

Federazione Italiana Giuoco Handball



PALLAMANO
DISCIPLINA OLIMPICA

Segreteria Generale

Roma, 4 agosto 2022

Circolare n. 40/2022

Alle Società Affiliate
Agli atleti e tecnici
Ai Signori Consiglieri Federali
Ai Signori Revisori dei Conti
Ai Comitati e Delegazioni Regionali
Alle Delegazioni Provinciali
Ai Settori Federali
LORO INDIRIZZI

Oggetto: *Aggiornamento nuove regole di giuoco IHF.*

Si informa che, successivamente alla pubblicazione del nuovo Regolamento Tecnico di giuoco con la Circolare n. 32 del 30 giugno 2022, la IHF (International Handball Federation) ha introdotto ulteriori aggiornamenti.

In allegato si riportano nel dettaglio le disposizioni introdotte con gli ultimi aggiornamenti.

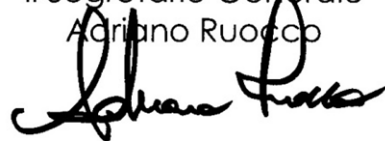
Nella circostanza si precisa che:

- a) l'utilizzo del pallone senza resina non è al momento autorizzato in Italia, in attesa di conoscere gli esiti delle sperimentazioni in corso a livello internazionale (Regola 3:2b)
- b) l'utilizzo del pulsante elettronico per la richiesta del team time-out non è al momento previsto in Italia (Chiarimento n. 3).
- c) L'utilizzo del video replay costituisce attualmente oggetto di una fase sperimentale da parte della FIGH che si realizzerà durante il corso della stagione 2022/23

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

Distinti saluti.

Il Segretario Generale
Adriano Ruocco

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adriano Ruocco', written in a cursive style.

REGOLE DI GIUOCO IHF (aggiornamenti alle modifiche in vigore dalla stagione 2022/23)

Regola 1 : IL TERRENO DI GIUOCO

- 1:9 Un cerchio del diametro di 4 metri, denominato come area del tiro d'inizio, è posto al centro della linea mediana (v. diagramma 1b e **Regola 10:3b**)
L'area del tiro d'inizio può essere:
- un'area con un colore differente rispetto a quello del terreno di giuoco (diametro 4m)
 - una linea circolare

Regola 4 : LA SQUADRA, LE SOSTITUZIONI, L'EQUIPAGGIAMENTO, GLI INFORTUNI

La Squadra

- 4:2 Una squadra è autorizzata ad utilizzare durante l'incontro un massimo di 4 dirigenti. Queste figure non possono essere sostituite nel corso della gara. Solo il dirigente di squadra è autorizzato a rivolgersi al segretario/cronometrista ed, eventualmente, agli arbitri (vedere comunque Chiarimento n. 3: time-out di squadra).
Ai dirigenti generalmente non è consentito entrare sul terreno di giuoco durante l'incontro. La violazione di questa regola deve essere sanzionata come comportamento antisportivo (8:7, 16:1b, 16:3d e 16:6c). In tal caso l'incontro riprende con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1/a-b; vedere comunque Chiarimento n. 7).
Il "dirigente di squadra" deve assicurare che, una volta iniziato l'incontro, nessuna altra persona diversa dai dirigenti (massimo 4) (vedere comunque la nota nell'Introduzione al presente testo) e dai giocatori iscritti a referto (4:3) siano presenti nell'area di cambio. La violazione di questa regola comporta una sanzione progressiva a carico del "dirigente di squadra" (16:1b, 16:3d e 16:6c).

Nota: IHF, Federazioni Continentali e Federazioni Nazionali hanno il diritto di applicare regolamentazioni specifiche nella propria area di responsabilità per quanto riguarda il numero dei dirigenti. Non è comunque consentito un numero superiore a 5 dirigenti.

Regola 10 : IL TIRO DI INIZIO

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

a) Tiro di inizio dalla linea centrale

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

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

b) Tiro di inizio dall'area di tiro

- Il tiro d'inizio può essere eseguito in qualsiasi direzione dall'area di tiro. È preceduto da un fischio, dopo il quale deve essere eseguito entro 3 secondi (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il fischio degli arbitri può essere eseguito quando il pallone è all'interno dell'area di tiro e il giocatore che esegue il tiro ha almeno un piede nell'area di tiro (15:6).
- Al giocatore che esegue il tiro non è consentito uscire dall'area di tiro con nessuna parte del corpo finché il tiro d'inizio non sia stato effettuato (13:1a, 15:7-3° paragrafo).

- Al giocatore che esegue il tiro è consentito muoversi all'interno dell'area di tiro, ma non gli è consentito fare rimbalzare il pallone dopo il fischio (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro può essere eseguito correndo. Non è consentito saltare durante l'esecuzione del tiro (13:1a, 15:7-3° paragrafo).
- Il tiro è considerato eseguito se:
 - il pallone ha prima lasciato la mano del tiratore e poi ha completamente oltrepassato la linea dell'area di tiro, oppure
 - il pallone è stato passato e toccato o controllato da un compagno di squadra, anche laddove questo è avvenuto all'interno dell'area di tiro
- I compagni di squadra del giocatore che esegue il tiro non possono attraversare la linea centrale prima del fischio, a meno che non siano nell'area di tiro (15:6).
- I giocatori della squadra in difesa devono stare fuori dell'area di tiro e non possono toccare il pallone o gli avversari nell'area di tiro prima che il tiro sia considerato eseguito (15:4, 8:7). È consentito loro stare direttamente fuori dell'area di tiro.

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

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

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

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

Regola 13 : IL TIRO DI PUNIZIONE

Alla Regola 13:1 vengono cancellati i riferimenti alle Regole 4:7,8 e 10:5

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

Il tiratore

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

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

***Nota:* Prima dell'esecuzione di un tiro (fatta eccezione per il caso di quello del portiere), il giocatore deve essere in posizione eretta, vale a dire che nessuna parte del corpo, ad eccezione dei piedi, può essere a contatto col terreno durante l'esecuzione del tiro.**

Alla Regola 15:2 vengono introdotti i riferimenti alle Regole 10:3a e 10:3b

Alla Regola 15:3 vengono introdotti i riferimenti alle Regole 10:3a e 10:3b

Alla Regola 15:4 vengono cancellati i riferimenti alla Regola 10:3b

Alla Regola 15:5 vengono introdotti i riferimenti alla Regola 10:5

Alla Regola 15:7 vengono introdotti i riferimenti alla Regola 10:3a

Chiarimento n. 3 : TIME-OUT DI SQUADRA (2:10)

Ogni squadra ha diritto ad un time-out di squadra di 1 minuto per ciascun tempo regolamentare di giuoco (ma non nei supplementari).

Una squadra che desidera avere un time-out deve far mettere dal proprio dirigente l'apposito "cartoncino verde" sul tavolo del cronometrista (si raccomanda che il cartoncino verde misuri circa cm. 15 x 20 ed abbia una grande "T" su ciascun lato).

Una squadra può richiedere il suo time-out solo quando è in possesso della palla (quando la palla è in giuoco o durante un'interruzione). A condizione che la squadra non ne perda il possesso prima che il cronometrista abbia il tempo per fischiare (in tal caso il cartoncino verde va riconsegnato alla squadra), il time-out sarà accordato immediatamente.

Il cronometrista interrompe il giuoco con il fischio e ferma il tempo (2:9). Usa il segnale per il time-out (n. 15), ed indica con un braccio teso la squadra che lo ha richiesto.

Il cartoncino verde viene messo sul tavolo, dal lato della squadra che ha chiesto il time-out, e vi rimane per tutto la durata dello stesso.

Gli arbitri concedono il time-out ed il cronometrista fa partire un secondo cronometro per la durata del time-out di squadra. Il segretario annota sul referto di gara il tempo e la squadra che lo ha richiesto.

Durante il time-out i giocatori ed i dirigenti rimangono di fronte alla propria loro area di cambio, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco. Gli arbitri prendono posizione al centro del campo, ma uno di loro può comunque recarsi al tavolo del cronometrista per una rapida consultazione.

In relazione alle sanzioni riportate nella Regola 16, il time-out di squadra è considerato parte integrante del tempo di giuoco (16:10), così che comportamento antisportivo ed altre infrazioni devono essere punite nello stesso modo che durante lo svolgimento del giuoco. In questo contesto è irrilevante se ciò riguarda un giocatore/dirigente all'interno o all'esterno del terreno di giuoco. Di conseguenza, secondo le Regole 16:1-3 e 16:6-9, può essere data un'ammonizione, esclusione o squalifica, per comportamento antisportivo (8:7-10) o per fatti che ricadono nella Regola 8:6b.

Dopo 50 secondi il cronometrista indica con un segnale acustico che l'incontro deve riprendere entro 10 secondi.

Le squadre devono essere pronte a riprendere il giuoco al termine del time-out. L'incontro riprende con il tiro corrispondente alla situazione nel momento in cui il time-out è stato concesso oppure, se la palla era in giuoco, con un tiro per la squadra che ha richiesto il time-out, dal punto ove era la palla al momento dell'interruzione.

Quando l'arbitro fischia, il cronometrista fa ripartire il tempo.

Una squadra può richiedere il time-out premendo direttamente un pulsante su di una apposita apparecchiatura elettronica invece di utilizzare il cartoncino verde. Il pulsante è direttamente collegato al tabellone. Una volta che il pulsante viene premuto il tempo sul tabellone si arresta. Viene anche emesso un segnale acustico in modo da avvisare tutte le parti coinvolte nella gara dell'avvenuta richiesta. Per altri dettagli fare riferimento al regolamento sul team time-out elettronico (ATTENZIONE: Questa normativa non è attualmente applicata in Italia)

Nota:

Se la IHF, le Federazioni Continentali e Nazionali applicano delle deroghe ai Regolamenti con riferimento alla Nota alla Regola 2:10, ogni squadra ha il diritto di ricevere fino ad un massimo di n. 3 Team Time-Outs da 1 minuto per tutta la gara (esclusi i tempi supplementari) ma fino ad massimo

di n. 2 Team Time-Outs per ogni tempo regolamentare. Tra i due Team Time-Outs della stessa squadra, quella avversaria dovrà essere stata in possesso della palla almeno una volta.
3 cartoncini verdi riportanti i n. 1 - 2 e 3 devono essere a disposizione di entrambe le squadre.
Le squadre ricevono i cartoncini verde con i numeri 1 e 2 nel primo tempo regolamentare ed i cartoncini verdi 2 e 3 nel secondo tempo, sempre che abbiano usufruito di un solo Team Time-Out nel corso del primo tempo. Nel caso, invece, che abbiano usufruito di n. 2 Team Time-Outs nel corso del primo tempo, riceveranno solamente il cartoncino verde riportante il n. 3.
Negli ultimi 5 minuti di gioco del secondo tempo regolamentare può essere concesso soltanto un Team Time-Out.

Chiarimento n. 5 : TIRO DI INIZIO (10:3)

Al Chiarimento n. 5 vengono cancellati i riferimenti alla Regola 10:5

LINEE GUIDA ED INTERPRETAZIONI

Porte antiribaltamento (Regola 1:2)

Le porte devono essere saldamente ancorate al terreno o alle mura dietro di loro, oppure dotate di un sistema antiribaltamento. La nuova disposizione viene approvata con l'obiettivo di evitare incidenti

Infortunio del portiere in connessione con un tiro franco (Regola 2:5)

Se il portiere risulta infortunato in connessione con l'esecuzione di un tiro franco a tempo scaduto, il portiere può essere sostituito. Questa disposizione non si applica ai giocatori di campo della squadra in difesa.

Tiro franco o 7 metri dopo il segnale di fine gara (Regola 2:6 e 8:10c)

In caso di infrazioni o comportamento antisportivo dei difensori durante l'esecuzione di un tiro franco o 7 metri dopo il termine del tempo di gioco, questi difensori devono ricevere una sanzione personale secondo le regole 16.3, 16.6 o 16.9. Il tiro deve essere ripetuto (Regola 15.9 paragrafo 3). La regola 8.10c non è applicabile in questi casi.

Uso dei palloni di riserva (Regola 3.3)

La IHF, le Federazioni Continentali e le Federazioni Nazionali hanno il diritto di autorizzare l'uso di palloni di riserva che non sono posizionati al tavolo degli ufficiali di gara. L'uso dei palloni di riserva è autorizzato dagli arbitri secondo la regola 3:4

Giocatore che entra in campo con maglia di colore o numero sbagliato (Regola 4:7, 4:8)

Un'infrazione alle regole 4:7 e 4:8 non determina un cambio di possesso del pallone. Porterà semplicemente ad una interruzione della gara per permettere al giocatore di correggere l'errore ed il gioco riprenderà con un tiro franco a favore della squadra che deteneva il possesso al momento della verifica, nello stesso punto in cui si trovava al momento dell'interruzione.

Equipaggiamenti tecnici nella zona cambio (Regola 4:7 e 4:9)

La IHF, le Federazioni Continentali e le Federazioni Nazionali, hanno la facoltà di autorizzare equipaggiamenti tecnici nelle zone cambio (pc, tablet etc.). tali equipaggiamenti devono essere utilizzati in maniera corretta e in nessun caso possono prevedere attrezzature per favorire contatti con giocatori o allenatori squalificati.

Assistenza ai giocatori infortunati (Regola 4:11)

Nei casi in cui diversi giocatori della stessa squadra si siano infortunati, per esempio a causa di uno scontro, gli arbitri o il commissario possono autorizzare l'ingresso sul terreno di giuoco di ulteriori persone, **con un massimo di due per ciascun giocatore infortunato**, al fine di assistere i giocatori infortunati. Gli arbitri e il commissario controllano altresì i paramedici che possono entrare sul terreno di giuoco.

Squalifica del portiere (Regola 8:5 commenti)

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

- a. Il portiere corre nella stessa direzione dell'avversario, per esempio rientrando in campo dalla zona di cambio dopo una sostituzione
- b. L'attaccante corre dietro il pallone, che si trova tra l'attaccante ed il portiere

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

Mancato rispetto della distanza (Regola 8:10c)

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

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

Se un giocatore è posizionato a meno di 3 metri dal tiratore ma non interferisce attivamente con l'esecuzione del tiro, non ci sarà alcuna sanzione. Se invece il giocatore usa la sua posizione irregolare per bloccare il tiro o intercettare il passaggio del tiratore, viene ugualmente applicata la Regola 8:10c.

Uso del Video Replay (Regola 9.2)

Quando una decisione rete valida/non valida viene richiesta dopo l'utilizzo della tecnologia del video replay, verrà concesso un termine più estensivo per la non concessione della rete, che secondo la Regola 9:2 può essere annullata solo fino alla rimessa in gioco, estendendo tale termine fino al successivo cambio di possesso.

Per altri dettagli fate riferimento alle norme per il Video Replay.

(ATTENZIONE: Questa normativa non è attualmente applicata in Italia)

Decisione per un 7m in occasione di porta vuota (Regola 14:1, Chiarimento N° 6c)

La definizione di chiara occasione da rete descritta nel Chiarimento N° 6c, in cui sussista una chiara e priva di impedimenti opportunità di tirare il pallone nella porta vuota, prevede che il giocatore sia in pieno possesso del pallone ed in modo evidente cerchi di tirare direttamente nella porta vuota. La definizione di chiara occasione da rete si applica senza riguardi al tipo di infrazione o se la palla sia in gioco o non in gioco, ma ogni tiro deve essere eseguito da una posizione corretta da parte del tiratore e dei suoi compagni di squadra.

Comportamento estremamente antisportivo dopo una squalifica (Regola 16.9d)

Se un giocatore, dopo aver subito una squalifica diretta, si rende colpevole di comportamento estremamente antisportivo riferibile alla Regola 8:10a, il giocatore viene punito con una squalifica addizionale con rapporto scritto, e la sua squadra viene ridotta di una unità per 4 minuti.