



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

IX. Regolamento di Gioco

b) Beach Handball

Sommario

	Pagina
Regole del Gioco	
Prefazione	4
1 Campo di Gioco	5
2 Inizio del Gioco, Tempo di Gioco, Segnale di Fine, Time-Out e Time-Out di Squadra	11
3 Il Pallone	17
4 La Squadra, Sostituzioni, Equipaggiamento	18
5 Il Portiere	23
6 L'Area di Porta	25
7 Trattamento del Pallone, Gioco Passivo	27
8 Falli e Condotta Antisportiva	30
9 Punteggio	34
10 La Rimessa dell'Arbitro (Contesa)	37
11 La Rimessa in Gioco	38
12 La Rimessa del Portiere (Rinvio)	39
13 Il Tiro di Punizione	40
14 Il Tiro di Rigore (6-mt)	43
15 Istruzioni Generali per l'Esecuzione dei Tiri (Rimessa, Rimessa del Portiere, Tiro di Punizione, Rigore)	45
16 Le Sanzioni	47
17 Gli Arbitri	52
18 Il Cronometrista e il Segnapunti	55
Appendici	
Segnaletica Arbitrale	58
Chiarificazioni delle Regole di Gioco	70
Regolamento della Zona di Cambio (Sostituzioni)	83
Regolamento delle Uniformi di Gioco	87
Qualità della Sabbia e Normativa sull'Illuminazione Artificiale	93
Glossario dei Termini	96



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Regole di Gioco

Premessa

Questo Regolamento di gioco è in vigore dal 3 Ottobre 2021.

Per semplificare, questo regolamento generalmente usa i termini al maschile, riferendosi a giocatori, dirigenti, arbitri, e altre persone sia questi di sesso maschile o femminile.

In ogni modo, le regole sono applicate egualmente a tutti i partecipanti, sia di genere femminile che maschile, ad eccezione della Regola 3 (la misura del pallone).

La Filosofia del Beach Handball è basata sul Principio di “Fair Play” – Ogni decisione deve essere presa in linea con questo criterio.

Fair Play significa:

Rispettare la salute, l'integrità e l'incolumità fisica dei giocatori

Rispettare lo spirito e la filosofia del gioco

Rispettare l'andamento della gara, ma mai tollerare un vantaggio ottenuto violando le regole

Promuovere lo spirito dell'autentica sportività e perseguire lo scopo culturale e atletico dell'evento.

Secondo la Filosofia del Beach Handball (spettacolarità del gioco e due squadre che giocano al massimo del proprio potenziale), qualsiasi provvedimento preso durante la gara sarà indirizzato contro i singoli giocatori e non verso la squadra.

Regola 1

Il Campo di Gioco

1:1 Il campo di gioco (diagramma n. 1) è un rettangolo lungo 27 mt e largo 12, suddiviso in una zona di gioco e due aree di porta. Le dimensioni del campo sono misurate dal bordo esterno delle linee perimetrali.

La superficie di gioco deve essere composta da sabbia livellata, più piatta e uniforme possibile, libera da sassi, conchiglie e qualsiasi altro elemento che possa causare tagli o infortuni ai giocatori.

Lo strato di sabbia deve essere profondo almeno 40 cm e composto di granuli fini. Il campo dovrebbe essere disposto sull'asse Nord/Sud.

Le caratteristiche del campo di gioco non devono essere alterate durante la gara in modo che una squadra possa trarre dei vantaggi.

Dovrebbe esserci una zona di sicurezza ampia circa 3 mt intorno al campo di gioco.

Le condizioni meteorologiche non devono costituire nessun pericolo di lesione per i giocatori.

Per le competizioni in notturna, la luminosità sul terreno di gioco deve essere di 400 lux (minimo).

1:2 Il campo è segnato con linee (diagramma n. 1°). Queste linee appartengono all'area che delimitano. Le linee più lunghe sono chiamate linee laterali. Le linee più corte sono chiamate linee di porta, anche se non esiste una linea tra i due pali della porta. La linea dell'area di porta è posta parallelamente alla linea di porta alla distanza di 6 mt.

Il campo è diviso in due metà da una linea immaginaria. Il punto posto a metà di questa linea immaginaria è l'esatta posizione in cui avviene il tiro di inizio (contesa) effettuato da uno dei due arbitri.

1:3 Tutte le linee sono larghe dai 5 agli 8 cm e sono costituite da solide fasce colorate contrastanti con il colore della sabbia (blu, giallo o rosso). Le fasce devono essere flessibili e resistenti e non devono rappresentare un pericolo per i piedi dei giocatori, dirigenti e ufficiali di gara, queste devono essere ancorate saldamente sotto la sabbia in corrispondenza di ogni angolo e di ogni intersezione delle linee con l'area di porta, gli ancoraggi devono essere sotterrati e non visibili.

Un cavetto elastico dovrebbe essere attaccato a ogni angolo e

Regola 1

collegato a un disco di ancoraggio di legno o plastica e sotterrato (senza bordi taglienti). Il cavetto elastico garantirà la tensione necessaria per tenere salde le linee e nel contempo flessibilità per ridurre eventuali pericoli di infortunio ai giocatori, ai dirigenti o agli ufficiali di gara che potrebbero mettere i piedi sotto le linee perimetrali. Le porte sono fissate alle linee tramite anelli di gomma attaccati ai pali. L'ancoraggio delle linee non deve costituire un pericolo per i giocatori, i dirigenti e gli ufficiali di gara.

La Porta

1:4 a) Al centro di ogni linea di porta è posta una porta rettangolare. Questa è costituita da due pali verticali equidistanti dai rispettivi angoli e uniti in cima da un terzo palo posto orizzontalmente (traversa).

b) I pali della porta, posti verticalmente per l'altezza di 2 mt dal fondo sabbioso fino alla parte inferiore della traversa; hanno la distanza, tra le parti interne, pari a 3 mt.

c) I pali e la traversa che formano una cornice tubolare in alluminio, devono essere progettate con diametro esterno di 8 cm e dipinti uniformemente con un colore in netto contrasto con la sabbia e l'ambiente circostante (giallo, blu o rosso). Il colore delle due porte deve essere lo stesso.

d) I pali e la traversa devono essere integrati da una struttura supportante la rete. Nella parte superiore il punto più profondo deve essere di 80 cm, mentre in quella inferiore 1 mt.

e) Ogni porta deve essere dotata di una rete di nylon robusto (o altro materiale sintetico simile, non aggrovigliata, con la maglia 80 mm X 80 mm o inferiore e spessore 6 mm), legata al retro dei pali e della traversa. Le reti devono essere fissate in modo che la palla lanciata sull'esterno della porta non possa entrare in questa attraverso spazi tra rete e pali, per evitare goal irregolari e allo stesso tempo che la palla lanciata in porta non fuoriesca o passi in mezzo a spazi tra pali e rete, inducendo a credere che il tiro sia stato sbagliato. Inoltre la rete, anche se fissata correttamente, non deve interferire con il portiere.

La parte inferiore della rete deve essere fissata alla struttura della porta ripiegandola su se stessa o a un altro mezzo di supporto adatto, in modo che la palla che entra in porta non passi oltre la rete. Il colore della rete deve contrastare quello della sabbia e dell'ambiente circostante e dovrebbe essere uguale a quello della porta.

Regola 1

f) Per la sicurezza dei giocatori, dei dirigenti e degli ufficiali di gara, la parte inferiore di ogni porta deve essere appropriatamente ancorata sotto la sabbia. L'ancoraggio non deve creare pericolo per i giocatori.

g) A 3 mt dietro ogni porta devono essere stese delle reti di cattura lungo tutta la larghezza del campo di gioco (12 mt X 7 mt di altezza). La rete di cattura deve raggiungere adeguatamente la sabbia.

Il Tavolo del Cronometrista e del Segnapunti

1:5 Il tavolo del cronometrista e del segnapunti deve ospitare dalle 3 alle 4 persone ed è situato, fuori del campo di gioco, al centro di una linea laterale e a minimo 3 mt di distanza da questa.

Il tavolo del cronometrista e del segnapunti deve essere posto in modo tale che il cronometrista/segnapunti è in condizione di vedere le zone di cambio (sostituzione).

Zone di Cambio (Aree di Sostituzione)

1:6 La zona di cambio per i giocatori di campo è lunga 15 mt e larga 3 circa. Le zone di cambio sono situate su entrambi i lati della zona di gioco al di fuori della linea laterale. I giocatori di campo possono entrare solo da questa zona.

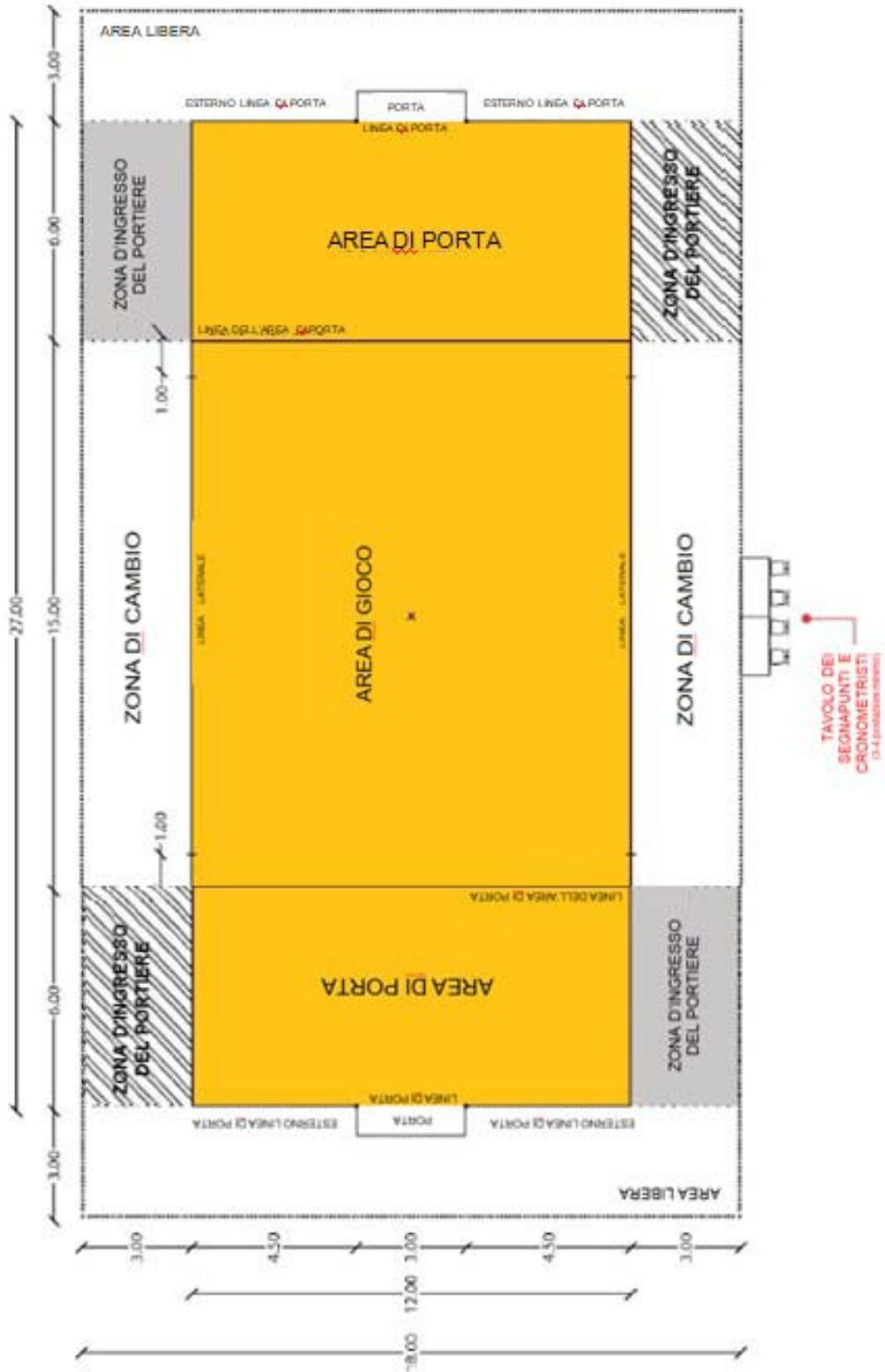
1:7 a) Il portiere e i giocatori di campo possono lasciare l'area di gioco, seguendo la via più breve, dalla linea laterale della zona di cambio della propria squadra. Questo praticamente significa che i giocatori possono lasciare il campo oltre dall'intera linea laterale dell'area di gioco, anche dalle linee laterali delle aree di porta, sul lato della zona di cambio della propria squadra.

b) Il portiere deve entrare in campo dalla linea laterale dell'area di porta della propria squadra, sul lato della propria zona di cambio. (Regole 4:13, 5:12).

c) Il sostituto del portiere è autorizzato ad aspettare il suo turno di ingresso in campo seduto (o in ginocchio) tra le linee della propria porta e la linea della propria area di porta, sul lato della zona di cambio della propria squadra.

Regola 1

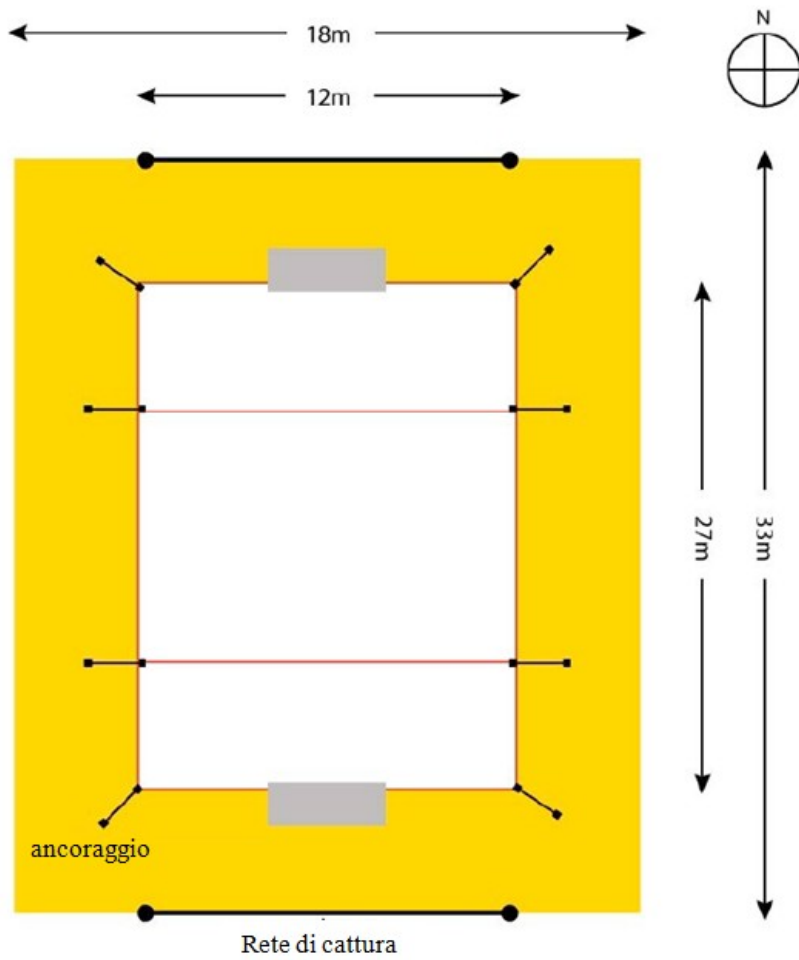
Diagramma n°1: Il Campo di Gioco



Regola 1

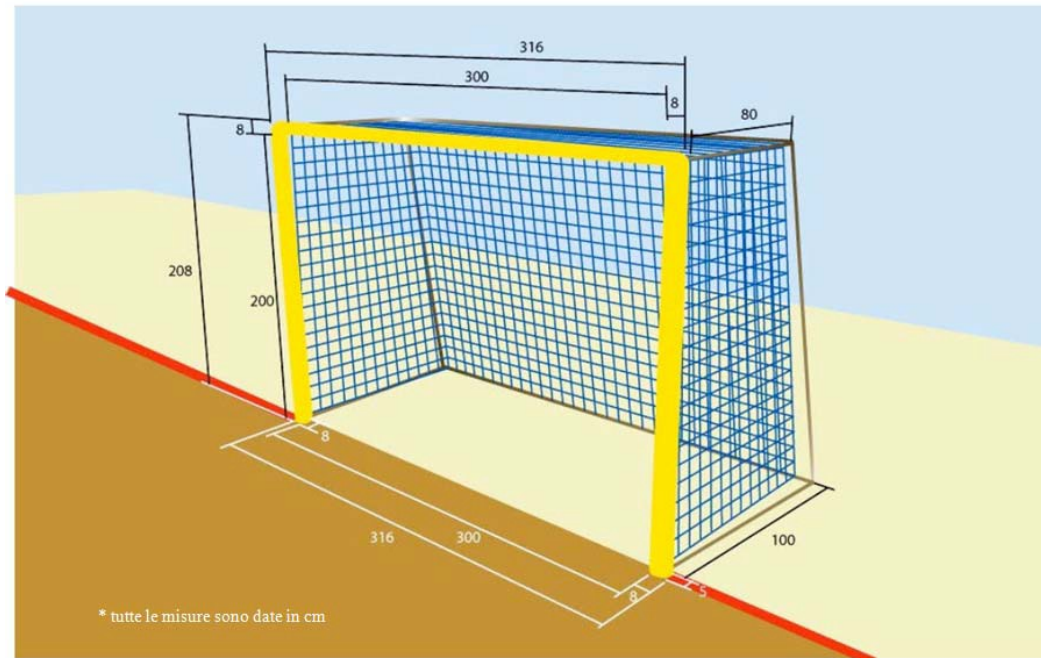
Diagramma n°1a: Il Campo di Gioco

Campo di Beach Handball visto dall'alto



Regola 1

Diagramma n°2: La Porta



Regola 2

L'inizio del Gioco, Tempo di Gioco, Segnale di Fine, Time-Out e Time-Out di Squadra

L'Inizio del Gioco

2:1 Prima della gara gli arbitri per mezzo del sorteggio determinano la scelta di porta e la zona di cambio.

La squadra che vince il sorteggio dovrà scegliere la porta del campo o il rispettivo lato di zona di cambio. L'altra squadra fa la propria scelta secondo la decisione della prima squadra.

Alla fine del primo periodo di gioco (set), dopo l'intervallo, le squadre cambiano le porte. Le zone di cambio non si cambiano.

2:2 Ogni set di gioco e il "Golden Goal", iniziano con un lancio dell'arbitro (contesa) (Regola 10:1-2), dopo un fischio degli stessi (Regola 2:5).

2:3 I giocatori di campo si possono disporre dovunque sulla zona di gioco.

Tempo di Gioco

2:4 La partita si gioca su 2 set con proprio punteggio. Ogni set dura 10 minuti (ma vedi Regola 2:6, 2:8 e 4:2). L'intervallo tra i 2 set dura 5 minuti.

2:5 Il tempo di gioco (contesa e via al cronometro) inizia con un fischio dell'arbitro (Regola 2:2).

2:6 Se alla fine del set il punteggio è pari, si ricorre al "Golden Goal", (Regola 9:7). Il gioco riparte con una contesa. (Regola 10)

Il vincitore di ogni set ottiene un punto.

2:7 Se entrambi i set sono vinti dalla stessa squadra, questa è la vincitrice finale dell'incontro con il punteggio di 2:0.

2:8 Se ogni squadra vince un set, il risultato è un pareggio. Siccome ci deve essere sempre un vincitore, si ricorre allo "Shoot-out" ("1 contro il portiere"). (Regola 9).

Il Segnale di Fine

2:9 Il tempo di gioco finisce con il segnale finale automatico da parte di un cronometro visibile pubblicamente (tabellone elettronico) o da parte del cronometrista. Se non arriva nessun segnale, l'arbitro fischia per indicare che il tempo di gioco è terminato (Regole 17:10, 18:1, 18:2).

Regola 2

Commento:

Se il tabellone elettronico con segnale automatico di fine non è disponibile, il cronometrista dovrà usare un cronometro da tavolo o un cronometro manuale e dichiarerà conclusa la gara dando lui stesso il segnale di fine. (Regola 18:2).

Se si utilizza un tabellone elettronico, questo dovrebbe possibilmente essere predisposto per un funzionamento da 0 a 10 minuti.

2:10 Le infrazioni ed i comportamenti antisportivi che sono commessi prima o contemporaneamente al segnale finale (del primo set o a fine gara) devono essere puniti, anche se ciò può avvenire solo dopo il segnale di fine. Così gli arbitri ordinano la fine definitiva del gioco solo dopo l'esecuzione del necessario tiro-franco o tiro di rigore, e dopo accertato l'esito di questo. (Chiarimento n°3.)

2:11 Qualora il segnale di fine primo set o di fine gara dovesse verificarsi precisamente al momento dell'esecuzione di un tiro di punizione o di un tiro da 6 mt, o durante la traiettoria del pallone, il tiro deve essere ripetuto. Prima di dare il segnale di fine gli arbitri dovranno attendere l'esito di questo tiro.

2:12 I giocatori e i dirigenti sono soggetti a sanzioni personali al verificarsi di irregolarità o comportamenti antisportivi durante l'esecuzione di un tiro di punizione o di rigore, nei casi descritti alle Regole 2:10-11. Una infrazione durante l'esecuzione di questi tiri a tempo scaduto non determina un tiro di punizione a favore della squadra avversaria.

2:13 Se gli arbitri costatano che il cronometrista ha interrotto il tempo di gioco (per la fine del primo set o della gara) prima della scadenza regolamentare, essi sono obbligati a trattenere i giocatori sul terreno, a riprendere il gioco e a terminare il tempo regolamentare.

La squadra che era in possesso di palla al momento della prematura segnalazione di fine del gioco, resta in possesso del pallone. Se la palla non era in gioco, lo stesso è ripreso con il tiro che corrisponde alla situazione. Se la palla era in gioco, lo stesso è ripreso con un tiro di punizione in accordo alla Regola 13:4 a-b.

Se il primo set di gioco è durato più tempo, il secondo set durerà comunque 10 minuti poiché ogni set ha un punteggio proprio.

Se invece il secondo set di gioco è durato più tempo, gli arbitri non sono più in grado di cambiare nulla.

Regola 2

Time-Out

2:14 Spetta agli arbitri decidere quando e quanto a lungo il tempo di gioco deve essere interrotto ("time-out").

Il time-out è obbligatorio quando:

- a) È sanzionata una sospensione o una squalifica.
- b) In occasione di un tiro dai 6 mt.
- c) Time-out di squadra.
- d) Il cronometrista o il commissario di campo fischiano dal tavolo.
- e) Si rende necessario un consulto tra gli arbitri in accordo con la Regola 17:9.
- f) Sospensione o squalifica di un dirigente.

Oltre ai casi già descritti, il time-out è obbligatorio quando a giudizio degli arbitri, anche per altre situazioni, si ritiene necessario fischiarne.

Tuttavia, in caso di time-out obbligatorio dove il gioco è interrotto dal fischio del cronometrista o del commissario di campo, il cronometrista deve fermare il cronometro immediatamente, senza aspettare la conferma degli arbitri.

Alcune situazioni tipiche in cui i time-out non sono obbligatori, ma ciò nonostante sono fischiati in circostanze generali sono:

- a) Un giocatore sembra essere infortunato.
- b) Una squadra che chiaramente perde tempo, per esempio quando una squadra causa ritardo per l'esecuzione di un qualsiasi tiro formale (punizione, rigore, rimessa, ecc.), quando un giocatore tira la palla lontano o non la rilascia.
- c) Cause esterne per esempio risistemare le corde o le bande che delimitano il campo.

Commento:

Un fischio da parte del cronometrista/commissario ferma il gioco a tutti gli effetti. Anche se gli arbitri (e i giocatori) non realizzano immediatamente che il gioco è stato interrotto, nessuna azione sul campo dopo il fischio è valida.

Questo significa che se viene segnata una rete dopo il fischio proveniente dal tavolo, il goal deve essere annullato. Allo stesso

Regola 2

modo, la decisione di assegnare un tiro (qualsiasi) ad una squadra non è valida. Il gioco deve riprendere con la situazione corrispondente al momento in cui il cronometrista/commissario ha fischiato.

Tuttavia, qualsiasi sanzione personale data dagli arbitri, tra il momento del fischio proveniente dal tavolo e l'interruzione dell'azione da parte degli arbitri, resta valida. Questo concetto è applicato a prescindere del tipo di violazione e punizione.

2:15 Le infrazioni commesse durante il time-out determinano le stesse conseguenze di quelle commesse durante il tempo di gioco (Regola 16:12, commento 1).

2:16 Gli arbitri segnalano al cronometrista quando il cronometro deve essere fermato a seguito di un time-out.

L'interruzione del tempo di gioco deve essere segnalata al cronometrista con tre brevi fischi ravvicinati e il Segnale n°14.

Dopo ogni interruzione del tempo di gioco (time-out), la ripresa deve sempre essere fischiata (Regola 15:3b). A questo fischio il cronometrista fa partire il tempo.

Regola 2

Time-Out di Squadra

2:17 Ogni squadra ha il diritto ad usufruire di un time-out di squadra della durata di 1 minuto per ciascun set di gioco regolare.

Un dirigente della squadra che desidera richiedere un time-out di squadra deve mostrare chiaramente un Cartoncino Verde. Per tanto il dirigente si porta al centro della linea laterale e in modo chiaro e visibile mostra il “Cartoncino Verde“, in modo da rendere immediatamente nota la richiesta al cronometrista.

(Il “Cartoncino Verde“ deve misurare 30x20 cm circa e deve avere una “T” ben visibile su ciascun lato).

Una squadra può richiedere il suo time-out solo quando è in possesso di palla (quando la palla è in gioco o durante un'interruzione). Alla squadra sarà accordato immediatamente il time-out di squadra, a condizione che non abbia perso il possesso prima che il cronometrista abbia fischiato il tempo (in tal caso il time-out non sarà concesso).

Il cronometrista interrompe il gioco con un colpo di fischietto e con le mani forma il segnale per il time-out (Segnaletica n. 16), puntando poi con un braccio steso verso la squadra che ha richiesto il time-out. Il responsabile della squadra pone il “Cartoncino Verde“ nella sabbia in prossimità del centro della linea laterale a circa 1 mt fuori dal campo. Resterà in quella posizione fino alla fine quel set.

Gli arbitri fischiando autorizzano il time-out di squadra, il cronometrista ferma l'orologio e con un altro cronometro, controlla la durata del tempo del time-out. Il segnapunti annota sul referto il momento della richiesta del time-out di squadra, e il periodo (set), nella sezione della squadra richiedente.

Durante il time-out i giocatori ed i dirigenti devono stare nella propria zona di cambio, in campo o all'esterno di essa. Gli arbitri stanno al centro del campo ed uno di essi può andare al tavolo del cronometrista per una breve consultazione.

Le infrazioni durante il time-out di squadra hanno le stesse conseguenze di quelle che avvengono durante il tempo di gioco. È irrilevante in questa situazione se i giocatori sono in campo o fuori campo. Secondo le Regole 8:4, 16:1d e 16:2c per condotta antisportiva può essere inflitta una sospensione.

Dopo 50 secondi il cronometrista dà un segnale acustico per avvisare che dopo 10 secondi il gioco dovrà riprendere.

Regola 2

Le squadre sono obbligate a riprendere il gioco quando il time-out è terminato.

Il gioco è ripreso con il tiro che corrisponde alla situazione che esisteva al momento della concessione del time-out oppure, se il pallone era in gioco, con un tiro di punizione per la squadra che aveva richiesto il time-out, dal punto dove era il pallone al momento dell'interruzione.

Quando gli arbitri fischiano, il cronometrista fa ripartire il tempo di gioco.

Commento:

Per "Possesso di palla" si intende anche situazioni di gioco che sfociano in rimesse del portiere, in rimesse laterali, in tiri di punizioni o in tiri di rigore.

Per "Palla giocabile" si intende che il giocatore ha contatto con la palla (palla in presa nelle sue mani, palla tirata, palla ricevuta da... o passata ad un compagno), o che la squadra è in possesso di palla.

Regola 3

La Palla

- 3:1** La gara si gioca con una palla di forma rotonda; è di gomma non scivolosa. Il peso dei palloni maschile è tra i 350 e i 370 gr, mentre la circonferenza è compresa tra i 54 e i 56 cm; il peso del pallone femminile è compreso tra i 280 e i 300 gr e misura tra i 50 e i 52 cm di circonferenza. Per partite di bambini si possono usare palloni più piccoli.
- 3:2** Prima di ogni gara devono essere disponibili almeno 4 palle regolamentari. I 2 palloni di riserva dovrebbero essere riposti al centro dell'area posteriore alle porte in una zona predisposta e il terzo pallone di riserva dovrebbe essere posto sul tavolo del cronometrista.
- 3:3** Allo scopo di ridurre al minimo le interruzioni di gioco ed evitare time-out, quando il pallone finisce lontano dal campo di gioco, il portiere indicato dall'arbitro mette in gioco il pallone di riserva il più velocemente possibile.

Regola 4

La Squadra, Sostituzioni, Equipaggiamento

La Squadra

4:1 Le partite e i tornei di Beach Handball possono essere organizzati per squadre maschili, femminili e miste.

4:2 Di regola una squadra è composta da 10 giocatori. Per iniziare una partita devono essere presenti 6 giocatori. Se il numero di giocatori scende sotto le 4 unità durante il gioco, la partita è sospesa e l'altra squadra è dichiarata vincitrice dell'incontro.

4:3 In campo possono essere presenti simultaneamente al massimo 4 giocatori per squadra (3 giocatori di campo e 1 portiere). Gli altri giocatori sono riserve e restano nella propria zona di cambio.

4:4 Un giocatore o un dirigente è autorizzato a partecipare se è presente all'inizio della partita ed è incluso nel referto di gara.

I giocatori o i dirigenti che arrivano dopo l'inizio della gara devono essere autorizzati a partecipare dal cronometrista/segnapunti e devono essere inclusi nel referto di gara.

Un giocatore autorizzato a partecipare deve, di norma, entrare in campo attraverso la linea di sostituzione della propria squadra in qualsiasi momento. (Vedere, comunque, Regola 4:13).

Il dirigente responsabile della squadra deve assicurare che solo i giocatori autorizzati a giocare entrino in campo. L'eventuale violazione di ciò deve essere considerata e punita come condotta antisportiva a carico del dirigente "responsabile della squadra".

4:5 La squadra deve avere, per tutto il tempo di gioco, uno dei giocatori sul terreno schierato come portiere. Un giocatore schierato come portiere può divenire in ogni momento giocatore di campo. Allo stesso modo un giocatore di campo può divenire in ogni momento portiere (Vedere, comunque, Regola 4:8).

4:6 Durante l'incontro una squadra è autorizzata ad utilizzare un massimo di 4 dirigenti, ma solo 2 di questi possono restare nella zona delle sostituzioni. Gli altri 2 rimarranno dietro questa zona fuori dall'area di sicurezza, ma in caso di infortunio ad un giocatore, previa autorizzazione dell'arbitro, questi ultimi possono entrare in campo e fornire assistenza in accordo con la Regola 4:7.

Regola 4

Questi dirigenti della squadra non possono essere sostituiti nel corso della gara. Uno di questi deve essere registrato quale “dirigente responsabile“. Solo questo dirigente è autorizzato a rivolgersi al cronometrista/segnapunti ed, eventualmente, agli arbitri. (tranne che nella Regola 2:17).

Un dirigente generalmente non è autorizzato ad entrare in campo durante l'incontro. La violazione di questa regola deve essere sanzionata come condotta antisportiva (Regole 8:4, 16:1d, 16:2d e 16:6b). L'incontro è ripreso con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (Regola 13:1a-b, Chiarimento 8).

4:7 In caso di infortunio, gli arbitri permetteranno (con il Segnale n°15) a 2 persone tra quelle “autorizzate a partecipare” (vedi Regola 4:4) ad entrare in campo durante un time-out (Segnaletica n°14) allo scopo specifico di assistere il giocatore infortunato (16:2d).

Se, dopo l'ingresso delle due persone autorizzate, una terza entra in campo, quest'ultima deve essere punita per ingresso irregolare, ossia, nel caso di un giocatore secondo le Regole 4:14 e 16:2a, ed in caso di un dirigente secondo le Regole 16:2h e 16:6a. Se una persona autorizzata ad entrare in campo invece di assistere il giocatore infortunato, da istruzione ai giocatori, si rivolge agli avversari o agli arbitri, etc., deve essere considerato colpevole di condotta antisportiva.

Equipaggiamento

4:8 Tutti i giocatori di campo di una squadra devono indossare uniformi identiche. Le combinazioni di colori e design delle due squadre devono essere chiaramente distinguibili l'una dall'altra.

L'uniforme maschile da Beach Handball è composta da canottiera, pantaloncini ed eventuali accessori.

L'uniforme femminile da Beach Handball è composta da canottiera attillata “body fit”, pantaloni corti-stretti e aderenti ed eventuali accessori.

Le canottiere, devono essere di colori (uniforme almeno all'80%) brillanti e luminosi (per esempio rosso, blu, giallo, verde, arancione e bianco), allo scopo di riflettere i colori solitamente indossati e utilizzati in spiaggia.

Un giocatore che entra sul terreno di gioco come portiere deve

Regola 4

indossare una divisa identica (nel design e numero del giocatore) a quella dei suoi compagni di squadra, ma con colori che lo distinguono da questi, dagli avversari e dal portiere dell'altra squadra (Regola 17:3).

Commento:

I dirigenti della squadra devono indossare maglie identiche di colore diverso rispetto a quelle dei propri giocatori e della squadra avversaria. Tutti e quattro (4) i dirigenti presenti in campo durante la gara della propria squadra devono indossare esattamente la stessa uniforme.

4:9 Il numero sulla maglia dell'atleta (di circa 12x10 cm) deve essere posizionato sulla parte anteriore e posteriore delle canottiere. Questi numeri devono essere stampati in un colore contrastante con il colore delle canottiere (per esempio chiaro su scuro, o viceversa).

4:10 Tutti i giocatori giocano a piedi nudi.

È consentito indossare calze (in tessuto) o bendaggi sportivi. È vietato l'uso di qualsiasi tipo di calzatura (sintetiche o di gomma).

4:11 È vietato indossare oggetti che potrebbero mettere in pericolo l'incolumità dei giocatori. Questo include, per esempio, protezioni per la testa o maschera per la faccia, braccialetti, orologi, anelli, collane o catenine, orecchini, occhiali con montatura solida e senza elastico di sostegno, tutori ortopedici con parti in plastica dura o metalliche, o qualsiasi altro oggetto potenzialmente pericoloso (Regola 17:3).

Gli atleti sono autorizzati all'uso dei seguenti accessori:

Berretti o cappelli (con visiere morbide o rigide girate verso il collo per evitare infortuni), fasce intorno alla testa o bandane.

Occhiali da sole (in plastica con elastico di sostegno).

Supporti terapeutici (o fasciature) per ginocchia/gomito/piedi.

Commento 1:

Tutti i cappelli, i berretti, le fasce per i capelli o le bandane usate dagli atleti di una squadra dovrebbero essere dello stesso colore. Lo stesso vale per qualsiasi copricapo utilizzato dai membri dello staff della squadra.

Gli atleti sono responsabili dei propri accessori. I giocatori, che non rispettano le indicazioni precedenti, non saranno autorizzati di

Regola 4

prendere parte all'incontro fino a quando non avranno risolto il problema.

Regola 4

Commento 2:

Protezioni nasali: le regole dispongono che non è permesso indossare protezioni per la testa o maschere facciali. Questa regola deve essere interpretata come segue: una maschera copre la maggior parte della faccia. Una protezione nasale è molto più piccola e copre solo l'area nasale. Quindi, è permesso indossare protezioni nasali.

4:12 Il giocatore che sta perdendo sangue, o ha comunque del sangue sul corpo o sulla divisa di gioco, deve lasciare il campo immediatamente e volontariamente (con una normale sostituzione) affinché possa ricevere le cure necessarie a fermare il sangue e proteggere la ferita, oltre che per pulire il corpo e la divisa. Il giocatore non deve rientrare in campo fino a quando ciò non sia stato fatto.

Un giocatore che non si attiene alle disposizioni degli arbitri riguardo a tali adempimenti è considerato responsabile di condotta antisportiva (Regole 8:4, 16:1d e 16:2c).

Sostituzioni dei Giocatori

4:13 Durante la gara, senza avvisare il cronometrista/segnapunti, le riserve possono entrare in campo, in qualsiasi momento ed in maniera ripetuta, solo dopo che i giocatori da sostituire hanno lasciato il terreno di gioco (Regola 16:2a).

I giocatori entreranno in campo sempre attraverso la linea di cambio della propria squadra (Regola 16:2a). Queste disposizioni valgono anche per la sostituzione dei portieri (Regola 5:12).

Le regole sulle sostituzioni si applicano anche durante il time-out (fatta eccezione per il time-out di squadra).

In caso di cambio irregolare il gioco riparte con un tiro di punizione (Regola 13) o un tiro dai 6 mt (Regola 14) per gli avversari, se il gioco è stato interrotto. Diversamente il gioco riparte con il tiro corrispondente alla situazione.

Il giocatore responsabile sarà penalizzato con una sospensione (Regola 16). Se più di un giocatore di una squadra commettono cambio irregolare nella stessa azione, solo il primo che ha commesso l'infrazione sarà penalizzato.

Regola 4

4:14 Se un giocatore supplementare entra sul terreno di gioco non rispettando la normale procedura, o un giocatore interviene in maniera illecita nel gioco dalla zona di cambio, questi sarà sospeso. La squadra di conseguenza deve essere ridotta di una unità sul terreno di gioco.

Se un giocatore entra in campo mentre sta scontando una sospensione, sarà punito con una altra sospensione aggiuntiva con effetto immediato e che causa anche la squalifica dello stesso.

Al momento dell'ingresso irregolare, se la squadra avversaria era in possesso di palla, allora la squadra di questo giocatore è ulteriormente ridotta di un altro elemento dal campo.

Se la squadra del giocatore sospeso era in possesso della palla al momento dell'ingresso irregolare, allora la squadra deve essere ridotta di un altro giocatore dal campo.

In entrambi i casi, il gioco riprende con un tiro di punizione per gli avversari (Regola 13:1a-b; vedi, comunque, Chiarimento n°8).

Regola 5

Il Portiere

Al portiere è **permesso** di:

- 5:1** Toccare il pallone nell'area di porta, con intenzione difensiva, con qualsiasi parte del proprio corpo.
- 5:2** Muoversi con il pallone nell'area di porta senza essere soggetto alle restrizioni previste per i giocatori di campo (Regole 7:2-4, 7:7). Il portiere non è comunque autorizzato a ritardare l'esecuzione di una rimessa in gioco (Regole 6:5, 12:2 e 15:3b).
- 5:3** Abbandonare l'area di porta quando non è in possesso di palla e giocare sulla superficie di gioco. In questo caso egli è sottoposto alle stesse regole previste per i giocatori di campo.

Si considera che il portiere abbia lasciato l'area di porta quando con una qualsiasi parte del proprio corpo tocchi il suolo al di là della linea dell'area di porta stessa.

- 5:4** Abbandonare, senza controllare la palla, l'area di porta e giocare ancora quest'ultima nell'area di gioco.

Al portiere **non è permesso** di:

- 5:5** Mettere in pericolo un giocatore avversario durante le sue azioni difensive (Regole 8:2, 8:5).
- 5:6** Abbandonare l'area di porta con il pallone sotto controllo (tiro di punizione per la Regola 13:1a, se gli arbitri hanno fischiato l'esecuzione di una rimessa del portiere; la rimessa è semplicemente ripetuta).
- 5:7** Dopo un rinvio, toccare il pallone fuori dell'area di porta se, nel frattempo, non è stato toccato da un altro giocatore (Regola 13:1a).
- 5:8** Toccare il pallone fermo o rotolante al suolo fuori dell'area di porta, mentre si trovi al suo interno (Regola 13:1a).
- 5:9** Portare dentro l'area di porta il pallone fermo o rotolante sulla superficie di gioco (Regola 13:1a).
- 5:10** Rientrare nell'area di porta dalla zona di gioco con la palla (Regola 13:1a).
- 5:11** Toccare con il piede o con la gamba, al di sotto del ginocchio, il pallone fermo nell'area di porta o che sta dirigendosi verso la superficie di gioco (Regola 13:1a).

Regola 5

Sostituzione del Portiere

5:12 Al portiere è permesso entrare in campo solo attraverso la linea laterale della propria area di porta e solo dalla parte corrispondente al proprio lato di cambio (Regole 1:8, 4:13).

Il portiere può lasciare il campo attraverso la linea laterale di cambio della propria squadra o attraverso la linea laterale dell'area di porta (Regole 1:8, 4:13), ma solo dalla parte corrispondente al proprio lato di cambio.

Regola 6

L'Area di Porta

- 6:1** Soltanto il portiere ha il diritto di entrare nell'area di porta (vedere, comunque, Regola 6:3). L'area di porta, che include le linee che la delimitano, è considerata violata quando un giocatore di campo la tocca con una parte qualsiasi del proprio corpo.
- 6:2** Quando un giocatore di campo entra nell'area di porta, va presa una delle seguenti decisioni:
- Rimessa del portiere quando un avversario entra nell'area di porta in possesso di palla o entra senza la palla, ma si procura un vantaggio nel farlo (Regola 12:1a).
 - Tiro di punizione quando un difensore entra nell'area di porta, procurandosi un vantaggio, ma senza impedire una chiara occasione di rete (Regola 13:1a-b).
 - Tiro dai 6 mt, quando un difensore entra nell'area di porta e, a causa di ciò, impedisce una chiara occasione di rete (Regola 14:1a).
- 6:3** L'ingresso nell'area di porta non viene sanzionato quando:
- Un giocatore, dopo aver giocato il pallone, entra nell'area di porta a condizione che non causi alcun tipo di svantaggio all'avversario.
 - Un giocatore entra senza il pallone nell'area di porta non procurandosi alcun tipo di vantaggio.
 - Un difensore entra nell'area di porta senza danneggiare l'avversario, durante e dopo il tentativo di difesa.
- 6:4** Nell'area di porta il pallone appartiene al portiere (vedi, comunque, Regola 6:5).
- 6:5** Anche nell'area di porta, quando la palla è ferma o rotola può essere sempre giocata.
- Tuttavia, i giocatori di campo non sono autorizzati ad entrare nell'area di porta per farlo (tiro di punizione).
- Il pallone che si trova in aria, sopra l'area di porta, può essere giocato liberamente da tutti, ad eccezione del caso in cui sia eseguito un rinvio del portiere (Regola 12:2).
- 6:6** Il pallone che, durante lo svolgimento del gioco, giunge nell'area di porta deve essere rimesso in gioco dal portiere attraverso un rinvio da parte dello stesso (Regola 12).

Regola 6

6:7 Il gioco continua (con un rinvio del portiere secondo la Regola 6:6) se un giocatore, in atteggiamento difensivo, tocca il pallone che conseguentemente viene in possesso del portiere o si ferma nell'area di porta.

6:8 Se un giocatore lancia il pallone verso la propria area di porta, le decisioni sono le seguenti:

- a) Goal, se il pallone entra in porta.
- b) Tiro di punizione se il pallone si ferma nell'area di porta o se il portiere tocca il pallone e questo non entra in porta (Regola 13:1a-b).
- c) Rimessa in gioco (laterale), se il pallone supera la linea di porta (Regola 12:1).
- d) Il gioco continua se il pallone attraversa l'area di porta e torna sul terreno di gioco senza essere toccato dal portiere.

6:9 Il pallone che dall'area di porta ritorna sulla superficie di gioco, rimane in gioco.

Regola 7

Trattamento del Pallone, Gioco Passivo

Trattamento del Pallone

È **permesso**:

7:1 Lanciare, prendere, fermare, spingere o colpire il pallone, attraverso l'uso delle mani (aperte o chiuse), delle braccia, della testa, del tronco, delle cosce e delle ginocchia;

Tuffarsi sul pallone fermo o in movimento sulla sabbia.

7:2 Trattenerne il pallone per tre secondi al massimo, anche se si trova sulla sabbia (Regola 13:1a);

La palla lasciata per terra per più di tre secondi, non può essere ripresa dallo stesso (tiro di punizione);

7:3 Fare tre passi, al massimo, con il pallone in mano (Regola 13:1a); è considerato "un passo" quando:

- a) Il giocatore, con entrambi i piedi sulla sabbia, ne solleva uno e lo posa di nuovo oppure lo sposta da un punto ad un altro.
- b) Il giocatore, tenendo un piede sulla sabbia, afferra il pallone e in seguito appoggia l'altro.
- c) Il giocatore, dopo un salto, tocca la sabbia con un piede e salta nuovamente sullo stesso oppure tocca la sabbia con l'altro.
- d) Il giocatore, dopo l'elevazione, toccato il suolo con entrambi i piedi contemporaneamente, ne solleva uno e lo posa nuovamente oppure lo sposta da un punto all'altro.

Commento:

Conta come un solo passo se un piede è spostato da un punto ad un altro e l'altro piede è trascinato accanto al primo.

7:4 Sia da fermo che in movimento:

- a) Far rimbalzare una volta il pallone e riprenderlo con una o entrambe le mani.
- b) Con una mano e ripetutamente fare rimbalzare la palla (palleggio), o farla rotolare sulla sabbia, poi raccoglierla o afferrarla con una o entrambe le mani.

Regola 7

Non appena la palla viene controllata con una o entrambe le mani, deve essere giocata entro 3 secondi, o dopo non più di 3 passi (Regola 13:1a).

Il rimbalzo o il palleggio si considera iniziato quando il giocatore tocca la palla con qualsiasi parte del proprio corpo e la dirige verso terra.

Al giocatore è permesso intercettare la palla o farla rimbalzare e riprenderla di nuovo soltanto dopo che questa ha toccato un altro giocatore o la porta.

7:5 Passare la palla da una mano all'altra.

7:6 Giocare la palla in ginocchio, da seduto o da sdraiato sulla sabbia.

È **vietato**:

7:7 Toccare la palla più di una volta, salvo che nel frattempo non abbia toccata la sabbia, un altro giocatore, o la porta (Regola 13:1a).

L'errata ricezione non è penalizzata.

Commento:

Si considera errata ricezione quando un giocatore non riesce ad afferrare o a bloccare il pallone, nel tentativo di controllarlo.

Se il giocatore ha in precedenza controllato il pallone, dopo averlo palleggiato o lanciato al suolo, potrà toccarlo solamente una volta.

7:8 Toccare il pallone con un piede o con la gamba, al di sotto il ginocchio, tranne il caso in cui questa sia stata tirata con intenzione da un avversario (Regola 13:1a-b).

7:9 Il gioco continua se la palla tocca un arbitro che si trova sul terreno di gioco.

Gioco Passivo

7:10 Non è consentito ad una squadra mantenere il possesso di palla senza che sia riconoscibile o un'azione offensiva o un tentativo di arrivare ad un tiro in porta (vedere Chiarimento n°4). Questo comportamento è considerato come gioco passivo, che deve essere sanzionato con un tiro di punizione contro la squadra in possesso di palla (Regola 13:1a).

Regola 7

Il tiro di punizione è eseguito dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione del gioco.

7:11 Quando viene individuato un atteggiamento al gioco passivo, si mostra il relativo segnale di avvertimento (Segnaletica n°16). In tal modo si dà alla squadra in possesso di palla la possibilità di modificare la propria strategia di attacco, al fine di non perdere il possesso. Se il modo di attaccare non cambia, dopo che è stato mostrato il segnale di avvertimento, o non è effettuato alcun tiro in porta, allora deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra in possesso di palla (vedere Chiarimento n°4).

In determinate situazioni gli arbitri possono assegnare un tiro di punizione contro la squadra in possesso di palla anche senza alcun segnale di avvertimento (per esempio quando un giocatore intenzionalmente rinuncia a sfruttare una chiara occasione da rete).

Regola 8

Falli e Condotta Antisportiva

È **permesso**:

- 8:1**
- a) Usare le braccia e le mani per bloccare la palla o conseguire il possesso.
 - b) Usare la mano aperta, da qualsiasi direzione, per togliere la palla all'avversario.
 - c) Usare il proprio corpo per sbarrare la strada all'avversario, anche se questi non è in possesso di palla.
 - d) Utilizzando le braccia flesse, stabilire un contatto fisico con l'avversario che si ha davanti, al fine di controllarne e seguirne i movimenti.

È **vietato**:

- 8:2**
- a) Colpire o strappare via la palla dalle mani dell'avversario.
 - b) Bloccare o stratonare un avversario per mezzo di braccia, mani o gambe.
 - c) cinturare, trattenere, spingere, correre o saltare addosso all'avversario.
 - d) interferire, ostacolare, o mettere in altro modo in pericolo l'avversario (con o senza palla) in maniera non consentita dal regolamento.
- 8:3** Le infrazioni alla Regola 8:2, quando si tratti di azioni dirette prevalentemente o esclusivamente al corpo dell'avversario e non verso il pallone, devono essere sanzionate in maniera progressiva. Sanzione progressiva significa che non è sufficiente sanzionare un particolare fallo soltanto con un tiro di punizione o con un tiro dai 6 mt, perché il fallo va oltre il tipo di infrazione che di norma si verifica per la conquista del pallone.
- Ogni infrazione che rientra nell'applicazione di una sanzione progressiva comporta un provvedimento personale.

Regola 8

8:4 Parole, gesti e mimiche incompatibili con lo spirito sportivo devono essere tutte considerate alla stregua di una condotta antisportiva (per esempio vedere Chiarimento n°5). Questo principio si applica sia ai giocatori che ai dirigenti, all'interno e all'esterno del terreno di gioco. Anche la condotta antisportiva deve essere sanzionata secondo il principio della linea progressiva (Regole 16:1d, 16:2, 16:6).

8:5 Un giocatore che attaccando un avversario ne mette in pericolo l'integrità fisica, deve essere squalificato (Regola 16:6c), particolarmente se:

- a) Colpisce di lato o da dietro, strattona oppure tira all'indietro, il braccio con cui il giocatore sta eseguendo il tiro o il passaggio.
- b) Colpisce l'avversario alla testa o alla gola durante l'azione difensiva.
- c) Colpisce deliberatamente l'avversario al corpo con il piede, il ginocchio o in qualsiasi altra maniera, compreso lo sgambetto.
- d) Spinge l'avversario che sta correndo o saltando o lo affronta comunque in modo tale da fargli perdere l'equilibrio; questo si applica anche al portiere che lascia la propria area di porta in conseguenza di un contropiede della squadra avversaria.
- e) Colpisce alla testa un difensore che non è in movimento durante l'esecuzione di un tiro di punizione diretto in porta, ovvero colpisce alla testa il portiere che non è in movimento durante l'esecuzione di un tiro da 6 mt.

Commento:

Anche un fallo a basso impatto fisico può diventare molto pericoloso e avere serie conseguenze, se al momento dello scontro un giocatore non è preparato ed è colto di sorpresa. A guidare nella scelta di infliggere in modo appropriato una squalifica, è il pericolo che può correre questo giocatore e non la minore e apparente entità del contatto fisico.

8:6 Una condotta antisportiva grave da parte di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di gioco (per esempio vedere Chiarimento n°6), deve essere punito con la squalifica (Regola 16:6e).

Regola 8

8:7 Un giocatore colpevole di comportamento particolarmente aggressivo durante il tempo di gioco deve essere squalificato con rapporto scritto. Un comportamento particolarmente aggressivo al di fuori del tempo di gioco comporta una squalifica (Regole 16:6f; 16:16b,d). Un dirigente colpevole di comportamento particolarmente aggressivo deve essere squalificato (Regola 16:6g).

Commento:

Il comportamento particolarmente aggressivo è, ai fini della seguente regola, definita come un violento deliberato attacco nei confronti del corpo di un'altra persona (giocatore, arbitro, cronometrista/segnapunti, dirigente, commissario, spettatore, ecc.). In altre parole, non si tratta semplicemente di una reazione o del risultato di modi sconsiderati ed eccessivi. Anche sputare contro una persona, è considerato un comportamento particolarmente aggressivo.

8:8 Le infrazioni alle Regole 8:2-7 hanno come conseguenza un tiro dai 6 mt a favore della squadra avversaria (Regola 14:1), nel caso impediscano una chiara occasione da rete a favore della squadra avversaria in modo diretto, ovvero anche indiretto, per l'interruzione del gioco che determinano.

Diversamente, l'infrazione ha come conseguenza un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (Regole 13:1a-b, ma anche 13:2 e 13:3).

Oppure ha come conseguenza la squalifica, se dovuta ad un'azione sconsiderata, particolarmente pericolosa, premeditata o malevole (deve essere pure rapportata per iscritto).

8:9 Se gli arbitri valutano un'azione particolarmente sconsiderata, pericolosa, premeditata o malevola, devono redigere un rapporto scritto alla fine dell'incontro, in modo che le autorità di giustizia sportiva preposte possano prendere una decisione su ulteriori provvedimenti.

Indicazioni e caratteristiche che potrebbero servire come criteri decisionali in aggiunta a quelli della Regola 8: 5 sono:

- a) Una azione particolarmente sconsiderata o particolarmente pericolosa.
- b) Una azione premeditata o ostile, completamente slegata dalla situazione di gioco.

Regola 8

Anche la squalifica derivante da condotte estremamente antisportive devono essere rapportati per iscritto.

8:10 Se gli arbitri classificano una condotta come estremamente antisportiva, questi devono redigere un rapporto scritto dopo la gara, in modo che le autorità di giustizia sportiva sono messe in condizione di prendere una decisione su ulteriori provvedimenti.

I seguenti casi possono servire da esempio:

- a) Insulti o comportamenti minacciosi diretti ad altre persone, come: arbitro, cronometrista/segnapunti, commissario, dirigente, giocatore, spettatore. Il comportamento può essere sia sotto forma verbale che non verbale (per esempio, espressione del viso, gesti, espressioni per mezzo del corpo o contatto fisico).
- b) (I) L'azione di interferenza nel gioco di un dirigente, sul terreno di gioco o nella zona dei cambi, o (II) un giocatore che impedisce una chiara occasione da rete, sia per mezzo di una entrata irregolare in campo (Regola 4:14) o dalla zona dei cambi.
- c) È considerato estremamente antisportivo e si applica a qualsiasi tipo di interferenza (per esempio solo con azioni fisiche limitate, intercettando un passaggio, interferenza con la ricezione della palla, non rilasciare la palla), se durante l'ultimo minuto di gara, la palla non è in gioco e, un giocatore/dirigente impedisce o ritarda l'esecuzione di un tiro per gli avversari, con lo scopo di impedire a questi un tiro in porta o di procurarsi una chiara occasione da rete.
- d) Se durante l'ultimo minuto di gara la palla è in gioco, e, gli avversari, per mezzo di una azione che rientra sotto le Regole 8:5 o 8:6, impediscono alla squadra in possesso di tirare in porta o procurarsi una chiara occasione di rete; ciò non deve solo essere punito con una squalifica per le regole 8:5 o 8:6; ma deve anche essere seguito da un rapporto scritto.

Regola 9

Punteggio e Decisioni per l'Esito della Gara

Punteggio

9:1 Una rete è segnata quando sfera del pallone ha attraversato completamente l'intera larghezza della linea di porta (vedi diagramma n°4), a condizione che nessuna infrazione è stata commessa, prima o durante il tiro, dal tiratore o dai suoi compagni di squadra.

Se il pallone entra in porta nonostante una irregolarità commessa da un giocatore della squadra in difesa, la rete deve essere accordata.

Se gli arbitri o il cronometrista hanno interrotto il gioco prima che il pallone abbia superato la linea di porta, la rete non può essere accordata.

Un pallone che entra nella propria porta è sempre una rete a favore della squadra avversaria, eccetto il caso del rinvio del portiere e la palla non attraversa la linea dell'area di porta (Regole 12:2, 2° paragrafo). Qualsiasi giocatore può segnare un autogol ed è convalidato con un punto.

Commento:

Nel caso in cui qualcuno che non partecipa all'incontro (ad esempio uno spettatore) impedisce l'entrata del pallone in porta, se l'arbitro è convinto che senza questo intervento il pallone sarebbe comunque entrato, bisogna convalidare la rete.

9:2 Le reti creative o spettacolari sono convalidate con due punti (Vedi Chiarimento n°1).

9:3 Una rete segnata con un tiro dai 6 mt è convalidata con due punti.

9:4 Dopo la segnatura di una rete, il gioco riprende con un rinvio del portiere dall'area di porta (Regola 12:1).

9:5 Quando gli arbitri hanno concesso la rete e hanno fatto eseguire il rinvio del portiere, la rete non può più essere annullata.

Se una rete è stata segnata e il cronometrista ha dato il segnale di fine prima dell'esecuzione della ripresa dal centro, gli arbitri devono convalidare chiaramente la rete. Il tiro d'inizio non sarà più eseguito.

Regola 9

Goal del Portiere

9:6 Una rete segnata con un tiro del portiere è convalidata con due punti.

Decisioni per l'Esito della Gara

9:7 Se alla fine del set il punteggio è pari, si procede con il metodo del "Golden goal", cioè la squadra che per prima segna vince (Regola 2:6).

9:8 Se ogni squadra vince un periodo, si procede con lo "Shoot-out" (1 contro il portiere).

Tirano alternativamente 5 giocatori, con i requisiti per giocare, per squadra. Se uno dei tiratori è un portiere, il suo tiro vale come quello di un giocatore di campo (Regola 4:8 Commento).

La squadra che dopo 5 tiri ha più punti vince.

Se non c'è un vincitore dopo una prima serie di tiri, si continua con gli "Shoot-out". Per questo scopo si cambiano le porte (senza cambiare l'area di cambio - vedere commento). Tirano di nuovo alternativamente 5 giocatori, con i requisiti per giocare, per squadra, ma cambia la squadra che tira per prima.

In questa serie ed in tutte quelle successive la partita si decide appena una squadra prende un vantaggio dopo un eguale numero di tentativi.

Commento:

Decisioni per l'esito della gara per mezzo degli "Shoot-out":

Durante gli "Shoot-out" gli arbitri sorteggiano in ordine la scelta della porta e la squadra che inizia a tirare (vedi Chiarimento n°2).

Se la squadra che vince il sorteggio sceglie di tirare per primo, gli avversari hanno diritto a scegliere la porta. Altrimenti, se chi vince il sorteggio, preferisce scegliere la porta, gli avversari hanno diritto ad iniziare gli "Shoot-out".

Entrambi i portieri partono con almeno un piede sulla linea di porta. Il giocatore deve stare nel campo di gioco con un piede sul punto dove la linea dell'area di porta incrocia la linea del fallo laterale a destra o a sinistra. Quando l'arbitro fischia, il giocatore passa la palla in dietro al suo portiere sulla linea di porta. Durante il passaggio il pallone non deve toccare la sabbia.

Regola 9

Una volta che il pallone ha lasciato la mano del giocatore, entrambi i portieri possono avanzare lasciando la linea di porta. Il portiere con il pallone deve rimanere nella sua area di porta. Entro 3 secondi questi può o tirare nella porta avversaria o passare il pallone al suo compagno di squadra, che sta correndo verso la porta avversaria. Anche durante questo passaggio, il pallone non deve toccare la sabbia.

Senza infrangere le regole, il giocatore che riceve la palla deve cercare di segnare un goal.

Il tentativo è nullo, se è commessa una infrazione al regolamento da parte del portiere che attacca o dal giocatore di campo.

È permesso al portiere che difende lasciare la sua area di porta e ritornarvi in qualsiasi momento.

Se il numero dei giocatori scende sotto le 5 unità durante un set, la squadra in questione avrà di conseguenza meno opportunità di tiro, perché nessun giocatore è autorizzato a tirare una seconda volta.

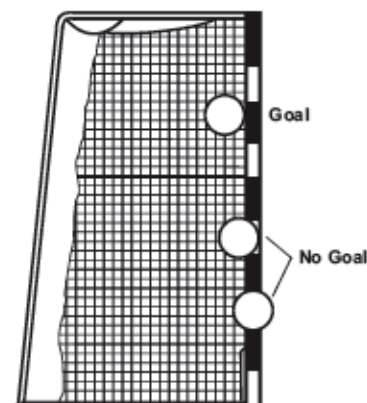
9:9 Durante gli “Shoot-out, si punisce con un tiro dai 6 mt qualsiasi infrazione al regolamento commessa dal portiere che difende per sventare una rete” (vedi chiarimento No. 9).

Commento:

Il tiro dai 6 mt può essere eseguito da qualsiasi giocatore con i requisiti per giocare.

9:10 Durante gli “Shoot-out”, tutti i giocatori di campo coinvolti devono restare nella propria zona di cambio. I giocatori che hanno eseguito il proprio tentativo ritornano alla propria zona di cambio.

Diagramma n°4: il goal



Regola 10

La Rimessa dell'Arbitro (Contesa)

- 10:1** Ogni periodo e il “Golden Goal” iniziano con la rimessa dell'arbitro (contesa) (Regola 2:2).
- 10:2** La contesa si esegue al centro del campo di gioco. Un arbitro lancia il pallone verticalmente in aria e segue un colpo di fischiotto da parte del secondo arbitro.
- 10:3** Il secondo arbitro si dispone all'esterno della linea laterale opposta al tavolo del cronometrista.
- 10:4** Ad eccezione di un giocatore per squadra, tutti gli altri devono rimanere ad almeno 3 mt dall'arbitro, mentre questo esegue il lancio, ma possono disporsi a proprio piacimento sul terreno di gioco.
I giocatori chiamati a saltare per la contesa saranno di fianco all'arbitro ognuno verso la propria porta.
- 10:5** Dopo che il pallone ha raggiunto il punto più alto, può essere giocato.

Regola 11

La Rimessa in Gioco

- 11:1** La rimessa in gioco è comandata quando il pallone ha superato interamente la linea laterale oppure quando, toccato per ultimo da un giocatore della squadra in difesa, supera la linea di porta.
- 11:2** La rimessa in gioco è eseguita senza fischio da parte dell'arbitro, dalla squadra i cui giocatori non hanno toccato per ultimi il pallone prima che questo abbia superato la linea (vedere, comunque, Regola 15:3b).
- 11:3** La rimessa in gioco è fatta dal punto in cui il pallone ha superato la linea del fallo laterale. Se questo è uscito nel tratto laterale dell'area di rigore, o dalla linea di porta, allora la rimessa avviene entro un metro nella zona di gioco dal punto di intersezione della linea del fallo laterale e la linea dell'area di porta corrispondente.
- 11:4** Il giocatore che esegue la rimessa deve tenere un piede sulla linea del fallo laterale fino a che la palla non abbia lasciato la sua mano. Non gli è concesso palleggiare o posare e riprendere in mano il pallone sul terreno di gioco (Regola 13:1a).
- 11:5** Al momento dell'esecuzione di una rimessa in gioco, gli avversari devono tenersi ad almeno 1 metro da chi esegue il lancio.

Regola 12

La Rimessa del Portiere (Rinvio)

12:1 È concesso un rinvio quando:

- a) Un giocatore avversario entra nell'area di porta in violazione della Regola 6:2°.
- b) La squadra avversaria ha segnato una rete.
- c) Il portiere controlla il pallone nella propria area di porta (Regola 6:6).
- d) Il pallone supera la linea di porta, dopo essere stato toccato per ultimo dal portiere o da un giocatore della squadra avversaria.

Questo significa che in tutti questi casi la palla è considerata non in gioco e la gara riprende con una rimessa del portiere (Regola 13:3), anche se si verifica una infrazione dopo che sia stata assegnata e prima che sia stata eseguita.

La Regola 13:3 trova applicazione in presenza di un'infrazione da parte della squadra del portiere, dopo che è stata accordata una rimessa del portiere e prima che sia stata eseguita.

12:2 La rimessa deve essere eseguita dal portiere, senza il fischio dell'arbitro (vedi, comunque, Regola 15:3b), dall'area di porta senza oltrepassare la linea che la delimita.

Il rinvio è considerato eseguito quando il pallone, giocato dal portiere, supera la linea dell'area di porta.

I giocatori della squadra avversaria possono stare immediatamente fuori dell'area di porta, ma non possono toccare il pallone finché questo non abbia attraversato la linea dell'area di porta (Regola 15:7, 3° paragrafo).

Commento:

La rimessa durante la sostituzione del portiere: Solo il portiere che deve essere sostituito può rinviare la palla.

Una volta eseguita correttamente la rimessa, il portiere può uscire ed essere sostituito.

12:3 Dopo aver eseguito il rinvio, il portiere non può giocare di nuovo il pallone se prima questo non è stato toccato da un altro giocatore (Regole 5:7, 13:1a).

Regola 13

Il Tiro di Punizione

Assegnazione del Tiro di Punizione

13:1 Di norma gli arbitri interrompono il gioco e lo fanno riprendere con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria quando:

- a) la squadra in possesso del pallone commette un'infrazione alle regole che comporta la perdita del possesso di palla (vedi Regole 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 e 15:2-5)
- b) la squadra in difesa commette un'infrazione alle regole che comporta la perdita del pallone per la squadra che ne era in possesso (vedi Regole 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7).

13:2 Gli arbitri dovrebbero garantire continuità al gioco evitando affrettate interruzioni del gioco per assegnare un tiro di punizione.

Ciò significa che, nel rispetto della Regola 13:1a, gli arbitri non dovrebbero assegnare un tiro di punizione se la squadra in difesa conquista il possesso di palla subito dopo un'infrazione commessa dalla squadra in attacco.

Allo stesso modo, nel rispetto della Regola 13:1b, gli arbitri non dovrebbero intervenire finché non sia assolutamente chiaro che, a causa di un'infrazione commessa dalla squadra in difesa, la squadra in attacco abbia perso il controllo del pallone o che non è in grado di proseguire l'attacco.

Se è commessa un'infrazione che comporta una sanzione personale, gli arbitri possono decidere di interrompere immediatamente il gioco sempre che ciò non determina una situazione di svantaggio per la squadra che ha subito il fallo. In caso contrario la sanzione dovrebbe essere assunta soltanto al cessare di tale situazione.

La Regola 13:2 non si applica in caso di violazione delle Regole 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 laddove il gioco è interrotto immediatamente, di solito con l'intervento del cronometrista.

13:3 Se un'infrazione che di norma comporta un tiro di punizione, in applicazione della Regola 13:1 è commessa quando il pallone non è in gioco, l'incontro riprende con un tiro che corrisponde al motivo dell'interruzione.

Regola 13

13:4 In aggiunta alle situazioni precisate alla Regola 13:1a-b, nei seguenti casi, si fa ricorso al tiro di punizione per riprendere il gioco quando questo è stato interrotto (ad esempio quando il pallone è in gioco) anche se non si è verificata alcuna infrazione:

- a) Se una squadra è in possesso di palla al momento dell'interruzione, la stessa ne manterrà il possesso.
- b) Se nessuna delle due squadre è in possesso di palla, questo spetterà a quella che per ultima ne ha avuto il possesso.
- c) Quando il gioco è interrotto perché il pallone ha toccato un attrezzo fisso sopra il terreno di gioco, il possesso spetterà a quella che non l'ha toccato per ultima.

La "Regola del Vantaggio" secondo la Regola 13:2 non si applica nei casi indicati nella Regola 13:4.

13:5 Nel caso sia accordato un tiro di punizione contro la squadra in possesso di palla al momento del fischio da parte dell'arbitro, il giocatore in controllo di palla deve immediatamente lasciarlo o appoggiarlo al suolo nel punto in cui si trova (Regola 16:2d).

Esecuzione del Tiro di Punizione

13:6 È vietato agli attaccanti disporsi a meno di 1 mt dalla linea dell'area di porta degli avversari prima che la punizione sia eseguita (Regola 15:1).

13:7 Quando si esegue un tiro di punizione, gli avversari devono restare a 1 mt di distanza da chi deve tirare.

13:8 Il tiro di punizione viene di norma eseguito senza il fischio dell'arbitro (vedere comunque Regola 15:3b) dal punto in cui il fallo è stato commesso, con le seguenti eccezioni al principio generale:

Nelle situazioni descritte alla Regola 13:4a-b il tiro di punizione deve essere eseguito, dopo il fischio dell'arbitro, dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione. Nella situazione descritta alla Regola 13:4c il tiro di punizione deve essere eseguito, dopo il fischio dell'arbitro, dal punto del terreno corrispondente a quello in cui il pallone ha toccato l'attrezzo fisso.

Regola 13

Se un arbitro o il commissario di campo (della I.H.F. o della Federazione continentale/nazionale) interrompe il gioco per un richiamo o una sanzione personale in conseguenza di un'infrazione commessa da un giocatore o dirigente della squadra in difesa, il tiro di punizione deve essere eseguito dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione, se più favorevole di quello in cui è stata commessa l'infrazione.

La stessa eccezione indicata al precedente paragrafo trova applicazione nel caso in cui il cronometrista interrompe il gioco per un cambio irregolare o un ingresso in campo non autorizzato, come previsto alle Regole 4:3-4, 4:6, 4:13-14.

Come previsto alla Regola 7:10, il tiro di punizione assegnato per gioco passivo deve essere eseguito dal punto in cui si trovava il pallone al momento dell'interruzione.

Nonostante principi e procedure illustrate nei precedenti paragrafi, un tiro di punizione non può comunque essere mai eseguito all'interno della propria area di porta. Nei casi in cui il punto di esecuzione dovesse essere all'interno dell'area di porta, questo dovrà essere spostato nel punto più vicino all'esterno di questa.

Il punto di esecuzione della punizione è spostato fino a 1 mt dalla linea dell'area di porta della difesa, quando il punto esatto dell'infrazione è nell'immediata prossimità di questa.

- 13:9** Dal momento in cui il giocatore della squadra che deve eseguire il tiro di punizione si trova, in possesso del pallone, sul punto esatto, non gli è più consentito palleggiare o posarlo a terra e poi riprenderlo (Regola 13:1a).

Regola 14

Assegnazione del Tiro dai 6-mt

Assegnazione del Tiro dai 6 mt

14:1 Un tiro dai 6 mt è concesso quando:

- a) È fatta sfumare in modo irregolare, su tutto il terreno di gioco, una chiara occasione di rete, da parte di un giocatore o dirigente della squadra avversaria.
- b) Un fischio ingiustificato interrompe una chiara occasione da rete.
- c) C'è un intervento di una persona che non partecipa al gioco, che fa sfumare una chiara occasione da rete (fa eccezione l'applicazione della Regola 9:1, Commento).

Per la definizione di “chiara occasione da rete” vedere il Chiarimento n°7.

14:2 Se un attaccante, nonostante un'infrazione come nella Regola 14:1a, conserva il pieno controllo del pallone e del proprio equilibrio, non c'è motivo di concedere un tiro dai 6 mt, anche se il giocatore non riesce a sfruttare una chiara occasione di rete.

Ogni qualvolta c'è una potenziale possibilità di assegnare un tiro dai 6 mt, gli arbitri dovrebbero evitare di intervenire fin quando non possano chiaramente valutare se sia davvero giustificato e necessario concederlo. Se l'attaccante continua la sua azione per realizzare una rete, nonostante abbia subito un fallo da un difensore, non c'è motivo di concedere un tiro dai 6 mt. Al contrario, se appare evidente che egli abbia perso il controllo della palla o l'equilibrio a causa di un fallo, in modo tale da far sfumare una chiara occasione di rete, allora deve essere concesso un tiro dai 6 mt.

14:3 Quando è assegnato un tiro dai 6 mt gli arbitri devono sempre accordare un time-out (Regola 2:14b).

14:4 La rete segnata dal tiro dai 6 mt assegna 2 punti (Regola 9:3).

Regola 14

Esecuzione del Tiro dai 6 mt

- 14:5** Il tiro dai 6 mt è un lancio effettuato direttamente in porta che deve essere eseguito entro tre secondi dal fischio dell'arbitro centrale (Regola 13:1a).
- 14:6** Al momento dell'esecuzione di un tiro dai 6 mt, il tiratore non deve né toccare né superare la linea dei 6 mt prima che il pallone abbia lasciato la sua mano (Regola 6:2a).
- 14:7** Dopo un tiro dai 6 mt il pallone può essere giocato nuovamente dal tiratore o da un suo compagno di squadra soltanto dopo che ha toccato un avversario o la porta (Regola 13:1a).
- 14:8** Al momento dell'esecuzione di un tiro dai 6 mt, il portiere e gli altri difensori devono rimanere minimo a 1 mt di distanza dal tiratore, finché il pallone non ha lasciato la mano del tiratore. In caso contrario il tiro dai 6 mt deve essere ripetuto se non è stata realizzata la rete.
- 14:9** Non è consentito eseguire la sostituzione del portiere una volta che il tiratore è pronto ad eseguire il tiro dai 6 mt, già in posizione corretta e con il pallone in mano. Ogni tentativo di eseguire una sostituzione in tale situazione deve essere sanzionato come condotta antisportiva (Regole 8:4, 16:1d e 16:2c).
- 14:10** Nel rispetto del Fair Play, non è consentito nessun tipo di disturbo (tramite movimenti di braccia, suoni etc.) ai giocatori in prossimità o vicini a chi tira.

Regola 15

Istruzioni Generali per le Esecuzioni dei Tiri

(Rimessa, Rinvio del Portiere, Tiro di Punizione, Tiro da 6-mt)

15:1 Prima dell'esecuzione di ogni tiro il pallone deve trovarsi nelle mani di chi deve tirare.

Tutti i giocatori devono trovarsi nelle posizioni prescritte per il tiro in questione. I giocatori devono restare nelle rispettive posizioni finché il pallone non avrà lasciato la mano del tiratore.

Una posizione iniziale irregolare deve essere corretta (vedi anche, Regola 15:7).

15:2 Ad eccezione del rinvio da parte del portiere, il tiratore deve sempre avere una parte di un piede in costante contatto con la sabbia quando è eseguito un tiro (Regola 13:1a). E' consentito sollevare più volte l'altro piede e rimetterlo a terra.

15:3 Il gioco deve essere ripreso con il fischio dell'arbitro nei seguenti casi:

- a) Sempre nel caso di tiro dai 6 mt.
- b) Nel caso di rimessa, rinvio del portiere o tiro di punizione:
 - Per la ripresa dopo un time-out.
 - Per la ripresa con un tiro di punizione per la Regola 13:4.
 - Quando si verifica un ritardo nell'esecuzione.
 - Dopo una correzione dalla posizione dei giocatori.
 - Dopo un richiamo verbale.

Il giocatore deve eseguire il tiro entro tre secondi dal fischio dell'arbitro (Regola 13:1a).

15:4 Un tiro è considerato eseguito quando il pallone ha lasciato la mano del tiratore (vedere comunque, Regola 12:2).

Durante l'esecuzione di un tiro, la palla non può essere consegnato nelle mani del compagno di squadra, né da questa toccata (Regola 13:1a).

15:5 Il tiratore può nuovamente giocare il pallone solamente dopo che questo abbia toccato un altro giocatore o la porta (Regola 13:1a). (ad eccezione della rimessa del portiere, vedi regola 12:3).

Regola 15

15:6 Tutti i tiri possono portare direttamente alla segnatura di una rete, fatta eccezione per il rinvio del portiere in cui non è possibile l'autorete (Regole 12:2, ma vedi anche Regola 6:2), e la contesa (perché è eseguito dall'arbitro).

15:7 In occasione di una ripresa della gara da una rimessa in gioco o di un tiro di punizione eseguito velocemente, gli arbitri non devono correggere la posizione irregolare degli avversari se questa non crea svantaggio alla squadra attaccante. Quando, al contrario, la posizione irregolare comporta uno svantaggio, allora deve essere corretta (Regola 15:3b).

Se gli arbitri hanno fischiato comandando l'esecuzione di un tiro, nonostante la posizione irregolare di un giocatore avversario, questi ha il diritto d'intervenire normalmente nel gioco.

Il giocatore avversario che ritarda o influenza l'esecuzione di un tiro ponendosi o troppo vicino al tiratore o in qualsiasi altra maniera irregolare, deve essere escluso (Regola 16:2e).

Regola 16

Le Sanzioni

Sospensione

16:1 Una sospensione **può** essere inflitta nei seguenti casi:

- a) I falli e le infrazioni simili contro un avversario (Regole 5:5 e 8:2), che non vanno sotto la categoria di “Punizioni progressive” alla Regola 8:3.
- b) I falli che devono essere puniti progressivamente (Regola 8:3).
- c) Le infrazioni quando l'avversario sta eseguendo un tiro qualsiasi (Regola 15:7).
- d) Condotta antisportiva da parte di un giocatore o un dirigente (Regola 8:4).

16:2 Una sospensione **deve** essere inflitta nei seguenti casi:

- a) Cambio irregolare o ingresso in gioco non autorizzato (Regole 4:13 e 4:14).
- b) Ripetuti falli della tipologia da sanzionare progressivamente (Regola 8:3).
- c) Ripetuta condotta antisportiva da parte di un giocatore all'interno o all'esterno del terreno di gioco (Regola 8:4).
- d) Non lasciare il pallone a terra, nel caso di un tiro di punizione sanzionato contro la squadra che ne è in possesso (Regola 13:5).
- e) Irregolarità ripetute al momento dell'esecuzione di un tiro formale da parte della squadra avversaria (Regola 15:7).
- f) Come conseguenza di una squalifica di un giocatore o di un dirigente durante il gioco (Regola 16:8, 2° paragrafo).
- g) Al “responsabile ufficiale della squadra” se un giocatore non presente a referto entra in campo, o altri dirigenti o giocatori, diversi da quelli riportati a referto, stazionano nella zona di cambio dopo l'inizio della gara.
- h) In caso di infortunio ad un giocatore, se un dirigente entra in campo in aggiunta ai dirigenti autorizzati per portare soccorso.
- i) In caso di infortunio ad un giocatore, se un dirigente autorizzato ad entrare in campo per portare soccorso, da istruzioni tattiche ai giocatori, si rivolge agli avversari o agli arbitri.

Regola 16

Commento:

Non è possibile infliggere più di una sospensione ad un dirigente. Quando è inflitta una sospensione ad un dirigente, questi è autorizzato a rimanere nella zona di cambio a svolgere le sue funzioni. Tuttavia il numero dei giocatori in campo sarà ridotto fino al primo turn-over utile (cambio possesso Palla).

16:3 La sospensione deve essere chiaramente comunicata dall'arbitro al giocatore colpevole e al cronometrista/segnapunti per mezzo del relativo segnale. (Segnaletica n°12).

16:4 Durante il tempo di sospensione, il giocatore sospeso non può essere utilizzato e la sua squadra deve giocare con un elemento in meno. Il tempo di sospensione decorre dal momento del fischio di ripresa del gioco dato dall'arbitro. Il giocatore escluso può essere sostituito o è autorizzato ad entrare in campo non appena si verifica un (turn-over) cambio di possesso di palla fra le due squadre (vedi Regola 16, Commento 2).

16:5 Il giocatore sospeso due volte incorre in una Squalifica. Una squalifica è il risultato di due sospensioni e si applica, in linea di principio, solo per la rimanente parte dell'incontro in cui è stata inflitta (Regola 16, Commento 3) si deve considerare come una decisione arbitrale basata su fatti. (Tale squalifica non sarà menzionata nel referto di gara).

Squalifica

16:6 Una squalifica **deve** essere inflitta nei seguenti casi:

- a) Grave condotta antisportiva.
- b) Seconda (o successiva) situazione di condotta antisportiva da parte di un giocatore o dirigente di una squadra (Regola 8:4).
- c) Falli che mettono in pericolo l'incolumità di un avversario (Regola 8:5).
- d) Per falli del portiere che durante gli "Shoot-out", lascia la propria area di porta, mettendo in pericolo l'incolumità di un avversario (Regola 8:5: Azioni che sono chiaramente dirette al corpo di un avversario e non mirate ad intervenire sul pallone).
- e) Condotta antisportiva grave da parte di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di gioco (Regola 8:6).

Regola 16

- f) Un comportamento particolarmente aggressivo da parte di un giocatore al di fuori del tempo di gioco, ad esempio prima dell'incontro o durante l'intervallo (Regole 8:7, 16:12b, d).
- g) Un comportamento particolarmente aggressivo da parte di un dirigente (Regola 8:7).
- h) Per seconda sospensione di uno stesso giocatore (Regola 16:5).
- i) Per ripetuta condotta antisportiva di un giocatore o dirigente durante una interruzione di gioco (Regola 16:12d).

16:7 Dopo un time-out, l'arbitro deve chiaramente comunicare, mostrando il cartellino rosso, la squalifica al giocatore, o dirigente colpevole e al cronometrista/segnapunti. (Segnaletica n°13; il cartellino rosso deve essere circa 9x12 cm).

16:8 La squalifica di un giocatore o dirigente è valida sempre per il resto dell'incontro. Dopo la squalifica è obbligatorio, sia per il giocatore che per il dirigente, abbandonare il terreno di gioco e la zona di cambio, e non è più consentito avere alcun tipo di contatto con la squadra.

In seguito ad una squalifica a giocatori o dirigenti il loro numero si riduce sempre (eccetto quanto indicato nella Regola 16.12b).

Al cambio palla (turn-over) è tuttavia permesso reintegrare il numero dei giocatori sul terreno di gioco (vedi Regola 16, Commento 2).

16:9 La squalifica (quando non scaturisce dalla seconda esclusione - Regola 16:6h) deve essere motivata dagli arbitri sul referto di gara, per i provvedimenti delle autorità competenti di giustizia sportiva e comporta almeno una sospensione (minimo) per una gara per il giocatore o dirigente responsabile.

16:10 Durante gli "Shoot-out", il portiere o il giocatore di campo che si comporta in modo antisportivo o gravemente antisportivo è squalificato dal gioco.

Infrazioni Multiple nella Stessa Azione

16:11 Se un giocatore o dirigente è responsabile di più infrazioni contemporaneamente o in rapida sequenza, prima che l'incontro sia ripreso, e queste siano punibili in differenti modi, in linea di principio deve essere inflitta soltanto la sanzione più severa.

È questo sempre il caso per i comportamenti particolarmente aggressivi.

Regola 16

Infrazioni Fuori dal Tempo di Gioco

16:12 La condotta antisportiva, la condotta antisportiva grave e i comportamenti particolarmente aggressivi da parte di un giocatore o un dirigente devono essere sanzionate come segue, se si verificano al di fuori del tempo di gioco:

Prima dell'incontro:

- a) Richiamo verbale in caso di condotta antisportiva (Regola 16:1d).
- b) Squalifica in caso di grave condotta antisportiva o comportamento particolarmente aggressivo (Regola 16:6), in questo caso la squadra può comunque iniziare l'incontro con 10 giocatori e 4 dirigenti.

Durante un'interruzione:

- c) Richiamo verbale in caso di condotta antisportiva (Regola 16:1d).
- d) Squalifica in caso di ripetuto o grave condotta antisportiva, o comportamento particolarmente aggressivo (Regola 16:6). Nel caso di continuata condotta antisportiva, la Regola 16:2c-d applicata durante il tempo di gioco, non trova applicazione durante le interruzioni.

La squadra può integrare i giocatori in campo a seguito di una squalifica ricevuta durante una interruzione.

Dopo l'incontro:

- e) Un rapporto scritto.

Commento 1: Il tempo di gioco

I casi descritti nelle Regole 16:1, 16:2 e 16:6 includono generalmente le infrazioni causate durante il tempo di gioco.

Il tempo di gioco include i "time-out", il "Golden Goal" e gli "Shoot-out" ma non gli intervalli tra i set.

Commento 2: I turn-over

Con il termine "turn-over" si indica il momento in cui il possesso palla passa da una squadra all'altra.

Regola 16

Eccezioni e chiarimenti:

- a) All'inizio del secondo set, del "Golden Goal" e degli "Shoot-out", i giocatori sospesi possono essere sostituiti o autorizzati a rientrare in campo.
- b) Nel caso non venga fermata una situazione di vantaggio e la sospensione viene data in ritardo rispetto all'infrazione che l'ha determinata:
 - La sospensione parte dal momento che la sanzione è inflitta, cioè appena la situazione di vantaggio è cessata e la decisione relativa è stata presa.

Commento 3:

"rimanente parte dell'incontro" (Regola 16:5) include i "Golden Goal" e gli "Shoot-out".

Commento 4: Il comportamento del portiere fuori dall'area di porta

Il portiere è pienamente responsabile di qualsiasi contatto con un avversario al di fuori della sua area di porta. Ciò implica in pratica che in qualsiasi contatto si verifichi tra un attaccante che non ha alcuna possibilità di vedere (o evitare) il portiere, un tiro corrispondente (tiro dai 6 mt se c'è la perdita di una chiara occasione da rete), accompagnato da una sanzione progressiva. Durante gli Shoot-out questi tipi di contatti sono sempre puniti con un tiro dai 6 mt e una squalifica per il portiere.

Al contrario (se l'attaccante ha tempo e spazio sufficiente per vedere ed evitare il portiere) deve essere concesso un tiro di punizione in favore della squadra del portiere (fallo in attacco).

Commento 5: Il comportamento del portiere dentro l'area di porta

Se un portiere "salta" non verticalmente contro un avversario che sta cercando di segnare, anche solo per intimidirlo, deve essere assegnato sia un tiro dai 6-mt che una sospensione. Se per colpa del portiere si verifica un contatto fisico con l'avversario, deve essere assegnato sia un tiro dai 6-mt che una sospensione. Il portiere difensore è sempre responsabile di questo tipo di azione.

Regola 17

Gli Arbitri

- 17:1** Ogni incontro è diretto da due arbitri aventi uguale autorità. Questi sono assistiti da un cronometrista e da un segnapunti.
- 17:2** Gli arbitri vigilano sul comportamento dei giocatori dal momento in cui arrivano sul luogo dell'incontro, fino a quando lo lasciano.
- 17:3** Prima dell'incontro gli arbitri controllano le condizioni del terreno di gioco, delle porte e dei palloni e scelgono quelli che saranno utilizzati (Regole 1, 3:1).
Gli arbitri costatano inoltre la presenza delle due squadre in tenuta regolamentare. Controllano il referto di gara, l'equipaggiamento dei giocatori. Si assicurano che il numero dei giocatori e dirigenti presenti nella zona di cambio sia entro i limiti, e controllano la presenza e l'identità dei "dirigenti responsabili" di entrambe le squadre. Tutte le irregolarità devono essere corrette (Regole 4:2-3, 4:8-10).
- 17:4** Il sorteggio viene eseguito da uno degli arbitri, alla presenza dell'altro e due "dirigenti responsabili" delle squadre, oppure in alternativa da un altro dirigente o giocatore della squadra.
- 17:5** All'inizio della gara, uno degli arbitri si dispone fuori dalla linea del fallo laterale opposto al tavolo dei cronometristi. Il tempo ufficiale parte con un suo fischio (Regola 2:5).
L'altro arbitro si dispone al centro del campo di gioco. Dopo il fischio di inizio del collega, questi dà inizio al gioco con il lancio della palla per la contesa (Regole 2:2, 10:1-2).
Durante la gara gli arbitri devono cambiare ripetutamente la loro posizione rispetto alle linee di porta.
- 17:6** Dalla loro posizione gli arbitri devono poter tenere sotto controllo le zone di cambio di entrambe le squadre. (Regole 17:11, 18:1).

Regola 17

17:7 Normalmente un incontro deve essere diretto dalla stessa coppia di arbitri.

Controllano l'osservanza delle regole di gioco e hanno il dovere di punire le infrazioni (vedere comunque, Regole 13:2, 14:2).

Qualora un arbitro dovesse infortunarsi durante il gioco, la gara continua diretta dall'altro (Per le manifestazioni continentali e della I.H.F. questa situazione è gestita secondo i regolamenti specifici).

17:8 Quando i due arbitri fischiano un'infrazione alle regole contro la stessa squadra, ma sono di parere discorde circa il tipo di sanzione da applicare, è sempre la più grave quella che deve essere adottata.

17:9 a) Se, riguardo all'assegnazione di punti dopo la segnatura di una rete, gli arbitri hanno interpretazione differente, si applicherà la decisione che entrambi concorderanno dopo essersi consultati (vedi commento).

b) Quando i due arbitri fischiano un'infrazione alle regole o quando il pallone esce dalle linee laterali, ma sono di parere contrario per quanto riguarda la continuazione del gioco, si applicherà la decisione che entrambi concorderanno dopo essersi consultati (vedi commento).

È obbligatorio un time-out. Dopo essersi consultati ed aver eseguito un chiaro segnale, l'incontro deve essere ripreso con un fischio (Regole 2:8f, 15:3b).

Commento:

Gli arbitri concordano una comune decisione consultandosi brevemente. Se non è possibile giungere ad una decisione comune, prevarrà quella dell'arbitro di campo.

17:10 I due arbitri osservano e controllano il punteggio, il tempo di gioco e il risultato della partita. Loro sono responsabili del controllo del tempo di gioco. In caso di incertezza sull'esattezza del cronometraggio, gli arbitri assumeranno una decisione comune al riguardo (vedi anche Regola 17:9, Commento).

Regola 17

17:11 Gli arbitri con l'aiuto del cronometrista/segnapunti controllano la regolarità delle sostituzioni (Regole 17:6, 18:1).

17:12 Dopo l'incontro, gli arbitri sono tenuti a verificare se il referto di gara è stato compilato completamente e correttamente.

Le squalifiche del tipo indicate alla Regola 16:8, devono essere giustificate sul referto di gara.

17:13 Le decisioni prese dagli arbitri, incluse quelle basate sulle raccomandazioni dei commissari di campo, in base all'osservazione dei fatti o alla loro valutazione sono definitive.

Una decisione in contrasto con le regole di gioco può essere oggetto di un reclamo.

Durante la gara soltanto i dirigenti responsabili delle due squadre sono autorizzati a rivolgersi agli arbitri.

17:14 I due arbitri hanno il diritto d'interrompere momentaneamente l'incontro o di sospenderlo definitivamente.

Prima di sospendere una gara, gli arbitri devono fare tutto ciò che è in loro potere per tentare di assicurarne un regolare svolgimento.

Regola 18

Il Cronometrista e il Segnapunti

18:1 Di regola il cronometrista è responsabile del tempo di gioco e dei time-out.

In genere quando ciò si rende necessario, solo il cronometrista può interrompere il gioco (oltre al o ai due commissari di campo se presenti).

Allo stesso modo il segnapunti è responsabile del punteggio, dell'elenco dei giocatori, del referto, dei giocatori che arrivano dopo l'inizio dell'incontro e di quelli che non hanno titolo a partecipare allo stesso.

Altri compiti, quali il controllo del numero dei giocatori e dei dirigenti nella zona di cambio, come pure le sostituzioni effettuate dai giocatori, sono competenza comune di entrambi.

Entrambi supportano gli arbitri a controllare le sostituzioni (Regole 17:6, 17:11).

Vedere anche il Chiarimento n°8 che concerne le corrette procedure di intervento del cronometrista o segnapunti nell'adempimento delle competenze sopra indicate.

Commento:

Durante le competizioni IHF, Continentali o Campionati Nazionali la suddivisione dei compiti può essere organizzata anche in modo diverso.

18:2 In assenza del tabellone elettronico il cronometrista deve informare i dirigenti responsabili delle due squadre del tempo di gioco trascorso e di quello rimanente, in particolare dopo i time-out.

In assenza di segnale acustico automatico spetta al cronometrista fischiare la fine dei set di gioco (vedi Regola 2:9, Commento).

Il segnapunti conferma la sospensione al giocatore interessato e all'arbitro, mostrando un cartoncino su cui c'è scritto "1", se il giocatore è incorso nella prima esclusione, e "2" per la seconda.



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Appendici



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Segnaletica Arbitrale

Sommario

	Pagina
Linee guida	60
1 Vantaggio	61
2 Doppia	61
3 Passi o Tempo (3 secondi)	62
4 Trattenuta, Cintura o Spinta	62
5 Fallo sul Braccio	63
6 Fallo in Attacco (sfondo)	63
7 Rimessa in Gioco - Direzione	64
8 Rimessa del Portiere	64
9 Tiro di Punizione - Direzione	65
10 Tenere la Distanza di 1 mt	65
11.1 Rete da 1 Punto	66
11.2 Rete da 2 Punti	66
12 Sospensione	67
13 Squalifica	67
14 Time-Out	68
15 Autorizzazione (per 2 persone a referto) ad Entrare in Campo Durante il Time-Out	68
16 Preavviso di Passivo	69

Linee Guida

1. Le reti sono convalidate assegnando 1 o 2 punti (Regole 9, 14:4, Chiarimento n° 1), ossia, l'arbitro di campo indica mostrando 1 o 2 dita. Quando sono concessi 2 punti, l'arbitro di porta in più fa roteare verticalmente il braccio.
2. Il Segnale n°12: L'arbitro indica la regola violata e punta il giocatore colpevole.
Per indicare una sospensione, impugna il polso di un braccio piegato con l'altra mano.
3. Per indicare l'immediata squalifica, l'arbitro usa un cartellino rosso.
4. Il segnapunti deve chiaramente confermare la squalifica impugnando e mostrando un cartellino rosso.
5. Quando gli arbitri fischiano una punizione o una rimessa, devono **immediatamente** mostrare la direzione del tiro come segue (Segnaletica n°7 o 9).
In seguito, a seconda del caso, dovrà essere mostrato l'appropriato segnale obbligatorio, per indicare qualsiasi sanzione personale (Segnaletica n°12-13).
Nel caso sia utile spiegare il motivo della concessione di un tiro di punizione o un tiro dai 6 mt, allora bisogna utilizzare i segnali che vanno dal n°1 al 6 per fornire informazioni.
6. I Segnali n°11, 14 e 15 sono obbligatori in quelle situazioni in cui si applicano.
7. I Segnali n° 8, 10 e 16 sono utilizzati se ritenuto necessario dagli arbitri.

Segnaletica Arbitrale

1

Vantaggio



2

Doppia



Segnaletica Arbitrale

3

Passi o Tempo (3 secondi)



4

Trattenuta, Cintura o Spinta



Segnaletica Arbitrale

5

Fallo sul Braccio



6

Fallo in Attacco (Sfondo)



Segnaletica Arbitrale

7

Rimessa in Gioco - Direzione



8

Rimessa del Portiere



Segnaletica Arbitrale

9

Tiro di Punizione - Direzione



10

Tenere la Distanza di 1 mt



Segnaletica Arbitrale

11.1

Rete da 1 Punto



11.2

Rete da 2 Punti



Segnaletica Arbitrale

12

Sospensione



13

Squalifica (Cartellino Rosso)



Segnaletica Arbitrale

14

Time-Out



15

Autorizzazione (per 2 persone a referto) ad Entrare in Campo Durante il Time-Out



Segnaletica Arbitrale

16

Preavviso di Passivo





International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Chiarimenti alle Regole del Gioco

Sommario

	Pagina
1 Assegnazione dei Punti (Regola 9)	72
2 Circostanze Speciali	73
3 Esecuzione delle Punizioni dopo il Segnale di Fine (Regole 2:10-12)	74
4 Gioco Passivo (Regola 7:10-11)	75
5 Condotta Antisportiva (Regole 8:4, 16:1-d, 16:6b)	78
6 Grave Condotta Antisportiva (Regole 8:6, 16:6-e)	79
7 Definizione di “Chiara Occasione da Rete” (Regola 14:1)	80
8 Interruzione del Cronometrista (Regola 18:1)	81
9 Shoot-Out e Contropiede	82

Chiarimento n°1

Assegnazione dei Punti (Regola 9)

Si concedono 2 punti anche nelle seguenti circostanze

Un goal segnato al volo “fly” (Regola 9:2).

Si concedono 2 punti solo se il giocatore in volo nella stessa fase aerea controlla la palla e tira in porta (viene concesso un solo punto se la palla entra in porta per mezzo di uno “schiaffo” o solo per una “deviazione”).

Commento:

Deve essere rispettato sia lo spirito del gioco del Beach Handball che la sua specifica filosofia.

Ci deve essere spazio per "creatività o goal spettacolari", che saranno convalidati con 2 punti.

Si considera un goal spettacolare se sia eseguito con un alto livello tecnico, è evidente la non intenzione della ricerca "del goal da un punto" e scaturisce da abilità tecniche fondamentali.

Per goal creativo si intende una realizzazione atipica e spettacolare che può scaturire da una particolare situazione estrema.

Si precisa che qualsiasi chiara situazione atta a "ridicolizzare" gli avversari, deve essere considerata come condotta antisportiva e quindi per il rispetto del Fair-Play non sarà mai concesso il "goal da 2 punti".

Chiarimento n°2

Circostanze Speciali

Se particolari circostanze ambientali (vento forte, posizione del sole sfavorevole, etc.) lo richiedono, durante gli "Shoot-out", gli arbitri possono decidere di usare solo una porta.

Chiarimento n°3

Esecuzione delle Punizioni dopo il Segnale di Fine (Regola 2:10-12)

In molti casi la squadra che ha l'opportunità di eseguire un tiro di punizione a tempo scaduto non è realmente interessata a tentare la realizzazione di una rete, sia perché l'esito del risultato dell'incontro è scontato, sia perché la posizione dell'esecuzione del tiro è lontana dalla porta avversaria. Sebbene tecnicamente le regole richiedano l'esecuzione del tiro, gli arbitri mostrerebbero un buon giudizio a considerare il tiro di punizione eseguito, se il tiratore, trovandosi nella corretta posizione, lascia cadere la palla o la cede agli arbitri.

In quei casi in cui è chiaro che la squadra voglia cercare la realizzazione di una rete, gli arbitri devono cercare di trovare un equilibrio tra il permettere questa opportunità (anche se vi è una scarsa possibilità) e garantire che non vi siano inutili perdite di tempo a danno dello "spettacolo". Ciò significa che gli arbitri dovrebbero pretendere dai giocatori di entrambe le squadre posizioni corrette, in modo fermo e rapido, così che il tiro di punizione possa essere eseguito senza inutili perdite di tempo. I giocatori della squadra che deve eseguire il tiro devono essere richiamati e controllati affinché un solo giocatore tenga la palla. Se i giocatori vogliono lasciare il campo per essere sostituiti lo devono fare a proprio rischio. Gli arbitri non hanno l'obbligo di attendere che i sostituti siano nelle corrette posizioni, per fischiare l'esecuzione del tiro.

Gli arbitri devono anche essere molto attenti a punire le violazioni di entrambe le squadre. Durante l'esecuzione delle punizioni devono essere punite ripetute violazioni da parte dei difensori (Regole 15:7, 16:1c, 16:2f), come pure, le infrazioni alle regole degli attaccanti. Impedire che una rete sia realizzata irregolarmente è molto importante.

Chiarimento n°4

Gioco Passivo (Regola 7:10-11)

Linee guida generali

L'applicazione delle regole riguardanti il gioco passivo, ha l'obiettivo di evitare tattiche non spettacolari e perdite di tempo intenzionali. Per far ciò gli arbitri devono, durante tutto l'incontro, valutare e giudicare il gioco passivo in modo univoco.

Forme di gioco passivo possono realizzarsi in tutte le fasi di un'azione di attacco, ad esempio quando il pallone è in fase di circolazione, durante la costruzione di un attacco o durante la fase conclusiva.

Modalità di gioco passivo vengono frequentemente utilizzate nelle seguenti situazioni:

- una squadra è in vantaggio di misura in prossimità della fine dell'incontro
- una squadra ha un giocatore sospeso
- inferiorità numerica di una squadra, specialmente in attacco.

Utilizzo del segnale di avvertimento

Il segnale di avvertimento deve essere mostrato nelle seguenti situazioni:

1. Quando si perde tempo per le sostituzioni o quando il pallone è fatto circolare lentamente.

Le tipiche indicazioni sono:

- I giocatori si passano il pallone stando in mezzo al campo nell'attesa del completamento delle sostituzioni
- Giocatore fermo che trattiene la palla
- La palla è passata indietro nella propria metà campo, sebbene gli avversari non facciano nessuna pressione
- Ritardi nell'esecuzione del rilancio del portiere e qualsiasi altro tipo di tiro.

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

Le tipiche indicazioni 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.

Chiarimento n°4

Commento:

Una squadra che abbia tentato un rapido contropiede dalla propria metà campo e che abbia fallito l'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

Di regola ad una squadra deve essere sempre consentita una fase di costruzione con una serie di passaggi preparatori, prima che venga avviato un vero e proprio attacco.

Tipiche indicazioni di una fase di costruzione del gioco eccessivamente lunga sono:

- La manovra della squadra non porta ad un vero e proprio attacco mirato;

Commento:

Una "azione definita di attacco" si realizza particolarmente quando l'attacco usa tattiche di spostamento tali da guadagnare vantaggi di spazio sulla difesa, o quando si aumenta la velocità dell'attacco rispetto alla fase di costruzione.

- I giocatori si passano ripetutamente la palla stando fermi o allontanandosi dalla porta.
- Ripetuto palleggio stando fermi sul posto.
- L'attaccante indietreggia in anticipo quando viene affrontato da un avversario, aspetta che gli arbitri interrompano il gioco, oppure 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 passaggi e gli spostamenti dei giocatori.
- la squadra in attacco non incrementa in modo evidente il ritmo nel passaggio dalla fase di preparazione a quella di realizzazione.

4. Dopo che è stato mostrato il segnale di preavviso al passivo

Dopo mostrato il segnale di avvertimento, gli arbitri dovrebbero concedere alla squadra in possesso di palla un po' di tempo per la costruzione di una opportunità di tiro (Si dovrebbe considerare che i giocatori più giovani e le squadre di un livello basso hanno bisogno di più tempo per la costruzione di un attacco). Se dopo questa fase di costruzione non c'è un chiaro aumento di velocità, l'azione definita d'attacco non può essere considerata tale e gli arbitri sanzioneranno una infrazione per gioco passivo.

Chiarimento n°4

Commento:

Gli arbitri devono essere molto attenti a non prendere provvedimenti contro il gioco 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 (quello di campo o di porta) individua una situazione di gioco passivo, alza il braccio (Segnaletica n°17), per segnalare che la squadra in possesso di palla non sta cercando di andare al tiro. L'altro arbitro dovrebbe dare lo stesso segnale.

Il segnale indica che la squadra in possesso di palla non sta cercando di andare al tiro, o che sta ritardando la ripresa del gioco.

Il segnale deve essere mantenuto finché:

- L'attacco si è concluso, o
- Il segnale non è più valido (vedere sotto).

Un attacco inizia quando la squadra entra in possesso di palla, e si conclude con la realizzazione di una rete o la perdita del possesso.

Il segnale di norma viene mantenuto per il restante periodo dell'attacco. Tuttavia, durante il corso di un attacco, ci sono 2 casi, durante lo svolgersi dell'azione, in cui il gioco passivo viene meno ed il segnale conseguentemente deve essere ritirato:

- a) La squadra in possesso di palla tira in porta e la palla torna in possesso di quest'ultima dopo aver colpito la porta o il portiere avversario (sia direttamente che tramite rimessa laterale);
- b) Un giocatore o un dirigente della squadra in difesa riceve una sanzione progressiva personale secondo la Regola 16 in conseguenza di un fallo o condotta antisportiva.

In questi 2 casi, la squadra in possesso di palla può eseguire una nuova fase di costruzione dell'attacco.

Se la squadra in attacco dovesse chiedere un time-out di squadra dopo che il segnale di avviso fosse stato mostrato, questo deve nuovamente essere mostrato alla ripresa del gioco dopo il time-out, per sottolineare che l'avviso è ancora valido.

Chiarimento n°5

Condotta Antisportiva (Regole 8:4, 16:1d, 16:6b)

Esempi di condotta antisportiva sono:

- a) Gridare ad un giocatore che sta eseguendo un tiro dai 6 mt
- b) Calciare la palla lontano durante una interruzione, in modo che l'avversario non possa immediatamente eseguire il tiro che gli è stato assegnato
- c) Aggredire verbalmente un avversario o un compagno di squadra
- d) Quando un giocatore o un dirigente non restituisce la palla terminata fuori dalla linea laterale
- e) Ritardare l'esecuzione di una punizione, o una rimessa o un tiro dai 6 mt
- f) Tirare un avversario per l'uniforme
- g) Se un portiere non rilascia la palla dopo che è stato assegnato un tiro dai 6 mt all'avversario
- h) Se un giocatore di campo ripetutamente blocca i tiri con i piedi o la parte inferiore delle gambe
- i) Se per difendere i giocatori ripetutamente entrano nella propria area di porta
- j) Se un giocatore cerca di influenzare l'(errata) interpretazione dei fatti che faccia apparire un avversario come se fosse reo di una infrazione.

Chiarimento n°6

Grave Condotta Antisportiva (Regole 8:6, 16:6e)

Esempi di grave condotta antisportiva sono:

- a) Condotta oltraggiosa (verbale, espressioni del viso, gesti o contatto fisico) verso un'altra persona (arbitro, cronometrista/segnapunti, delegato, dirigente, giocatore, spettatore, ecc.)
- b) Allontanare il pallone dopo una decisione degli arbitri, se il pallone va così lontano da non potersi valutare come condotta antisportiva semplice
- c) Se il portiere dimostra un atteggiamento passivo in occasione di un tiro dai 6 mt concesso all'avversario, tale che l'arbitro debba presupporre che egli non intenda cercare di parare il tiro
- d) Se un giocatore reagisce dopo aver subito un fallo (con un gesto di reazione)
- e) Lanciare deliberatamente la palla contro un avversario durante un'interruzione del gioco, sempre che questo sia fatto in modo tale che possa essere considerato come comportamento particolarmente aggressivo.

Chiarimento n°7

Definizione di “Chiara Occasione da Rete” (Regola 14:1)

Nello spirito della Regola 14:1, una “chiara occasione da rete” è quando:

- a) Un giocatore che ha il possesso del pallone ed il controllo dell'equilibrio in prossimità della linea dell'area di porta avversaria ha l'opportunità di segnare una rete senza che alcun avversario possa evitare la segnatura del gol con azioni regolari
- b) un giocatore, in possesso del pallone ed in equilibrio, corre (o palleggia) in contropiede solo verso il portiere, senza che nessun avversario sia in grado di fronteggiare e interrompere l'azione
- c) un giocatore è in una situazione che corrisponde ad (a) o (b), ma non ha ancora il controllo del pallone e sia pronto per riceverlo; gli arbitri devono essere convinti che gli avversari non saranno in grado di impossessarsi del pallone con azioni regolari
- d) un portiere abbia lasciato la sua area di porta, ed un avversario con la palla, in controllo di equilibrio, ha una chiara opportunità senza ostacoli per tirare la palla nella porta vuota; (ciò si applica anche se i difensori sono in una posizione tra il tiratore e la porta, in questo caso gli arbitri devono anche prendere in considerazione se questi giocatori abbiano la possibilità di intervenire in maniera regolare).

Chiarimento n°8

Interruzione del Cronometrista (Regola 18:1)

Se un cronometrista interrompe il gioco per una sostituzione errata o ingresso irregolare secondo le Regole 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, il gioco è ripreso con un tiro di punizione per gli avversari, normalmente dal posto ove è avvenuta l'infrazione. Se, in ogni modo, il pallone era in una posizione più favorevole per gli avversari al momento dell'interruzione, il tiro di punizione deve essere eseguito da quella posizione (vedi Regola 13:8, 3° e 4° paragrafi).

Nel caso di tali infrazioni il cronometrista deve interrompere il gioco immediatamente, senza tener conto delle regole generali sul "vantaggio" secondo le Regole 13:2 e 14:2. Se tale interruzione vanifica una chiara situazione di rete, quando cioè è determinata da un'infrazione dei difensori, si concede un tiro dai 6 mt come da Regola 14:1a.

Nel caso di altri tipi di infrazioni che devono essere segnalate agli arbitri, il cronometrista deve attendere fino alla prima interruzione del gioco.

Se il cronometrista tuttavia interrompe il gioco, un tale intervento non può condurre alla perdita del possesso del pallone. Il gioco sarà ripreso con un tiro di punizione per la squadra in possesso del pallone al momento dell'interruzione. Se in ogni modo l'interruzione è stata causata da un'infrazione da parte di un difensore, e gli arbitri giudicano che l'interruzione anticipata ha fatto svanire una chiara situazione di rete, deve essere concesso un tiro dai 6 mt come da Regola 14:1b. Di regola le infrazioni rilevate e segnalate dal cronometrista/segnapunti (eccetto le Regole 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) non determinano sanzioni disciplinari.

Il provvedimento per la concessione di un tiro dai 6 mt secondo la Regola 14:1a, come indicato nel 2° paragrafo, si applica anche se un arbitro o un commissario di campo (della IHF, federazione continentale o nazionale) interrompe il gioco per un'infrazione che porta ad un richiamo verbale o ad una sanzione disciplinare ad un giocatore o ad un dirigente della squadra in difesa, nel momento in cui la squadra in possesso di palla abbia una chiara occasione di rete.

Chiarimento n°9

Shoot-Out e Contropiede

Se durante gli shoot-out o un contropiede, il portiere difensore o giocatore ostacolando la traiettoria di corsa di un attaccante, causa un contatto fisico, allora per entrambi i casi si assegna un tiro dai 6 mt e una sospensione del colpevole.

Il portiere difensore o il giocatore sono sempre responsabili di questo tipo d'azione.



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Comportamento nella Zona di Cambio

Comportamento nella Zona di Cambio

1. Ogni squadra ha una zona di cambio per i giocatori di campo lunga 15 mt e larga 3. Queste zone sono poste su entrambi i lati del campo di gioco fuori dalle linee laterali (Regola 1:7).
2. Nessun oggetto di alcun genere può trovarsi in questa zona. Bottiglie d'acqua e asciugamani possono essere tenuti in un contenitore (per esempio scatole con i logo degli sponsor) fornito dall'organizzazione dell'evento.
3. Nelle zone di cambio si possono trattenere solo i giocatori e i dirigenti iscritti sul referto di gara (Regole 4:2, 4:6).
4. Entrambe le squadre sono nella zona di cambio dal loro rispettivo lato (Regole 1:7, 2:1).
5. Nella zona di cambio i dirigenti devono completamente essere vestiti in abbigliamento sportivo. (Regola 4:8 Commento).
6. Se è necessario un interprete, questo si disporrà dietro la zona di cambio.
7. Il cronometrista, il segnapunti e i commissari di campo supporteranno gli arbitri nel monitoraggio degli occupanti della zona di cambio prima e durante la gara.

Se prima dell'incontro ci sono alcune irregolarità per quanto riguarda la zona di cambio, la gara non può avere inizio fino a quando queste non sono state risolte. Se delle irregolarità si verificano durante la gara, sarà interrotto il gioco che non riprenderà finché non si sia provveduto a risolverle.

8. a) Durante la gara i dirigenti hanno il diritto e il dovere di dirigere ed occuparsi della propria squadra, mantenendo un comportamento sportivo educato e conforme a quanto previsto dalle regole di gioco. Essi dovranno in linea di massima restare seduti o inginocchiati nella zona di cambio.

È tuttavia **permesso** ad un dirigente muoversi nella zona di cambio specialmente nei seguenti casi:

- Gestione dei cambi dei giocatori.
- Per dare disposizioni tattiche ai giocatori che si trovano sia sul terreno di gioco che nella zona di cambio.
- Per somministrare cure mediche.
- Per richiedere un time-out di squadra.

Comportamento nella Zona di Cambio

- Al solo responsabile della squadra per rivolgersi al cronometrista/segnapunti (Regola 4:6), in caso di situazioni particolari.

In ogni fase dell'incontro soltanto uno dei dirigenti è autorizzato a muoversi nella zona di cambio, rispettando i limiti della stessa, così come precisati al precedente punto 1.

Allo stesso modo il dirigente ha l'obbligo di garantire la piena visibilità del terreno di gioco a: cronometrista; segnapunti e commissario di campo.

- b) In linea di massima i giocatori che si trovano nella zona di cambio devono restare seduti o in ginocchio. Alle riserve è comunque permesso muoversi in questa zona mentre stanno per entrare in campo, senza arrecare disturbo.
- c) Ai dirigenti o ai giocatori **non è permesso**:
- Rivolgersi con insulti agli arbitri, ai commissari di campo, ai cronometristi/segnapunti, ai giocatori, ai dirigenti, o agli spettatori, oppure comportandosi in modo provocatorio, protestando, o in modo altrimenti antisportivo (linguaggio, espressioni facciali o gesti).
 - abbandonare la zona di cambio per influenzare il gioco.
 - restare in piedi o correre lungo la linea laterale per riscaldarsi.

Generalmente i dirigenti e i giocatori dovrebbero rimanere nella loro zona di cambio. Se tuttavia un dirigente abbandona la zona di cambio per un'altra posizione, questi perde il diritto di guidare e gestire la sua squadra fino a quando non vi ritorna.

Più in generale, i giocatori e i dirigenti rimangono sotto la giurisdizione degli arbitri e dei commissari di campo durante l'incontro, quindi le norme di regolamento per le sanzioni personali si applicano anche se un giocatore o un dirigente decide di spostarsi in una posizione lontana dal campo e dalla zona di cambio. Pertanto, la condotta antisportiva, la grave condotta antisportiva, e l'estrema condotta antisportiva devono essere punite allo stesso modo come se le violazioni fossero avvenute in campo o nella zona di cambio.

Comportamento nella Zona di Cambio

9. Se sono violate le regole di comportamento nella zona di cambio, gli arbitri sono obbligati ad agire in conformità alle Regole 16:1d, 16:2c-d o 16:6b,e,h (ammonizione verbale, sospensione, squalifica).
10. Se gli arbitri non notano una violazione delle norme comportamentali nella zona di cambio, questi devono essere informati dal cronometrista, segnapunti o commissario di campo alla prima interruzione di gioco.
11. Intervento del Commissario(i) di campo:

I commissari di campo della IHF, di una federazione continentale o nazionale, che prestano servizio in una gara, hanno il diritto di informare gli arbitri di una possibile decisione in violazione delle regole (ad eccezione di decisioni scaturite da una osservazione dei fatti) o di una violazione delle norme nella zona dei cambi.

Il commissario di campo può interrompere in gioco immediatamente. In questo caso, l'incontro riprende con un tiro di punizione per la squadra che non ha commesso l'irregolarità che ha scaturito l'interruzione.

Se l'interruzione è causata dalla una irregolarità della squadra che difende, e ciò interrompe una chiara occasione da rete, si deve concedere un tiro dai 6 mt secondo la Regola 14:1a.

Gli arbitri sono obbligati a sanzionare personalmente in conformità alle istruzioni del commissario di campo.

I fatti relativi ad una squalifica devono essere rapportati per iscritto. (Regola 16:9)



International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Normativa sulle Uniformi degli Atleti

Normativa sulle Uniformi degli Atleti

Le uniformi e gli accessori contribuiscono ad aiutare gli atleti a migliorare le proprie prestazioni e a rimanere coerenti con l'immagine accattivante dello sportivo e dello sport.

Questa parte del Regolamento fornisce tutti i dettagli relativi alle specifiche uniformi e agli accessori per quanto riguarda il colore, il modello, la quantità, il tessuto e le marche che si auspica utilizzino tutte le squadre e gli organizzatori.

Il Gestore della Competizione (Competition Management (CM)) deve controllare le uniformi degli atleti di ciascun partecipante durante la Riunione Tecnica (Technical Meeting (TM)) e durante l'evento. Tutte le uniformi maschili e femminili degli atleti devono corrispondere agli standard indicate qui di seguito.

Secondo la Carta Olimpica (Olympic Charter), sono severamente vietati sulle uniformi degli atleti messaggi religiosi, politici e razzisti.

I. Il Modello e design delle Canottiere degli Uomini e delle Donne

Il modello delle canottiere maschili e delle di quelle femminili attillate "Body fit" devono essere conformi alla grafica di pag. 90-91. Entrambe le canottiere devono essere senza maniche, attillate e rispettare lo spazio per i marchi richiesti.

Non sono consentite T-shirt indossate sotto a canottiera ufficiale della squadra.

Colore

Le canottiere devono essere di colori brillanti e luminosi (per esempio: rosso, blu, giallo, verde, arancio e bianco) allo scopo di rispecchiare i colori solitamente usati ed indossati in spiaggia.

Marchi

- Loghi di Promotori/Sponsor:

I loghi dei promotori e sponsor possono essere stampati sulla parte anteriore o posteriore delle canottiere.

- Logo azienda produttrice:

Il logo dell'azienda produttrice deve essere riportato sulla parte anteriore delle canottiere e non deve superare i 20 cm².

Normativa sulle Uniformi degli Atleti

Numero dell'atleta

Il numero dell'atleta (di circa 12x10 cm) deve essere posto sulla parte anteriore e posteriore delle canottiere. Deve essere stampato in un colore contrastante a quello della canottiera (per esempio, chiaro su scuro, scuro su chiaro).

II. Modello e design dei Pantaloncini maschili e femminili

I componenti della squadra devono indossare un identico pantaloncino. Gli atleti di sesso maschile devono indossare pantaloncini come da grafica riportata a pag. 91. I pantaloncini, se non troppo ampi, possono essere più lunghi ma **devono rimanere 10 cm sopra la rotula.**

Le atlete devono indossare pantaloncini corti-stretti, con una vestibilità aderente, che siano conformi alla grafica riportata a pag. 91

Le squadre sono autorizzate ad avere loghi degli sponsor (inclusa l'azienda produttrice) sui loro pantaloncini, situati in qualsiasi posizione e di qualsiasi dimensione.

Non esiste alcuna limitazione al numero di sponsor che possono essere posti sui pantaloncini. Gli atleti sono autorizzati a stampare i propri nomi, soprannomi sui loro pantaloncini.

I dirigenti devono presentare le uniformi della propria squadra per l'approvazione durante la riunione tecnica (TM) che precede la competizione.

Temperature rigide

In caso di condizioni climatiche rigide, i giocatori potranno utilizzare uniformi composte da magliette aderenti con maniche lunghe e pantaloni lunghi/aderenti (fino alla cavaglia e non alle ginocchia). Dovranno essere coerenti nel design e nei colori, osservando le stesse regole di marketing indipendentemente dalla dimensione e posizione.

I responsabili della competizione (CM) potranno consentire ai giocatori di indossare tale uniforme ogni volta che sarà richiesto, dopo aver consultato lo staff medico ufficiale.

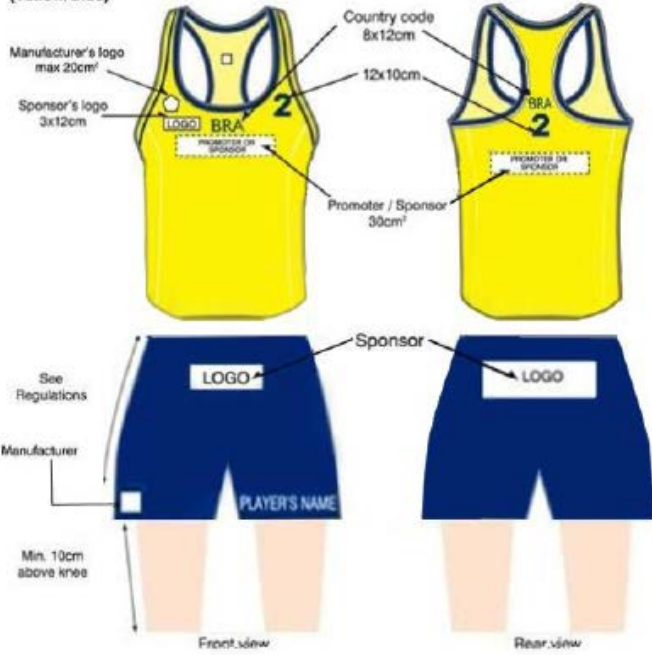
Per le canottiere e i pantaloni sono consentiti i loghi degli sponsor sia per gli uomini che per le donne, secondo la normativa generale.

Normativa sulle Uniformi degli Atleti

Uniforme da Uomo

Men's Uniform

Men's Game Uniform
(Yellow/Blue)



Men's Game Tank
(Red/Yellow)



Men's Game Tank
(Green/Yellow)



Men's Game Tank
(Light Blue/White)



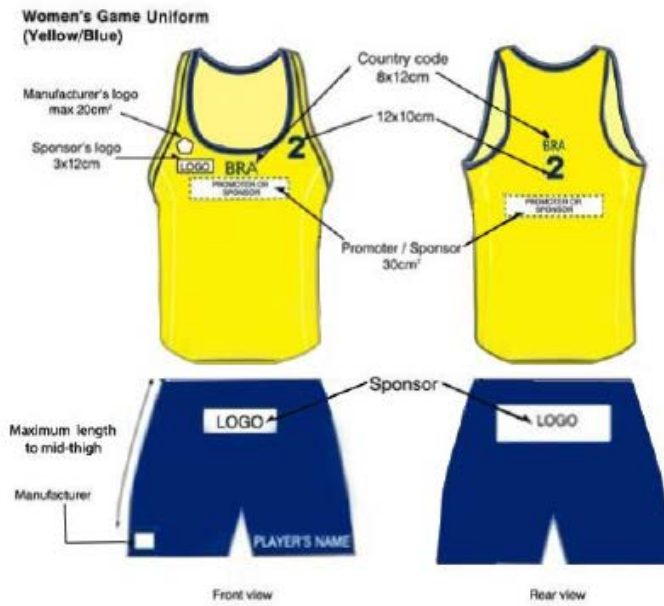
Men's Game Tank
(Orange/White)



Normativa sulle Uniformi degli Atleti

Uniforme da Donna

Women's Uniform





International
Handball
Federation



FEDERAZIONE
ITALIANA
GIUOCO
HANDBALL

Sabbia e Illuminazione Norme

Sabbia e Illuminazione - Norme

Requisiti sulla Qualità della Sabbia per il Beach Handball

La selezione della sabbia è probabilmente il fattore più importante nell'allestimento di un campo. La sabbia deve essere setacciata ad una dimensione accettabile non troppo grossa, libera da sassi e detriti pericolosi, né troppo fine per evitare che si appiccichi sulla pelle e la polvere.

Qualsiasi sabbia venga utilizzata dovrebbe includere le seguenti specifiche:

- Lavata: La sabbia dovrebbe essere doppiamente lavata e priva di limo e di argilla per evitare la compattazione.
- Dimensione dei granelli: La dimensione dei granelli dovrebbe essere compreso tra 0.5 e 1 mm per consentire un drenaggio adeguato e una sicurezza massima.
- Forma dei granelli: Una forma sub-angolare (tondeggiante) si oppone alla compattazione e aiuta il drenaggio.
- Colore: La sabbia color crema assorbe meno calore con abbagliamento minimo.
- Fonte: Una sabbia a base di granito (non calcareo - nessun calcio o calcare) rimane stabile in tutte le condizioni meteorologiche e non è influenzata dalla pioggia acida.

Per la sabbia da Beach Handball di alta qualità si deve seguire la seguente formula:

Nome	Diametro dei granelli	Specifica (% trattenuta dal setaccio)
Ghiaia Fine	2.0mm	0%
Sabbia molto Grossa	1.0mm - 2.0mm	0% - 6%
Sabbia Grossa	0.5mm - 1.0mm	min. 80%
Sabbia Media	0.25mm - 0.5mm	max. 92%
Sabbia Fine	0.15mm - 0.25mm	7% - 18%
Sabbia molto Fine	0.05mm - 0.15mm	Non superiore a 2.0%
Limo e Argilla	Meno di 0.05mm	Non superiore a 0.15%

Requisiti di Illuminazione per il Beach Handball

Se la gara si gioca in notturna il campo di gioco dovrebbe essere illuminato per consentire ai giocatori, ai dirigenti e agli spettatori sia presenti dal vivo che a casa dal televisore, di vedere chiaramente le azioni.

Sabbia e Illuminazione - Norme

Ciò significa che i livelli di luminosità, contrasto e abbagliamento devono essere correttamente progettati su tutta l'area di gioco. I livelli di illuminazioni dipendono anche dalla dimensione della superficie da illuminare.

Nel caso di una competizione internazionale in notturna deve essere disponibile l'illuminazione artificiale da 1,000 a 1,500 lux (minimo), misurata a 1 mt sopra la superficie di gioco. La luce artificiale può funzionare anche durante il giorno (per esigenze televisive) al fine di ridurre l'impatto dell'ombra.

Livelli indicativi di illuminazione minima (lux):

Allenamenti 120 lux

Eventi Locali fino a 400 lux

Eventi Internazionali da 1,000 lux a 1,500 lux

Glossario dei Termini

Vantaggio (Regola del)	Una norma del Regolamento di Gioco che concede agli arbitri la discrezione di non fermare il gioco dopo un fallo, se questa interruzione danneggerebbe la squadra che lo ha subito
Contrattacco Creativo (breve, azione di)	Una azione di risposta ad un tentativo di attacco ricevuto caratterizzata da originalità ed espressività; fantasiosa
Fair Play	Conformità alle regole, allo spirito e all'etichetta dello sport; L'ethos dello sport
Golden Goal	Regola che consente alla squadra che segna per prima di essere dichiarata vincitrice
Al Volo	Azione in elevazione
Autogol	Rete segnata da un giocatore nella propria porta e assegnato agli avversari
Shoot-Out	Un mezzo per risolvere una situazione di parità, in cui un numero eguale di giocatori di entrambe le squadre alternativamente tenteranno di segnare nella porta difesa dal portiere avversario
Passi	Violazione della regola che si verifica quando un giocatore senza palleggiare si sposta sul campo per più di 3 passi
Turn-Over	Si verifica quando una squadra perde il possesso di palla con qualsiasi mezzo (passaggio intercettato, tiro sbagliato, infrazione delle regole) a favore degli avversari
Contropiede	Tentativo di una squadra di portare la palla il più velocemente possibile in zona di tiro, in modo da mantenere la superiorità numerica sulla difesa o che questa non abbia il tempo per organizzarsi
Errata Ricezione	Si verifica quando un giocatore in ricezione di palla, la lascia cadere o la controlla male
Spettacolare (goal)	Del genere di uno spettacolo; con effetti impressionanti, sensazionali; emozionanti; Una performance eseguita sontuosamente (ad una rete spettacolare sono assegnati 2 punti.)
Spin-Shot	Un tiro eseguito con una totale rotazione del corpo in aria
Rubare, Intercettare	Portare via la palla da un avversario che ne è in possesso o intercettare un passaggio
