morbido e sottile che possono essere di qualsiasi colore</p>

<p>PROTEZIONE GINOCCHIO (SINGOLO CUSCINETTO E SCHIUMA PROTETTIVA)</p>		<p>PERMESSA</p>		<p>sono permesse le protezioni per il ginocchio con un singolo cuscinetto e schiuma protettiva che possono essere di qualsiasi colore</p>
<p>PROTEZIONE GINOCCHIO IN NEOPRENE (SINGOLO CUSCINETTO E SCHIUMA PROTETTIVA)</p>		<p>PERMESSA</p>		<p>sono permessi supporti per il ginocchio in neoprene con un unico cuscinetto e schiuma protettiva</p> <p>Il cuscinetto deve avere una struttura in rilievo per un migliore movimento e consentire al giocatore di scivolare sul pavimento</p>
<p>PROTEZIONE GINOCCHIO</p>		<p>VIETATA</p>		<p>non sono permessi supporti per il ginocchio con componenti duri non coperti</p>

8. SUPPORTI PER LA COMPRESSIONE DEL POLPACCIO

ESEMPIO	DECISIONE	COMMENTO
	<p style="text-align: center;">PERMESSO</p>	<p>sono permessi supporti per la compressione del polpaccio dello stesso colore dei calzini</p>
	<p style="text-align: center;">VIETATO</p>	<p>non sono permessi supporti per la compressione del polpaccio di colore diverso da quello dei calzini</p>

9. PROTEZIONE DELLA CAVIGLIA

ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
<p>PROTEZIONE CAVIGLIA O STABILIZZATORI DURI</p>		<p>PERMESSA</p>	<p>sono permesse protezioni per caviglia o stabilizzatori duri se tutti i componenti duri sono completamente ricoperti con fascette di schiuma protettiva o prodotti simili (senza pericolo per gli avversari) Le protezioni e il nastro devono essere dello stesso colore dei calzini</p>	
<p>CAVIGLIERA CON CINGHIE</p>		<p>PERMESSA</p>	<p>sono permesse cavigliere con cinghie senza componenti duri Le protezioni e il nastro devono essere dello stesso colore dei calzini</p>	
<p>PROTEZIONE CAVIGLIA O STABILIZZATORI DURI</p>		<p>VIETATA</p>		<p>non sono permesse protezioni articolari o stabilizzatori duri se ci sono componenti duri non coperti e le protezioni e il nastro non corrispondono al colore dei calzini</p>

10. ABBIGLIAMENTO

Sommario:

- ~~i pantaloni lunghi non sono ammessi (ad eccezione del portiere)~~
- Sotto le divise, I giocatori possono indossare indumenti compressivi come pantaloncini, leggings o magliette a maniche lunghe
- ~~sono ammessi quattro capi (sottopantaloncini + ginocchiere + supporti compressi per i polpacci + calzini), che devono essere comunque capi separati~~
- ~~gli articoli per la compressione e le maniche lunghe devono corrispondere al colore dominante della maglia~~

Per gli indumenti sotto le divise visibili valgono le seguenti disposizioni

- I capi indossati sotto la maglia devono essere dello stesso colore dominante della maglia.
- ~~i sottopantaloncini devono corrispondere al colore dominante dei pantaloncini~~ I sottopantaloncini devono essere dello stesso colore dominante dei pantaloncini, ad eccezione del nero che può essere indossato indipendentemente dal colore dominante dei pantaloncini.
- I colori di sottomaglia e sottopantaloncini devono essere dello stesso colore per tutti I giocatori della stessa squadra.
- Tutti i giocatori di una squadra devono indossare calzini e i calzini devono essere dello stesso colore.
- ~~i supporti compressivi per il polpaccio devono corrispondere al colore dei calzini~~
- Qualsiasi attrezzatura indossata sulla parte inferiore delle gambe (ad esempio maniche di compressione dei polpacci, protezioni per le caviglie, ecc.) deve essere dello stesso colore dei calzini.
- ~~le protezioni della caviglia devono corrispondere al colore dei calzini~~
- le protezioni del gomito e del ginocchio possono essere di qualsiasi colore

Le Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regolamenti divergenti nelle competizioni per club.

ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	COMMENTI
FOULARD SPORTIVO PER LA TESTA		PERMESSO	sono permessi foulard monocromatici per la testa Se diverse giocatrici di una squadra utilizzano foulard per la testa, devono essere dello stesso colore
FOULARD NON-SPORTIVO PER IL CAPO		VIETATO	non sono permessi foulard non sportivi per la testa
SOTTOMAGLIA A MANICA LUNGA		PERMESSA	sono ammesse sottomaglie con manica lunga dello stesso colore dominante della maglia
SOTTOMAGLIA A MANICA LUNGA		VIETATA	non sono permesse sottomaglie con maniche lunghe che non corrispondono al colore dominante della maglia
PANTALONI CORTI O PANTALONI TERMICI		PERMESSI	sono permesse sottopantaloni o pantaloni termici dello stesso colore dominante dei pantaloncini
PANTALONI CORTI O PANTALONI TERMICI		VIETATI PERMESSI	non sono permessi pantaloncini corti o pantaloni per il riscaldamento che non corrispondono al colore dominante dei pantaloncini con l'eccezione del colore nero

<p>PANTALONI LUNGH</p>		<p>PERMESSI</p>	<p>il portiere è autorizzato a indossare pantaloni lunghi, calzamaglia, pantaloni, sottopantaloni e/o pantaloni/calzamaglia lunghi compressivi</p>
<p>PANTALONI LUNGH</p>		<p>VIETATI PERMESSI</p>	<p>I giocatori di campo non sono autorizzati ad indossare pantaloni lunghi, calzamaglia, sottopantaloni, e/o pantaloni/calzamaglia lunghi a compressione</p>
<p>CALZINI</p>		<p>PERMESSI</p>	<p>i calzini devono avere lo stesso colore e lunghezza</p>
<p>MAGLIETTE</p>		<p>PERMESSE</p>	<p>le maglie per giocatori di campo che agiscono come portiere devono essere identiche alla maglia del portiere, cioè con aperture per i numeri anteriori e posteriori, coperti da materiale trasparente (le aperture non sono consentite senza protezione)</p>

11. ACCESSORI				
ARTICOLO	ESEMPIO	DECISIONE	LIMITAZIONI	COMMENTI
ORECCHINI E PIERCING		PERMESSI	sono permessi piccoli orecchini e piercing solo se completamente ricoperti con nastro protettivo	
ORECCHINI E PIERCING		VIETATI		non sono permessi gli orecchini e i piercing se non sono completamente ricoperti con nastro protettivo
MOLLETTE PER CAPELLI		PERMESSE	sono permesse mollette per capelli in materiale morbido Le mollette in metallo e/o plastica devono essere rimosse o completamente rivestite con nastro protettivo	
FASCIA DEL CAPITANO		PERMESSA	sono permesse solo fasce del capitano monocromatiche	
POLSIERE CORTE		PERMESSE	sono permesse polsiere corte non adesive, morbide e sottili	

<p>POLSIERE LUNGHE</p>		<p>PERMESSE</p>	<p>sono permesse polsiere lunghe non adesive, morbide e sottili Le polsiere devono corrispondere al colore dominante della maglia</p>	
<p>PROTEZIONI PER IL POLSO</p>		<p>PERMESSE</p>	<p>sono permesse protezioni per i polsi solo se tutti i componenti duri sono completamente coperti</p> <p>Le protezioni del polso devono essere del colore dominante della maglia</p>	
<p>GUANTI</p>		<p>VIETATI</p>		<p>non sono permessi guanti Questo vale anche per il portiere</p>
<p>CEROTTI PER LE DITA FASCE PER LE DITA</p>		<p>VIETATI</p>		<p>Non sono permesse fasce per le dita</p>
<p>COLLA (PECE)</p>		<p>PERMESSA</p>	<p>la pece può essere tenuta solo sulle scarpe e applicata alle dita</p>	