

**Federazione
Internazionale
Handball**

Beach Handball

Regolamento tecnico di Gioco

Traduzione con la collaborazione di Marco Trespidi

Tabella dei contenuti

Regole di giuoco

Prefazione

Regola 1 – Il terreno di gioco.

Regola 2 – L'inizio del gioco, il tempo di gioco, segnale di fine tempo di gioco, Time-out e Time-out di squadra.

Regola 3 – La palla.

Regola 4 – La squadra, equipaggiamento, sostituzione dei giocatori.

Regola 5 – Il portiere.

Regola 6 – L'area di porta.

Regola 7 – Trattamento del Pallone, Gioco Passivo.

Regola 8 – Falli e comportamento antisportivo.

Regola 9 – Le segnature dei punti.

Regola 10 – La rimessa dell'arbitro.

Regola 11 – La rimessa in gioco.

Regola 12 – Il rinvio del portiere.

Regola 13 – I tiri di punizione.

Regola 14 – Il tiro dai 6 metri.

Regola 15 – Istruzioni generali per la esecuzione dei tiri (Rimessa dell'arbitro , Rimessa in Gioco, Rinvio del Portiere, Tiro franco e Tiro dai 6 metri) .

Regola 16 – Le sanzioni .

Regola 17 – Gli Arbitri.

Regola 18 – Il Cronometrista ed il Segnapunti.

Prefazione

Queste regole di gioco entreranno in vigore dal 09 marzo 2002.

Per semplificazione, questo regolamento di gioco utilizza in generale i termini al maschile rispetto ai diversi ruoli: giocatori maschi e femmine, ufficiali di gara , arbitri ed altre figure.

In ogni modo le regole si applicano indistintamente sia alle atlete femmine che agli atleti maschi fatta eccezione per la Regola 3 (misura del pallone di gara)

In accordo con la Filosofia del Beach Handball (spettacolarità delle gare, entrambe le squadre per il maggior tempo possibile con il maggior numero di giocatori possibile), ogni sanzione deve essere comminata contro I giocatori come individui e non contro la squadra.

<< La Filosofia del Beach Handball è basata sul principio del “Fair Play” - pertanto ogni decisione deve essere presa in accordo con questi principi >>

REGOLA 1

Il terreno di gioco

1.1 Il terreno di gioco è di forma rettangolare e misura 27 mt. di lunghezza e 12 mt. di larghezza e comprende un'area di gioco e due aree di porta.

La superficie del terreno di gioco deve avere uno strato di sabbia di almeno 40 cm. di profondità. Le caratteristiche del terreno di gioco non devono mutare durante il gioco in modo che nessuna delle squadre ne possa trarre vantaggio.

Intorno al terreno di gioco deve essere prevista un'area libera di circa 3 mt.

1.2 L'area di gioco è di 15 mt di lunghezza e 12 mt. di larghezza: le linee di delimitazione devono essere evidenziate con una banda elastica colorata di 8 cm di larghezza o da una fune elastica colorata

1.3 I lati lunghi del terreno di gioco sono chiamati linee laterali ed i lati corti sono chiamati linee di fondo o linee di porta. Tutte le linee sul terreno di gioco fanno parte integrante delle zone di gioco che delimitano

La porta

1.4 La porta è posta al centro della linea di fondo e misura 3 mt. di larghezza e 2 mt. di altezza. I pali devono essere saldamente ancorati al terreno e gli ancoraggi non devono costituire un pericolo per i giocatori. Le porte devono essere munite di una rete pendente in modo tale che un pallone scagliato nella porta normalmente rimanga al suo interno.

Area di porta

1.5 L'area di porta si delinea disegnando una linea parallela a 6 metri dalla linea di porta (linea dell'area di porta)

Tavolo del cronometrista e segnapunti

1.6 Il tavolo per il cronometrista deve poter ospitare almeno tre o quattro persone sedute e deve essere almeno 3 mt di distanza dalla linea laterale al centro del campo. Il tavolo deve essere posizionato in modo tale da poter controllare le linee di cambio.

Linee di cambio

1.7 La zona di cambio per i giocatori di campo è lunga 15 mt. e larga circa 3 mt. Le aree di cambio sono situate su ciascun lato del campo di gioco al di fuori delle linee laterali

1.8 I portieri devono uscire dal campo passando attraverso la linea laterale nella propria zona di cambio o alla linea all'interno dell'area di porta della propria squadra. I portieri devono entrare in campo dalla linea laterale nell'area di porta della loro squadra

REGOLA 2

L'inizio del gioco

2.1 Il lancio della moneta determina la scelta dei lati. L'altra squadra sceglie su quale lato situare la sua zona di cambio . All'inizio del II° tempo le squadre si scambiano le zone di gioco. Esse però non cambiano le zone di cambio.

2.2 Ogni tempo di gioco inizia con la rimessa dell'arbitro , compreso il "Golden goal", dopo un fischio dell'arbitro stesso.

2.3 I giocatori possono posizionarsi ovunque sul terreno di gioco.

Tempo di gioco

2.4 Il gioco consiste in due tempi, che danno un proprio punteggio. Ogni tempo dura 10 minuti . L'intervallo è di 5 minuti

2.5 Il tempo di gioco (esecuzione della rimessa dell'arbitro e partenza del cronometro) inizia con un fischio dell'arbitro.

2.6 In caso di parità di punti alla fine di un tempo, si usa il metodo del "Golden Goal" ed il primo goal realizzati assegna la vittoria. Il gioco ricomincia con la rimessa dell'arbitro . Al vincitore di ogni tempo viene assegnato un punto.

2.7 Se la stessa squadra vince ambedue i tempi, essa aggiudica la vittoria finale, con il punteggio di 2 a 0.

2.8 Se ogni squadra vince un tempo il risultato è di parità. Poiché ci deve essere sempre un vincitore si usa il metodo dello "Shoot Out" (giocatore contro il portiere).

Segnale di fine tempo

2.9 Il tempo di gioco termina con un segnale automatico del cronometro di gara o con un fischio del cronometrista. Se tale segnale non arriva, l'arbitro fischierà per indicare che il tempo di gioco è terminato.

2.10 Le infrazioni, o la condotta antisportiva che abbiano luogo prima o simultaneamente al segnale di fine gara (sia per la metà che per la fine) devono essere puniti, anche se ciò non potrà essere fatto se non

dopo il segnale. Gli arbitri termineranno l'incontro solo dopo che il necessario tiro franco o rigore abbia determinato il risultato finale.

2.11 Il tiro deve essere ripetuto , se il segnale di fine gara (sia per la metà che per la fine) dovesse avvenire esattamente mentre il tiro franco o il rigore viene eseguito o mentre la palla è già in aria. L'esito di tale ripetizione del tiro stabilirà il risultato finale della gara.

2.12 I giocatori e i membri della panchina rimangono soggetti a sanzioni personali anche negli eventi descritti alle regole 2.10 e 2.11 . Una infrazione non può comunque portare ad un tiro franco nella direzione opposta.

2.13 Se gli arbitri si dovessero accorgere che il segnale di fine gara (sia per la metà che per la fine) e avvenuto in anticipo, dovranno tenere sul campo i giocatori per disputare il tempo rimanente alla fine della gara. La squadra che era in possesso di palla nel momento del segnale anticipato rimane in possesso della stessa, se invece era uscita , la stessa viene rimessa in gioco con un tiro corrispondente alla situazione. Se la palla era in gioco, il gioco riprende con un tiro franco in accordo con la regola 13.4

Time-out

2.14 L'arbitro può decidere quando e per quanto tempo il gioco debba essere sospeso ("Time-out") Nelle seguenti situazioni il "Time-out" è obbligatorio:

- a. Squalifica od esclusione
- b. Tiro di rigore
- c. Time-out di squadra
- d. Fischio dal tavolo del cronometrista o del commissario di gara
- e. Consultazione tra gli arbitri in accordo con la regola 17.9

f. Sospensione di un dirigente/tecnico. Al di fuori dalle sopraccitate situazioni, gli arbitri possono a loro insindacabile giudizio valutare la necessità di fischiare "Time-out" anche in altre situazioni. Tra le quali le seguenti:

- a. Un giocatore sembra essersi infortunato
- b. Una squadra sta chiaramente perdendo tempo, ritardando l'esecuzione di un tiro franco , quando un giocatore lancia la palla lontano o non lascia andare immediatamente dopo un fischio contrario o quando un giocatore impiega troppo tempo a lasciare il campo dopo una sospensione
- c. Un errore di cambio , quando un giocatore entra involontariamente sul campo di gioco senza averne diritto
- d. Situazioni esterne (sistemazione delle linee del campo)

2.15 Le infrazioni durante un time-out portano alle stesse conseguenze che durante il tempo di gioco

2.16 Gli arbitri danno al cronometrista un segnale quando il tempo di gioco deve essere fermato in corrispondenza di un time-out con un triplice fischio e la apposita segnaletica. Deve sempre essere effettuato un fischio di ripresa del gioco dopo un time-out per indicare il momento della ripartenza del cronometro.

Time-out di squadra

2.17 Ogni squadra può richiedere un minuto di T.O. per ogni tempo. Il responsabile di squadra deve mostrare chiaramente il cartellino verde (dimensioni 30cm x 20 cm con una "T" indicata nel centro), per cui deve portarsi al centro della linea laterale e sollevare in modo chiaramente visibile il cartellino verde, in modo che possa essere immediatamente individuato dal cronometrista.

Una squadra può richiedere il suo time-out solo quando è in possesso della palla (quando la palla è in gioco o durante un'interruzione). A condizione che la squadra non abbia perso il possesso prima che il cronometrista abbia tempo per fischiare (in tal caso il cartellino verde dovrebbe essere riconsegnato alla squadra), alla squadra sarà accordato immediatamente il time-out di squadra. Il cronometrista interrompe il gioco con il fischio e ferma l'orologio (2:9). Fa il segnale con le mani per il Time-out (segnale n° 16), e indica con un braccio teso la squadra che ha richiesto il time-out (per fare questo, se necessario, in presenza di trambusto e rumore, il cronometrista si alza in piedi). Il cartellino verde va posizionato nella sabbia ad un metro circa dalla linea laterale e lì deve rimanere fino alla fine del tempo. Gli arbitri danno il time-out ed il cronometrista fa partire un cronometro separato per controllare la durata del time-out di squadra. Il segnapunti annota l'orario del time-out di squadra sul referto gara per la squadra che lo ha richiesto. Durante il time-out i giocatori ed i dirigenti rimangono al livello della loro area di sostituzione, sul campo o nell'area della sostituzione. Gli arbitri stanno al centro del campo ma uno di loro può andare per breve tempo al tavolo del cronometrista per una consultazione. Le infrazioni durante il time-out di squadra hanno le stesse conseguenze delle infrazioni che avvengono durante il tempo di gioco. È irrilevante in questo contesto se i giocatori coinvolti sono in campo o fuori campo; secondo le Regole 8:4 e 16.1 16.2 una sospensione può essere data per comportamento antisportivo. Dopo 50 secondi il cronometrista dà un segnale acustico che indica che il gioco deve riprendere entro 10 secondi. Le squadre sono obbligate a essere pronte a riprendere il gioco quando il time-out è terminato. Il gioco viene ripreso o con il tiro che corrisponde alla situazione che esisteva quando il time-out è stato concesso o, se la palla era in gioco, con un tiro libero per la squadra che aveva richiesto il time-out, dal punto ove era la palla al momento dell'interruzione. Quando l'arbitro fischia, il cronometrista fa ripartire il tempo.

Regola 3

Il pallone

3.1 Il gioco si effettua con un pallone rotondo in gomma non scivolosa. Il pallone utilizzato dagli uomini pesa dai 350 ai 370 grammi ed ha una circonferenza da 54 a 56 cm. Il pallone con cui giocano le donne pesa da 280 a 300 grammi ed ha una circonferenza da 50 a 52 cm. Per le partite dei bambini può essere usato un pallone più piccolo.

3.2 Prima dell'inizio del gioco si devono avere a disposizione almeno 3 palloni regolamentari. I palloni di riserva devono essere poggiati in un posto preciso dietro ogni porta.

3.3 Per minimizzare le interruzioni nel gioco i portieri, su indicazione degli arbitri, devono prendere il pallone di riserva e sostituire velocemente quello con cui si stava giocando.

Regola 4

La squadra

4.1 Le gare di beach handball possono essere organizzate per squadre maschili, femminili o miste.

4.2 Di norma una squadra è composta da 8 giocatori, almeno 6 di questi devono essere presenti all'inizio del gioco. Se il numero dei giocatori scende sotto i 4, il gioco si interrompe e la squadra viene dichiarata perdente.

4.3 Un massimo di 4 giocatori per squadra (3 giocatori in campo ed un portiere) possono stare sul campo. I rimanenti giocatori sono riserve che rimangono nelle aree di cambio. Essi devono rimanere seduti o inginocchiati.

4.4 Un giocatore o dirigente è autorizzato a partecipare se è presente all'inizio del gioco ed è incluso sul referto gara.

I giocatori e i dirigenti che arrivano dopo l'inizio dell'incontro devono ottenere l'autorizzazione a partecipare dal segnapunti/cronometrista e devono essere inseriti nel referto gara in qualunque momento.

Un giocatore autorizzato a partecipare può, in linea di principio, entrare sul terreno di gioco attraverso la zona di cambio della sua squadra in qualunque momento (4:4 e 4:6).

Un giocatore che non è autorizzato a partecipare al gioco deve essere squalificato se entra in campo. Il gioco riprende con un tiro franco a favore dell'avversario.

4.5 Durante la gara, ogni squadra deve avere uno dei giocatori in campo designato col ruolo di portiere. Un giocatore designato come portiere può in ogni momento prendere il ruolo di giocatore di campo. Esattamente come il giocatore di campo che in ogni momento può assumere il ruolo di portiere.

4.6 Ogni squadra è autorizzata ad avere un massimo di 4 dirigenti/tecnici durante la gara. Questi dirigenti non possono essere sostituiti durante il corso della gara. Uno di loro deve essere indicato come "responsabile di squadra". Solo quest'ultimo è autorizzato a rivolgersi al cronometrista/segnapunti o se il caso, agli arbitri. Questo non lo autorizza in ogni caso ad entrare per alcun motivo sul terreno di gara.

4.7 In caso di infortunio l'arbitro può autorizzare due dei dirigenti/tecnici a referto ad entrare sul terreno di gioco durante un time-out, col solo scopo di soccorrere il giocatore.

Equipaggiamento

4.8 Tutti i giocatori di campo devono indossare identiche divise senza maniche. La combinazione di colori delle divise delle due squadre deve essere chiaramente distinguibile. Un giocatore che entra sul terreno di gioco come portiere deve indossare un colore che lo distingua chiaramente dai compagni di squadra, dagli avversari e dal portiere della squadra avversaria. Non più di due giocatori per squadra possono essere individuati come portieri. Possono indossare casacche trasparenti colorate attraverso le quali sia individuabile il numero di maglia originale.

4.9 Il colore dei numeri deve essere in chiaro contrasto con i colori di maglia e deve avere una dimensione di 10 cm di fronte. E' consentito porre la numerazione sulla parte superiore del braccio e della gamba purchè in materiale che non costituisca pericolo per gli avversari.

4.10 Tutti i giocatori giocano a piedi nudi. E' consentito l'uso di calzini o fasce sportive. Scarpe sportive o altri tipi di calzature non sono permessi.

4.11 È vietato indossare oggetti che potrebbero essere pericolosi per i giocatori. Questo include, per esempio, protezioni per il viso e/o la testa, bracciali, orologi, anelli, piercing visibili, collane o catenine, orecchini, occhiali con montatura solida e senza elastico di sostegno e qualsiasi altro oggetto che potrebbe essere pericoloso (17:3).

E' consentito l'uso di fasce intorno alla testa, se sono fatte in materiale soffice ed elastico. E' consentito l'uso di cappelli con visiera a patto che la stessa sia posta sul retro (per evitare danni agli avversari). I giocatori che non sono in regola con queste disposizioni non potranno entrare sul terreno di gioco fintantoché non correggeranno tali problemi.

4.12 Un giocatore che sta sanguinando, o ha comunque del sangue sul corpo o sulla divisa di giuoco, deve lasciare il campo immediatamente e volontariamente (con una normale sostituzione) per far cessare il versamento del sangue, fasciare la ferita e 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 segue le istruzioni degli arbitri in relazione a tali adempimenti viene considerato colpevole di comportamento antisportivo (8:4, 16:1/c e 16:2/c).

Sostituzione dei giocatori

4.13 I sostituti possono entrare sul terreno di giuoco, in ogni momento e ripetutamente , senza avvisare il segnapunti/cronometrista, appena i giocatori che devono sostituire hanno lasciato il campo . I giocatori coinvolti nella sostituzione devono lasciare o entrare sul terreno di giuoco sempre dalla zona di cambio della loro squadra . Queste norme si applicano anche alla sostituzione del portiere. Le regole sulle sostituzioni si applicano anche durante il time-out (fatta eccezione per il time-out di squadra). Un cambio irregolare deve essere sanzionato con una sospensione di 2 minuti a carico del giocatore colpevole. Se più di un giocatore della stessa squadra è colpevole di un cambio irregolare nella medesima situazione, solo il primo giocatore che ha commesso l'infrazione deve essere sanzionato. L'incontro viene ripreso con un tiro franco o un tiro da 6 metri a favore della squadra avversaria .

4.14 Se un giocatore di riserva entra sul terreno di giuoco senza una sostituzione, o un giocatore interferisce in maniera illecita nel giuoco dalla zona di cambio, questi sarà punito con una sospensione di 2 minuti. La squadra, di conseguenza, deve essere ridotta di un giocatore sul terreno di giuoco per i

successivi 2 minuti (questo oltre al fatto che il giocatore di riserva intervenuto nel gioco deve abbandonare il terreno di giuoco). Se un giocatore che sta scontando una sospensione di 2 minuti entra sul terreno di giuoco, deve essere sanzionato con ulteriori 2 minuti di sospensione. Questa sospensione deve cominciare immediatamente, così che la squadra deve essere ulteriormente ridotta sul terreno di giuoco per il periodo di sovrapposizione temporale tra la prima e la seconda sospensione. In entrambi i casi l'incontro viene ripreso con un tiro di punizione a favore della squadra avversaria.

Regola 5

Il portiere

Al portiere è permesso:

5.1 Toccare la palla nell'area di porta, con intenzione difensiva, con qualsiasi parte del proprio corpo

5.2 Muoversi con la palla nell'area di porta senza essere soggetto alle restrizioni applicate ai giocatori di campo (7:2, 7:4 e 7:7); il portiere non è comunque autorizzato a ritardare l'esecuzione di una rimessa in giuoco (6:5, 12:2 e 15:3/b).

5.3 Abbandonare l'area di porta senza palla e giocare sulla superficie di giuoco. In questo caso il portiere è sottoposto alle 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 tocca il suolo al di là della linea dell'area di porta stessa.

5.4 Abbandonare l'area di porta con la palla e rigiucarla nella area di gioco se non riesce a controllare la palla

Al portiere non è permesso:

5.5 Mettere in pericolo un giocatore avversario durante l'azione difensiva (8:2 e 8:5)

5.6 Abbandonare l'area di porta con la palla sotto controllo; questo comporta un tiro franco (13:1), se gli arbitri hanno fischiato per l'esecuzione di una rimessa del portiere; altrimenti la rimessa del portiere va semplicemente ripetuta

5.7 Toccare la palla fuori dall'area di porta conseguentemente ad un rinvio prima che l'abbia toccata un altro giocatore.

5.8 Toccare la palla ferma o rotolante al suolo fuori dell'area di porta mentre egli si trova all'interno della stessa

5.9 Portare la palla dentro l'area di porta mentre è posizionata a terra o sta rotolando fuori dall'area di porta

5.10 Rientrare dentro l'area di porta dall'area di gioco con la palla

5.11 Toccare la palla con il piede o con la gamba, al di sotto del ginocchio, quando la palla è ferma nell'area di porta o sta dirigendosi fuori verso l'area di gioco (13:1/a).

Sostituzione del portiere

5.12 Un portiere può entrare nell'area di gioco solo attraverso la linea laterale della sua area di porta e solo dal lato della zona di cambio della propria squadra.

Il portiere può lasciare l'area di gioco attraverso la linea laterale nella zona di cambio della sua squadra o attraverso la linea laterale dell'area di porta della sua squadra (regola 1:8, 4:13).

Regola 6

L'area di porta

6.1 Soltanto al portiere è permesso di entrare nell'area di porta (vedere tuttavia 6:3).

L'area di porta, che include la linea dell'area di porta, è considerata violata quando un giocatore di campo la tocca con qualsiasi parte del corpo.

6.2 Quando un giocatore di campo entra nell'area di porta, le decisioni devono essere quelle di seguito descritte:

- a. rimessa del portiere quando un giocatore della squadra in possesso della palla entra nell'area di porta con la palla o entra senza la palla ma ottiene un vantaggio facendo ciò (13:1);
- b. tiro di punizione quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra nell'area di porta e ottiene un vantaggio, ma senza distruggere un'opportunità di fare un punto (13:1b);
- c. tiro da 6 metri, quando un giocatore di campo della squadra in difesa entra nell'area di porta e così impedisce una chiara occasione di segnare una rete (14:1/a).

6.3 L'entrata nell'area di porta non viene punita quando:

- a. un giocatore, dopo aver giocato la palla, entra nell'area di porta a condizione che non causi alcun tipo di svantaggio all'avversario;
- b. un giocatore di una delle squadre entra senza la palla nell'area di porta non procurandosi alcun tipo di vantaggio.
- c. un difensore entra nell'area di porta durante o immediatamente dopo un tentativo difensivo, senza causare con ciò uno svantaggio per gli avversari.

6.4 La palla appartiene al portiere quando si trova nell'area di porta (vedi regola 6.5)

6.5 La palla può sempre essere giocata quando è ferma o sta rotolando , anche se nell'area di porta In ogni caso il giocatore non è autorizzato in alcun modo ad entrare in area per giocarla.

Il giocatore è autorizzato a giocare la palla quando si trova in aria sopra l'area di porta ad eccezione che nella rimessa del portiere (12.2)

6.6 Il portiere deve rimettere in gioco la palla con una rimessa (regola 12) quando finisce nell'area di porta.

6.7 Il giuoco deve continuare (con un rinvio del portiere secondo le Regole 6:6) se un giocatore della squadra in difesa tocca la palla in atto di difesa e la palla è presa dal portiere o si ferma nell'area di porta.

6.8 Se un giocatore gioca la palla nella sua stessa area di porta, le decisioni devono essere quelle di seguito descritte :

- a. rete, se la palla entra in porta;
- b. tiro di punizione, se la palla si ferma nell'area di porta o se il portiere tocca la palla e questa non entra in porta (13:1/a e 13:1/b);
- c. rimessa in giuoco, se la palla supera la linea di fondo (11:1);
- d. il giuoco continua se la palla attraversa l'area di porta e torna sul terreno di giuoco senza essere toccata dal portiere

6.9 La palla che dall'area di porta ritorna sulla superficie di giuoco, rimane in giuoco

Regola 7

Trattamento del pallone

E' permesso :

7.1 Lanciare, prendere, fermare, spingere e colpire la palla, usando le mani (aperte o chiuse), le braccia, la testa, il tronco, le cosce e le ginocchia. E' permesso tuffarsi sul pallone che è sul terreno o sta rotolando

7.2 Trattenere la palla per un massimo di 3 secondi, anche se giace al suolo (13.1 a) La palla non può restare sul terreno per più di 3 secondi e poi essere ripresa dal giocatore che l'aveva toccata per ultimo (tiro franco).

7.3 Fare al massimo tre passi con la palla in mano (13:1/a); un passo è considerato fatto quando:

- a. il giocatore, che si trova con entrambi i piedi a terra, ne solleva uno e lo posa di nuovo oppure lo muove da un punto a un altro;
- b. il giocatore, tenendo un solo piede a terra, afferra la palla e poi tocca il pavimento con l'altro piede;
- c. il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con un solo piede e salta nuovamente sullo stesso piede oppure tocca il suolo con l'altro piede;
- d. il giocatore, dopo un salto, tocca il suolo con entrambi i piedi contemporaneamente e poi ne solleva uno e lo posa nuovamente oppure lo sposta da un punto a un altro.

Nota: Conta come un solo passo se un piede è spostato da un punto a un altro e poi l'altro piede è riunito al primo

7.4 Sia da fermo che in movimento:

- a. far rimbalzare una volta la palla a terra e riprenderla con una o entrambe le mani;
- b. fare rimbalzare la palla ripetutamente con una mano (palleggio) e poi prenderla trattenerla di nuovo con una o entrambe le mani; Appena la palla viene tenuta in una o entrambe le mani, deve essere giocata entro tre secondi o dopo non più di tre passi (13:1/a). Il palleggio o il rimbalzo si considera iniziato quando il giocatore tocca la palla con una parte qualsiasi del proprio corpo e la dirige al suolo. Dopo che la palla ha toccato un altro giocatore o la porta, al giocatore è permesso intercettare la palla o farla rimbalzare e prenderla di nuovo

7.5 Muovere la palla da una mano all'altra

7.6 Giocare la palla mentre si è in ginocchio, seduti o sdraiati sul terreno di gioco.

Non è permesso:

7.7 Dopo che la palla è stata controllata, toccarla più di una volta, a meno che essa non abbia nel frattempo toccato il suolo, un altro giocatore o la porta (13:1/a).

Comunque toccare la palla più di una volta non è punito, se il giocatore maneggia maldestramente la palla, per esempio, fallendo il controllo mentre prova a prenderla o fermarla.

7.8 Toccare con un piede o con la gamba, al di sotto del ginocchio, tranne quando la palla viene lanciata al giocatore da un avversario (13:1a 13:1/b).

7.9 Il gioco continua se la palla tocca un arbitro sul terreno di gioco

Gioco passivo

7.10 Non è permesso mantenere la palla nel possesso della squadra, senza una riconoscibile azione offensiva o un tiro in porta.

Allo stesso modo, non è permesso ritardare ripetutamente l'esecuzione di un tiro d'inizio, di un tiro di punizione, di una rimessa in gioco o di una rimessa del portiere per la propria squadra .

Questo comportamento viene considerato come giuoco passivo, che deve essere sanzionato con un tiro franco contro la squadra in possesso della palla a meno che la tendenza alla passività cessi (13:1a).

Il tiro franco è eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione del giuoco.

7.11 Quando viene riconosciuta una tendenza al giuoco passivo, viene dato il segnale di avvertimento

Ciò dà alla squadra in possesso della palla la possibilità di modificare la propria strategia di attacco

al fine di non perdere il possesso della palla.

Se il modo di attaccare non cambia dopo che è stato mostrato il gesto di avvertimento, o non viene effettuato alcun tiro in porta, allora deve essere assegnato un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla

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

Regola 8

Falli e comportamento antisportivo

E' permesso :

- 8.1
 - a. usare le braccia e le mani per bloccare la palla o guadagnarne il possesso;
 - b. usare una mano aperta per togliere la palla all'avversario da qualunque direzione;
 - c. usare il proprio corpo per sbarrare la strada all'avversario anche quando l'avversario non è in possesso di palla;
 - d. avere un contatto fisico con l'avversario, quando lo si ha di fronte e a braccia flesse, e mantenere questo contatto per controllare e seguire l'avversario.

Non è permesso:

- 8.2
 - a. strappare o colpire la palla dalle mani dell'avversario;
 - b. bloccare o respingere l'avversario con l'uso delle braccia, delle mani o delle gambe;
 - c. bloccare o trattenere (corpo o divisa), spingere, correre o saltare addosso all'avversario;
 - d. mettere in pericolo un avversario (con o senza palla).

8.3 Le infrazioni alla Regola 8:2 quando si tratti di azioni dirette prevalentemente od esclusivamente contro l'avversario e non verso la palla, devono essere sanzionate in maniera progressiva. Questo significa che, oltre al tiro di punizione o al tiro da 6 metri, c'è anche la necessità di una sanzione personale, a partire da un'ammonizione, seguita da sanzioni via via più severe, come le sospensioni e le squalifiche. La condotta antisportiva deve essere punita anche progressivamente.

8.4 Espressioni gestuali e verbali incompatibili con lo spirito della correttezza sportiva sono considerate come comportamento antisportivo. Questo principio si applica sia ai giocatori che ai dirigenti, all'interno e all'esterno del campo di giuoco. Sanzioni progressive si applicano anche nel caso di condotta antisportiva (16:1/c, 16:2 e 16:6/a).

8.5 Un giocatore che metta in pericolo l'avversario attaccandolo, deve essere squalificato (16.6C), in particolare se:

- a. colpisce di lato o da dietro, oppure tira all'indietro il braccio con cui il giocatore sta

- effettuando il tiro o il passaggio della palla;
- b. compie qualsiasi azione che colpisce l'avversario alla testa o alla gola;
 - c. colpisce deliberatamente il corpo di un avversario con il piede, il ginocchio o in qualsiasi altra maniera, compreso lo sgambetto;
 - d. spinge l'avversario che sta correndo o saltando o lo attacca in modo tale che l'avversario perda il controllo del suo corpo; questo si applica anche quando il portiere lascia la sua area di porta in connessione con un contropiede degli avversari;
 - e. colpisce alla testa un difensore con un tiro di punizione diretto in porta, mentre il difensore non si muove; oppure allo stesso modo, colpisce alla testa il portiere con un tiro da 6 metri, mentre il portiere non è in movimento.

8.6 Un comportamento antisportivo grave da parte di un giocatore o di un dirigente, all'interno o all'esterno del terreno di giuoco deve essere punito con la squalifica (16:6/e).

8.7 Un giocatore che è colpevole di aggressione durante il tempo di gioco deve essere espulso (16:11 e 16:14). Un'aggressione fuori del tempo di gioco comporta una squalifica (16:6/d e 16:16/b). Il dirigente colpevole di "vie di fatto" deve essere sempre squalificato (16:6/g). **Nota:** Un'aggressione è, per gli scopi di questa regola, definita come un attacco violento e deliberato nei confronti del corpo di un'altra persona (giocatore, arbitro, segnapunti/cronometrista, dirigente, delegato, spettatore, ecc.). In altre parole, non si tratta semplicemente di una reazione o del risultato di metodi sconsiderati ed eccessivi. Sputare contro un'altra persona, così che la persona venga effettivamente colpita, è considerato specificatamente "vie di fatto"

8.8 Le infrazioni alle Regole 8:2 e 8:7 hanno come conseguenza un tiro da 6 metri a favore della squadra avversaria (14:1), se la violazione direttamente o indirettamente a causa dell'interruzione che provoca, impedisce una chiara possibilità di segnare per gli avversari. Diversamente, l'infrazione ha come conseguenza un tiro di punizione a favore della squadra avversaria (13:1/a e 13:1/b, ma anche 13:2 e 13:3).

Regola 9

Le segnature dei punti

9.1 Una rete è segnata quando tutta la palla supera interamente la linea di porta a patto che nessuna violazione delle regole sia stata commessa dal tiratore o da un compagno di squadra prima e durante il tiro. L'arbitro della linea di porta conferma con due brevi fischi e con la segnaletica n. 12 che è stato segnata una rete. La rete deve essere accordata se c'è una violazione delle regole da parte di un difensore ma la palla sta ancora andando in rete. La rete non può essere accordata se un arbitro o il cronometrista ha interrotto il gioco prima che la palla abbia completamente passato la linea di porta. Una rete deve essere accordata agli avversari se un giocatore gioca la palla nella propria porta, eccetto nella situazione in cui il portiere sta eseguendo una rimessa (12:2-2°). Nota: Una rete deve essere concessa se la palla è ostacolata dall'andare nella porta da qualcuno o qualcosa che non sta partecipando al gioco (spettatori, etc), e gli arbitri sono convinti che la palla sarebbe altrimenti entrata nella porta.

9.2 Reti segnate con creatività o in modo spettacolare portano all'attribuzione di un punto supplementare.

Nota : un esempio di rete spettacolare è una rete “al volo” . Sia lo spirito del Beach Handball e la sua specifica filosofia devono essere rispettate. Ci deve essere lo spazio per reti “creative” e spettacolari che devono portare all’attribuzione di due punti. Una rete è spettacolare se è di alta definizione tecnica e evidentemente non si tratta di una rete da un punto che è basata su capacità tecniche fondamentali. Una particolare e drammatica situazione di gioco può portare ad una rete “creativa”. Se invece questo tipo di segnatura ha come chiaro intento ridicolizzare l’avversario, deve essere considerata come condotta antisportiva e non può in nessun caso portare alla attribuzione di un punto supplementare (Fair – play).

9.3 Una rete segnata con un tiro dai 6 mt. È sempre premiata con due punti.

9.4 Dopo che una rete è stata segnata , il gioco riprende sempre con un rinvio del portiere dall’area di porta.

9.5 Una rete che è stata concessa non può più essere annullata, una volta che gli arbitri hanno fischiato affinché il conseguente tiro di inizio venga effettuato.

Gli arbitri devono indicare chiaramente (senza la rimessa del portiere) che hanno concesso una rete, se il segnale per la fine di un tempo suona immediatamente dopo che una rete è stata segnata e prima che un tiro di inizio venga effettuato.

Nota: La rete dovrebbe essere segnata sul tabellone segnapunti appena è stata accordata dagli arbitri.

Segnatura del portiere

9.6 Due punti sono concessi quando la rete viene segnata dal portiere al di fuori della propria area di porta.

Decisione del risultato del gioco

9.7 In caso di parità di punti alla fine di un tempo, si usa il metodo del “Golden Goal” ed il primo goal realizzati assegna la vittoria. Il gioco ricomincia con la rimessa dell’arbitro

9.8 Se entrambe le squadre hanno vinto un tempo, verrà usato il metodo dello “Shoot out” (giocatore contro il portiere). Ogni squadra designa 5 giocatori (che abbiano il diritto di prendere parte al gioco) che si alternano ai tiri con la squadra avversaria. Se un portiere viene scelto per un tiro, esso viene considerato come un giocatore di campo ed un altro giocatore lo sostituisce in porta. Il vincitore è la squadra che ha fatto più goal dopo 5 tiri. Se il risultato non è stato ancora deciso dopo il primo round, si continua con la situazione di “Shootout”. A questo punto le squadre cambiano posizione sul campo , ma senza cambiare zona di cambio,e devono essere scelti di nuovo 5 giocatori. A questo punto l’altra squadra inizia per prima. In questo round ed in quelli seguenti il match viene deciso quando la squadra va in testa dopo che ogni squadra ha effettuato lo stesso numero di tentativi.

Nota : decisione del risultato attraverso lo “shoot out”

In una situazione di “Shoot-out” l’arbitro lancia una moneta per determinare la scelta del lato del campo da cui inizia ogni squadra e conseguentemente chi inizia la serie dei tiri. Entrambi i portieri iniziano stando sulla loro linea di porta almeno con un piede. All’inizio della sua azione ogni giocatore deve mettersi con un piede sul punto a destra o sinistra dove la linea dell’area di porta e la linea laterale si incrociano. Quando l’arbitro fischia egli passa la palla al suo portiere che si trova sulla linea di porta. Durante questo passaggio la palla non deve toccare terra. Nel momento in cui la palla lascia la mano del giocatore entrambi i portieri possono avanzare. Il portiere con la palla deve rimanere nell’area di porta. Entro tre secondi deve effettuare un tiro verso la porta avversaria o passare la palla al suo compagno di squadra che sta correndo verso la porta avversaria, senza che la palla tocchi terra. Quest’ultimo deve ricevere la palla e cercare di segnare un goal senza commettere infrazioni.

Se viene commessa una violazione delle regole dal portiere attaccante o da un giocatore, l’attacco si conclude.

Se il portiere difensore lascia l’area di porta, egli può tornarci quando vuole.

Se il numero dei giocatori scende sotto i 5 durante l’incontro la squadra interessata avrà un minore numero di opportunità perché nessun giocatore potrà tirare una seconda volta.

9.9 Se il portiere difensore salva una rete durante lo “Shoot-out” violando una regola, deve essere concesso un tiro dai 6 mt. Il tiro dai 6 mt. Può essere battuto da uno qualunque dei giocatori che hanno il diritto di giocare.

9.10 Durante la situazione “Shoot-out” tutti i giocatori coinvolti devono restare nella propria zona di cambio. I giocatori dopo aver tirato ritornano nella propria zona di cambio.

Regola 10

La rimessa dell’arbitro

10.1 Ogni tempo, così come l’inizio del “Golden Goal” (utilizzata per determinare il vincitore del tempo – regola 9.7) inizia con la rimessa dell’arbitro.

10.2 Un arbitro dal punto centrale del campo tira la palla verticalmente in aria , tale azione è immediatamente seguita dal fischio di inizio da parte dell’altro arbitro.

10.3 Il secondo arbitro si trova fuori della linea laterale opposta al tavolo del cronometraggio.

10.4 Con la eccezione di un giocatore per squadra , tutti i giocatori devono rimanere almeno a tre metri di distanza dall’arbitro mentre viene eseguita la rimessa , ma sono autorizzati a posizionarsi in qualunque luogo sul campo di gioco. I due giocatori che saltano durante la rimessa , devono invece stare in piedi vicino all’arbitro ognuno nel lato più vicino alla propria area di porta.

10.5 La palla può essere giocata solo quando arriva al punto più alto dopo il lancio dell’arbitro.

Regola 11

La rimessa in gioco

11.1 La rimessa in gioco viene concessa se la palla ha passato completamente la linea laterale o ha toccato un giocatore della squadra avversaria e poi attraversato la linea di fondo

11.2 La rimessa in gioco viene effettuata senza fischio da parte dell'arbitro (vedere però regola 15.3b), dagli avversari della squadra il cui giocatore ha per ultimo toccato la palla prima che attraversasse la linea.

11.3 La rimessa in gioco viene effettuata dal punto in cui la palla ha attraversato la linea laterale o almeno a 1 metro dal punto dove la linea dell'area di porta e la linea laterale vanno a intersecarsi se la palla ha attraversato la linea di fondo o la linea laterale nell'area di porta.

11.4 Il giocatore incaricato della rimessa deve stare con piede sulla linea laterale fintantochè la palla non abbia lasciato la sua mano. Al giocatore non è permesso posare la palla a terra e riprenderla lui stesso, oppure palleggiare la palla e riprenderla.

11.5 Durante una rimessa in gioco i difensori devono stare almeno ad 1 metro dal giocatore che esegue la rimessa.

Regola 12

Il rinvio del portiere

12.1 Il rinvio del portiere viene concesso quando :

- la squadra avversaria ha segnato una rete
- il portiere ha il controllo della palla all'interno della sua area (regola 6.6)
- la palla ha attraversato la linea di fondo, dopo essere stata toccata per ultimo o dal portiere stesso o da un avversario.

Questo significa che in tutte queste situazioni la palla è considerata "non in gioco".

La Regola 13.3 si applica se esiste una violazione delle regole da parte della squadra del portiere incaricato del rinvio dopo che questo è stato concesso ma prima che venga eseguito.

12.2 Il rinvio del portiere viene eseguito dal portiere senza fischio da parte dell'arbitro (Regola 15.3b) dalla area di porta al di qua della linea della area di porta.

Il rinvio si considera eseguito quando la palla lanciata dal portiere ha attraversato la linea dell'area di porta.

I giocatori della squadra avversaria sono autorizzati a posizionarsi immediatamente fuori dalla linea dell'area di porta, ma non possono toccare la palla finchè questa non ha attraversato la linea (15.7, 3°)

Nota: il rinvio del portiere in una situazione di “cambio” del portiere deve sempre essere eseguito da parte del portiere che verrà sostituito. Egli è infatti autorizzato a lasciare il terreno di gioco solo dopo aver effettuato il rinvio.

12.3 Il portiere non può toccare la palla dopo un rinvio, finché non venga prima toccata da un altro giocatore.

Regola 13

Decisione per un tiro di punizione

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

- a. la squadra in possesso della palla commette un'infrazione alle regole che comporta la perdita del possesso della palla (4:4, 4:6 4:13,,14 5:6, 6:2, 6:4,6.8, 7:2, 7:7, 7:10, 8:8,11:4, 12.3,13.9,14:5 e 15:2);
- b. la squadra in difesa commette un'infrazione alle regole che comporta la perdita della palla per la squadra che ne era in possesso (4:2, 4:6, 4.13 ,4.14, 6:2/b, 6:4/, 6.8b, 7:8, 8:8, 13.7).

13.2 Gli arbitri dovrebbero garantire continuità al giuoco evitando affrettate interruzioni del giuoco per assegnare un tiro di punizione. Ciò significa che, nel rispetto della Regola 13:1/a, gli arbitri non dovrebbero assegnare un tiro di punizione se la squadra in difesa conquista il possesso della palla subito dopo un'infrazione commessa dalla squadra in attacco. Allo stesso modo, nel rispetto della Regola 13:1/b, gli arbitri non dovrebbero intervenire finché non sia assolutamente chiaro che la squadra in attacco ha perso il possesso della palla o non può continuare il suo attacco, a causa della violazione commessa dalla squadra in difesa. Se deve essere data una sanzione personale a causa dell'infrazione di regole, allora gli arbitri possono decidere di interrompere immediatamente il giuoco, se questo non causa uno svantaggio per gli avversari della squadra che ha commesso l'infrazione. 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 o delle Regole 4:4, 4:6,,4.14 laddove il giuoco viene interrotto immediatamente, di solito con l'intervento del cronometrista.

13.3 Se un'infrazione che di norma comporterebbe un tiro di punizione, in applicazione delle Regole 13:1, viene commessa quando la palla non è in giuoco, l'incontro viene ripreso con il tiro che corrisponde al motivo che ha determinato l'interruzione.

13.4 In aggiunta alle situazioni indicate alle Regole 13:1/a e 13:1/b, un tiro di punizione è anche utilizzato come modo per ricominciare il giuoco in certe situazioni dove il giuoco è stato interrotto (cioè quando la palla è in giuoco), anche se nessuna violazione delle regole è accaduta:

- a. se una squadra è in possesso della palla al momento dell'interruzione, la squadra deve mantenere il possesso;
- b. se nessuna delle due squadre è in possesso della palla, allora la squadra che per ultima ha avuto il possesso riceverà di nuovo il possesso di palla.

c. quando la gara viene interrotta perché la palla ha toccato uno degli arredi fissi al di sopra del campo di gioco, la palla viene assegnata alla squadra che non aveva toccato per ultima la palla.

13.5 Nel caso venga sanzionato un tiro di punizione contro la squadra in possesso della palla al momento del fischio da parte dell'arbitro, il giocatore che ha la palla in quel momento deve immediatamente lasciarla o appoggiarla al suolo nel punto in cui si trova (16:2).

Esecuzione del tiro di punizione

13.6 Quando si effettua un tiro di punizione i giocatori della squadra attaccante devono essere almeno ad 1 metro dalla linea dell'area di porta

13.7 I giocatori della squadra in difesa devono essere ad almeno 1 metro dal giocatore che esegue il tiro.

13.8 Il tiro di punizione viene di norma eseguito senza alcun fischio dell'arbitro (vedi comunque 15:3/b) e, in linea di principio, dal punto in cui il fallo è stato commesso. Le seguenti sono eccezioni a questo principio: Nelle situazioni descritte alle Regole 13:4/a e 13:4/b il tiro di punizione è eseguito, dopo il fischio, normalmente dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione. Nel caso 13.4c il tiro franco viene eseguito, anche questo dopo un fischio dell'arbitro, in linea di principio sotto il punto esatto in cui il pallone ha toccato gli arredi. Se un arbitro o il Delegato Tecnico (della I.H.F. o della Federazione continentale/nazionale) interrompe il giuoco per una infrazione da parte di un giocatore o di un dirigente della squadra in difesa, e questa infrazione determina un richiamo verbale o una sanzione personale, allora il tiro di punizione dovrebbe essere eseguito dal punto in cui si trovava la palla quando il gioco è stato interrotto, se più favorevole del punto in cui è stata commessa l'infrazione. La stessa eccezione indicata al precedente paragrafo si applica se il cronometrista interrompe il giuoco per le violazioni previste nelle Regole 4:3 e 4:4 ovvero nelle Regole 4:6 e 4:13 e 4.14. Come previsto alla Regola 7:10 il tiro di punizione assegnato per giuoco passivo deve essere eseguito dal punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione.

Nonostante i principi di base e le procedure illustrate nei precedenti paragrafi, un tiro di punizione non può mai essere eseguito all'interno della propria area di porta. In ogni situazione in cui il punto di esecuzione indicato da uno dei precedenti paragrafi dovesse essere all'interno di questa area, questo deve essere spostato al più vicino punto immediatamente esterno all'area limitata. Se la corretta posizione per un tiro di punizione è più vicina di un metro dalla linea di porta della squadra in difesa, allora la esecuzione del tiro deve essere al meno un metro lontano dalla linea dell'area di porta.

13.9 Una volta che il giocatore della squadra che deve eseguire il tiro di punizione, si trova nella posizione corretta per eseguirlo, con la palla tra le mani, non può più posarla a terra e riprenderla in mano, oppure palleggiarla e riprenderla in mano (13.1)

Regola 14

La decisione per un tiro da 6 metri

14.1 Un tiro da 6 mt. viene concesso quando:

- a. una chiara occasione di rete viene irregolarmente annullata, su qualsiasi punto del terreno di giuoco da un giocatore o dirigente della squadra avversaria
- b. c'è un ingiustificato fischio durante una chiara occasione di rete
- c. una chiara occasione di rete è annullata dall'interferenza di qualcuno che non sta partecipando al gioco (eccetto che l'applicazione della Regola 9.1)

14.2 Se un attaccante conserva il pieno controllo della palla e del proprio equilibrio, nonostante un'infrazione come indicata nella Regola 14:1, non c'è motivo di concedere un tiro da 6 metri, anche se poi il giocatore non riesce a sfruttare la chiara occasione di rete. Ogni qualvolta c'è una potenziale possibilità di assegnare un tiro da 6 metri, gli arbitri dovrebbero evitare sempre di intervenire fin quando non possano chiaramente determinare se sia davvero giustificato e necessario sanzionarlo. Se l'attaccante segna una rete, nonostante abbia subito un fallo da un difensore, non c'è ovviamente motivo di concedere un tiro da 6 metri. 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 da 6 metri.

14.3 Quando viene concesso un tiro da 6 mt. gli arbitri devono fischiare un time-out

14.4 Se viene segnata una rete con un tiro da 6 mt, viene concesso un punto supplementare (rete da due punti)

Esecuzione di un tiro da 6 metri

14.5 Il tiro da 6 metri deve essere effettuato come un tiro diretto in porta, eseguito entro tre secondi dal fischio dell'arbitro

14.6 Dopo il fischio dell'arbitro, il tiratore non deve toccare o attraversare la linea dei 6 metri prima che la palla abbia lasciato la sua mano (13:1/a).

14.7 La palla non deve essere giocata di nuovo dal tiratore o da un compagno di squadra dopo l'esecuzione di un tiro di 6 metri, fino a quando non ha toccato un avversario o la porta (13:1/a).

14.8 Quando un tiro da 6 metri sta per essere effettuato, i giocatori della squadra avversaria ed il portiere devono rimanere ad una distanza di almeno 1 metro dal tiratore, finché la palla non ha lasciato la mano del tiratore. Se non si comportano così, il tiro da 6 metri dovrà essere ripetuto se non viene realizzata una rete.

14.9 Non è consentito cambiare il portiere una volta che il tiratore è pronto ad eseguire il tiro da 6 metri, se il tiratore è in posizione corretta con la palla in mano. Ogni tentativo di effettuare una sostituzione in tale situazione deve essere sanzionato come comportamento antisportivo (8:4, 16:1/c e 16:2/c).

Regola 15

Disposizioni generali per l'esecuzione dei tiri (Rimessa in gioco, rinvio del portiere, tiro di punizione, tiro dai 6 metri)

15.1 Prima dell'esecuzione, il tiratore deve essere nella corretta posizione prescritta per il tiro. La palla deve trovarsi nelle mani del tiratore. I giocatori devono restare nella posizione corretta finché la palla non ha lasciato le mani del tiratore. Una iniziale posizione scorretta deve essere regolarizzata (vedi 15.7)

15.2 Durante l'esecuzione, eccetto nel caso di rinvio del portiere, il tiratore deve avere una parte di un piede in costante contatto con il terreno fino a che la palla è lasciata. L'altro piede può alzarsi e poggiarsi ripetutamente (13.1)

15.3 L'arbitro deve fischiare per al ripresa del gioco:

- a. sempre nel caso di un tiro dai 6 mt.
- b. in caso di rimessa rinvio o tiro di punizione :
 - per una ripresa dopo un time out
 - per una ripresa con u tiro di punizione in seguito alla regola 13.4
 - quando c'è stato un ritardo nella esecuzione del tiro
 - dopo una correzione della posizione dei giocatori
 - dopo un avvertimento verbale

Dopo il fischio dell'arbitro, il giocatore deve eseguire il tiro entro 3 secondi.

15.4 Un tiro è considerato effettuato quando la palla ha lasciato la mano del tiratore (vedi comunque Regola 12:2).La palla non può essere maneggiata o toccata da un compagno di squadra mentre il tiratore esegue i tiro.

15.5 Il tiratore non deve toccare la palla di nuovo prima che essa non abbia toccato un altro giocatore o la porta

15.6 Tutti i tiri, eccetto la rimessa dell'arbitro, possono portare direttamente alla segnatura di una rete. Nel caso di rinvio del portiere non è possibile una rete nella propria porta.

15.7 Posizioni sbagliate dei difensori durante l'esecuzione del tiro d'inizio, della rimessa laterale, o del tiro di punizione non devono essere corrette dagli arbitri se gli attaccanti non sono in svantaggio dall'effettuare immediatamente il tiro. Se c'è svantaggio, allora le posizioni devono essere corrette (15.3b). Se l'arbitro fischia perché un tiro venga effettuato, nonostante le posizioni scorrette di una parte dei giocatori, allora quei giocatori hanno assolutamente il diritto di intervenire. Un giocatore deve essere escluso se ritarda o interferisce con la esecuzione di un tiro franco degli avversari, stando troppo vicino o attraverso altri tipi di infrazione (16.2e)

Regola 16

Sospensione

16.1 Una sospensione **PUO'** essere assegnata:

- falli o infrazioni simili contro un avversario (5.5 e 8.2) che non ricadano nella considerazione di "sanzione progressiva" della regola 8.3

- quei tipi di fallo che devono essere puniti con una “sanzione progressiva”
- le infrazioni quando l’avversario sta eseguendo un tiro franco
- la condotta antisportiva da parte di un giocatore o di un dirigente/tecnico

16.2 Una sospensione **DEVE** essere assegnata :

- per un cambio irregolare o se sul campo di gioco entra un giocatore in più (4.13, 4.14)
- per ripetuti falli del tipo di quelli che devono essere puniti progressivamente (8.3)
- per ripetuta condotta antisportiva da parte di un giocatore, sul campo di gioco o fuori da esso (8.4)
- per non aver lasciato la palla a terra quando è stata presa la decisione per un tiro di punizione contro la squadra che si trova in possesso di palla
- per ripetute infrazioni mentre gli avversari stanno svolgendo un tiro franco
- come conseguenza di una squalifica di un giocatore o di un dirigente/tecnico durante il tempo di gioco)16.8)

16.3 Dopo aver chiamato un time-out, l’arbitro deve chiaramente indicare la sospensione al giocatore colpevole e al segnapunti/cronometrista attraverso il segnale manuale prescritto, un braccio piegato preso al polso dalla mano dell’altro braccio

16.4 Il giocatore sospeso non può partecipare al gioco durante il tempo della sua sospensione, e la squadra non può sostituirlo sul campo. Il tempo di sospensione comincia quando il gioco viene ripreso con un fischio. Il giocatore escluso può essere sostituito o rientrare nell’aerea di gioco appena vi è un turnover tra le due squadre (regola 16 nota 2)

16.5 La seconda esclusione inflitta allo stesso giocatore provoca una squalifica. In principio una squalifica derivante da due sospensioni è effettiva soltanto per il tempo di gioco rimanente (regola 16 nota 3). Viene considerata come una decisione dell’arbitro basata su fatti.(non va relazionata sul referto di gara

Squalifica

16.6 Una squalifica **DEVE** essere assegnata :

- a. se un giocatore che non è autorizzato a partecipare al gioco entra sul terreno di gioco
- b. per la seconda o immediatamente susseguente occasione di condotta antisportiva mostrata da uno qualunque dei giocatori o dei dirigenti/tecnici
- c. per falli che mettono in pericolo la salute dell’avversario
- d. per falli del portiere, che lasciando la propria area durante la situazione di “Shoot out” (uno contro il portiere) metta in pericolo la salute dell’avversario (8.5 azioni chiaramente dirette al corpo dell’avversario e non animate dal proposito di giocare il pallone)
- e. per condotta gravemente antisportiva di un giocatore o di un dirigente/tecnico dentro o fuori dal terreno di gioco
- f. per un’aggressione da parte di un giocatore prima della partita o durante una interruzione (8.7, 16.16b,d)
- g. per un’aggressione da parte di un dirigente di squadra (8:7);
- h. per una seconda esclusione dello stesso giocatore (16.5)

i. per ripetuta condotta antisportiva di un giocatore o dirigente/tecnico durante una interruzione

16.7 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare la squalifica al giocatore o dirigente colpevole, e al segnapunti/cronometrista, mostrando in alto il cartellino rosso

16.8 La squalifica di un giocatore o dirigente è valida sempre per il totale resto del tempo di gioco. Il giocatore o il dirigente devono lasciare il campo e l'area di sostituzione immediatamente. Dopo averli lasciati, il giocatore o il dirigente non può avere alcuna forma di contatto con la squadra. La squalifica di un giocatore o dirigente, all'interno o all'esterno del terreno, durante il tempo di gioco, è sempre accompagnata da una sospensione di due minuti. Questo significa che il complesso dei giocatori o dei dirigenti è ridotto di una unità. La squadra comunque è autorizzata ad aumentare il numero dei giocatori sul terreno di gioco nuovamente dopo un turnover tra le squadre (Regola 16 nota2)

16.9 Una squalifica (eccetto nel caso in cui si tratti della seconda esclusione 16.6h) deve essere riportata sul referto di gara, per eventuali decisioni del Giudice Sportivo.

16.10 Se un portiere o un giocatore di campo durante gli "Shoot-out" (uno contro il portiere viene punito per condotta antisportiva o gravemente antisportiva, questo porta ad una squalifica del giocatore

Espulsione

16.11 Una espulsione **DEVE** essere assegnata:

quando un giocatore è responsabile di "vie di fatto" (come definite nella Regola 8:7) durante il tempo di giuoco , all'interno o all'esterno del terreno di giuoco.

16.12 Dopo aver chiamato un time-out, gli arbitri devono chiaramente indicare l'espulsione al giocatore colpevole e al segnapunti/cronometrista, attraverso il prescritto segnale manuale, cioè l'arbitro incrocia le sue braccia sulla testa

16.13 L'espulsione si applica sempre per il resto del tempo di gioco e la squadra deve continuare con un giocatore in meno sul campo. Il giocatore espulso non deve essere sostituito e deve lasciare sia il campo che l'area di cambio immediatamente. Dopo ciò, il giocatore non può avere alcuna forma di contatto con la squadra.

16.14 L'espulsione deve essere riportata dagli arbitri sul referto gara alle autorità pertinenti

Più di una violazione nella stessa situazione

16.15 Se un giocatore o dirigente è responsabile di più infrazioni contemporaneamente o in rapida sequenza prima che l'incontro venga ripreso e queste violazioni comportano differenti sanzioni, in linea di principio allora deve essere comminata soltanto la sanzione più severa. E' questo sempre il caso di quando una delle violazioni è un'aggressione

Infrazioni al di fuori del tempo di gioco

16.16 Il comportamento antisportivo, il comportamento antisportivo grave o le “vie di fatto” da parte di un giocatore o dirigente, che accadono nei luoghi in cui una partita è giocata ma al di fuori del tempo di gioco, devono essere sanzionati come segue :

Prima della gara:

- a . una ammonizione verbale deve essere data nel caso di comportamento antisportivo (16:1d);
- b. una squalifica del giocatore o del dirigente colpevole deve essere data nel caso di comportamento antisportivo grave, o per una aggressione, ma la squadra può cominciare con 8 giocatori e 4 dirigenti.
- c. una ammonizione verbale deve essere data nel caso di condotta antisportiva
- d. una squalifica deve essere data nel caso di ripetuta o grave condotta antisportiva o in caso di aggressione (16.6)

Durante una interruzione : Dopo la squalifica durante una interruzione, alla squadra è consentito continuare il gioco con lo stesso numero di atleti che aveva nel momento della interruzione.

Dopo la gara:

- e. rapporto scritto

Commento 1 : il tempo di gioco

Le situazioni descritte nelle regole 16.1, 16.2,16.6 e 16.,11 generalmente includono infrazioni causate durante il tempo di gioco.

Il tempo di gioco include i “Time out” , il “Golden goal” e gli “Shoot out” (uno contro il portiere, ma non i break.

Commento 2 : il turnover (cambio di possesso di palla)

Il termine turnover è usato per intendere che il possesso della palla è cambiato da una squadra all'altra.

Eccezioni e chiarimenti:

- a. All'inizio del secondo tempo, durante un “Golden goal” e gli “Shoot out” (uno contro il portiere), i giocatori esclusi possono essere sostituiti o autorizzati a rientrare sul terreno di gioco
- b. Esclusione di un giocatore e simultanea concessione di un tiro dai 6 mt. :
 - se la squadra in attacco segna una rete, il giocatore escluso può essere sostituito e autorizzato a rientrare sul terreno di gioco
 - se non è segnata nessuna rete , il giocatore escluso dovrà attendere fino al successivo cambio di possesso di palla per essere autorizzato a rientrare sul terreno di gioco

- c. Se c'è una situazione di ritardata esclusione per la norma del vantaggio, la esclusione scatta nel momento in cui viene assegnata o per meglio dire quando la situazione di vantaggio ha termine e la corrispondente decisione verrà presa.

Commento 3 : “Effettiva per il tempo di gioco rimanente” (16.5) tale decisione include il “Golden goal” e gli “Shoot out” (uno contro il portiere)

Regola 17

Gli arbitri

17.1 Due arbitri con uguale autorità devono dirigere ogni partita. Sono assistiti da un segnapunti e da un cronometrista

17.2 Gli arbitri controllano il comportamento dei giocatori e dei dirigenti dal momento in cui arrivano nel luogo dell'incontro, fino a quando lo lasciano.

17.3 Gli arbitri sono responsabili dell'ispezione del campo da gioco, delle porte, e delle palle prima che la partita cominci; decidono quali palle saranno usate (1 e 3:1); controllano la presenza delle due squadre in divise appropriate, il referto gara, l'equipaggiamento dei giocatori; si assicurano che il numero dei giocatori e dei dirigenti nell'area della sostituzione rientri nei limiti; controllano la presenza e l'identità del responsabile di squadra ufficiale, per ogni squadra. Tutte le irregolarità devono essere corrette. (4:2, 4:3 e 4:8-10).

17.4 Il lancio della moneta (10:1) è compito di uno degli arbitri in presenza dell'altro arbitro e del responsabile di squadra ufficiale per ogni squadra

17.5 All'inizio della gara, un arbitro si posiziona all'esterno della linea laterale sul lato opposto del tavolo del cronometrista. Il cronometro ufficiale parte al fischio dell'arbitro. L'altro arbitro si posiziona al centro del campo di gara. Dopo il fischio lui inizia il gioco con la rimessa in gioco dell'arbitro. (regola 10)
Gli arbitri devono cambiare lati tra di loro ogni tanto durante la gara.

17.6 Gli arbitri si devono posizionare in modo tale da poter controllare le zone di cambio di entrambe le squadre (17.11, 18.1)

17.7 In linea di principio, l'intera partita deve essere condotta dagli stessi arbitri. È loro responsabilità assicurare che la partita sia giocata secondo le regole e devono penalizzare ogni infrazione (vedi comunque le Regole 13:2 e 14:2)
Se uno degli arbitri non riesce a terminare la partita, l'altro arbitro dovrà continuare la partita da solo. (per gli incontri IHF e continentali, questa situazione è trattata in accordo con le regole specifiche)

17.8 Se entrambi gli arbitri fischiano per un'infrazione e sono d'accordo su quale squadra dovrebbe

essere penalizzata ma hanno differenti opinioni in merito alla severità della sanzione, allora deve essere comminata la pena più severa delle due.

- 17.9 a. se entrambi gli arbitri hanno differenti opinioni sulla assegnazione dei punti dopo che una squadra ha segnato una rete, una decisione comune deve essere applicata(vedi commento)
- b. se entrambi gli arbitri fischiano per una infrazione, o la palla è uscita dal campo di gioco, e i due arbitri hanno differenti opinioni su quale delle due squadre deve avere il possesso, una decisione comune deve essere applicata (vedi commento)

Un Time- out è obbligatorio. In seguito alla consultazione tra i due arbitri, essi daranno una chiara segnalazione con le mani ed il gioco riprenderà con un fischio dell'arbitro (2.8f, 15.3b)

Commento:

Gli arbitri raggiungono una decisione comune dopo essersi consultati brevemente. Se non dovessero trovare un accordo allora prevarrà la decisione dell'arbitro di campo.

17.10 I due arbitri sono responsabili del conteggio delle reti, il tempo di gioco ed il risultato della gara. Entrambi gli arbitri sono responsabili del controllo del tempo di giuoco. Se sussiste un dubbio sull'esattezza del cronometraggio, gli arbitri assumeranno una decisione comune (vedere anche Regola 17.9 commenti).

17.11 Gli arbitri controllano con la collaborazione del cronometrista/segnapunti l'ingresso e l'uscita delle sostituzioni giocatori

17.12 Gli arbitri sono responsabili dell'accuratezza con cui verrà compilato il referto di gara. Le espulsioni (16.14) e le squalifiche del tipo indicato nella regola 16.8 vanno giustificate nel referto di gara.

17.13 Le decisioni prese dagli arbitri in base all'osservazione dei fatti o alla loro valutazione sono definitive. I reclami possono essere proposti solo contro decisioni che non sono in conformità con le regole. Durante la gara soltanto i rispettivi dirigenti responsabili delle due squadre sono autorizzati a rivolgersi agli arbitri

17.13 Gli arbitri hanno il diritto di sospendere momentaneamente o definitivamente l'incontro Ogni tentativo deve essere fatto per continuare la partita, prima che una decisione venga presa per sospendere il gioco definitivamente.

Regola 18

Il cronometrista ed il segnapunti

18.1 In linea di principio il cronometrista ha la grande responsabilità del tempo di giuoco, dei time-out e del tempo di sospensione dei giocatori sospesi. In linea di massima solo il crono0metrsita ha la facoltà di interrompere il gioco se questo si renda necessario Il segnapunti ha la grande responsabilità dell'elenco giocatori, del referto gara, dell'entrata dei giocatori che arrivano dopo l'inizio dell'incontro e dell'entrata dei giocatori che non hanno titolo a partecipare Altri compiti, quali il

controllo del numero dei giocatori e dei dirigenti nell'area di cambio, e l'uscita e l'entrata dei giocatori sostituiti, sono considerate come responsabilità aggiuntive. In generale entrambi collaborano con gli arbitri per il controllo delle sostituzioni (17.6, 17.11)

Commento : durante le competizioni IHF, continentali o campionati nazionali, la distribuzione dei compiti può essere distribuita in modo diverso.

18.2 Se non c'è un tabellone elettronico disponibile, il cronometrista deve informare i dirigenti responsabili delle due squadre del tempo di giuoco trascorso e di quello rimanente, in particolare dopo i time-out. Se non c'è il tabellone elettronico provvisto di segnale acustico automatico il cronometrista assume il compito di dare il segnale finale del primo tempo e della fine della partita . Quando un giocatore viene sospeso, il segnapunti conferma la esclusione sollevando un cartoncino che indica il numero "1" per al prima esclusione e il numero "2" per la seconda esclusione.