

REGOLAMENTO DI TORBALL

(Per I.B.S.A. - valido dal 1° gennaio 2006)

(Per il C.I.P. – valido dal 1° ottobre 2006)

PREMESSA TECNICA:

Il presente Regolamento è la traduzione dell'I.B.S.A. Technical Rulebook di Torball, tuttavia il C.I.P. ha ritenuto opportuno apportare delle modifiche tecniche, valide esclusivamente per il solo Campionato Italiano, che sono state evidenziate in fondo agli articoli con la dicitura: **(Nota Italiana)*.

INDICE:

0. QUESTIONI GENERALI

- 0.1 Caratteristiche del gioco
- 0.2 Ambito di applicazione
- 0.3 Ipotesi controverse

1. CAMPO DI GIOCO, EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO E DEI GIOCATORI

- 1.1 Campo di gioco
 - 1.1.1 Dimensioni
 - 1.1.2 Area di squadra
 - 1.1.3 Area Neutrale
 - 1.1.4 Panchine di squadra
 - 1.1.5 Zona per il pubblico
- 1.2 Equipaggiamento di gioco
 - 1.2.1 Pallone
 - 1.2.2 Corde e campanelli
 - 1.2.3 Tappeti di orientamento
 - 1.2.4 Le porte
 - 1.2.5 Tavolo Ufficiali
- 1.3 Equipaggiamento dei giocatori
 - 1.3.1 Abbigliamento
 - 1.3.2 Imbottitura di protezione
 - 1.3.3 Mascherine o occhiali opachi
 - 1.3.4 Divieto di aiuti visivi e protesi
 - 1.3.5 Abbigliamento protettivo speciale
- 1.4 Controllo dell'equipaggiamento

2. CLASSIFICAZIONE, QUALIFICAZIONE

- 2.1 Classificazione e categorie
 - 2.1.1 Classificazione dei giocatori
 - 2.1.2 Divisioni in categorie
- 2.2 Qualificazione

3. UFFICIALI E COMPITI DEGLI UFFICIALI

- 3.1 Ufficiali
 - 3.1.1 Numero degli Ufficiali
 - 3.1.2 Posizione degli Ufficiali
- 3.2 Compiti degli Ufficiali di gara
 - 3.2.1 Arbitro
 - 3.2.2 Giudici di porta
 - 3.2.3 Segnapunti
 - 3.2.4 Cronometrista

4. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA, SOSTITUZIONI, SUGGERIMENTI DELL'ALLENATORE, TIME-OUT

- 4.1 Squadra
 - 4.1.1 Numero dei giocatori
 - 4.1.2 Numero minimo dei giocatori
 - 4.1.3 Struttura della squadra
- 4.2 Sostituzioni
 - 4.2.1 Numero delle sostituzioni
 - 4.2.2 Avviso ed approvazione di una sostituzione
 - 4.2.3 Sostituzioni durante l'intervallo
 - 4.2.4 Infortuni, sostituzioni in caso di infortunio
 - 4.2.5 Assistenza durante le sostituzioni
- 4.3 Suggerimenti dell'Allenatore
- 4.4 Time-out
 - 4.4.1 Time-out di squadra
 - 4.4.2 Time-out arbitrale
 - 4.4.3 Pallone all'arbitro

5. CONDUZIONE DI GIOCO

- 5.1 Tempo di gioco, arresto del cronometro, intervalli
 - 5.1.1 Tempo di gioco
 - 5.1.2 Tempo di gioco effettivo, arresto del cronometro
 - 5.1.3 Interruzione del gioco
 - 5.1.4 Intervalli
- 5.2 Scelta; annuncio dei componenti di squadra
 - 5.2.1 Scelta del primo tiro o del campo
 - 5.2.2 Annuncio dei componenti di squadra
 - 5.2.3 Mancata presenza al sorteggio
- 5.3 Gioco d'attacco
 - 5.3.1 Tirare
 - 5.3.2 Giocatori autorizzati
 - 5.3.3 Quarto tiro
 - 5.3.4 Fallo di piede
 - 5.3.5 Contatto con le corde
 - 5.3.6 Palla ferma
 - 5.3.7 Tiro prima del fischio iniziale
- 5.4 Gioco di difesa
 - 5.4.1 Giocatori autorizzati
 - 5.4.2 Posizionamento dei giocatori
 - 5.4.3 Posizione del corpo
 - 5.4.4 Difesa scorretta
 - 5.4.5 Palla ferma
 - 5.4.6 Palla persa
 - 5.4.7 Palla fuori
- 5.5 Passaggio della palla tra la squadra
 - 5.5.1 Passaggio della palla
 - 5.5.2 Passaggio non regolamentare della palla
 - 5.5.3 Passaggio della palla
 - 5.5.4 Comunicazione tra i giocatori
- 5.6 Regola degli 8 secondi
- 5.7 Regola del vantaggio
- 5.8 Definizioni
 - 5.8.1 Palla oltre la linea
 - 5.8.2 Goal, autogoal
 - 5.8.3 Palla fuori
 - 5.8.4 Palla ferma

6. INFRAZIONI AL REGOLAMENTO

- 6.1 Perdita di palla
- 6.2 Tiro di punizione
 - 6.2.1 Arresto del cronometro
 - 6.2.2 Inizio e fine di una situazione di punizione
 - 6.2.3 Tiro di punizione dopo la fine del tempo di gioco
 - 6.2.4 Esecuzione del tiro
 - 6.2.5 Giocatore responsabile e difesa
 - 6.2.6 Divieto di sostituzioni e del time-out di squadra
 - 6.2.7 Motivi per i tiri di punizione
- 6.3 Rigori
 - 6.3.1 Arresto del cronometro
 - 6.3.2 Inizio e fine di una situazione di rigore
 - 6.3.3 Rigore dopo la fine del tempo di gioco
 - 6.3.4 Esecuzione del tiro
 - 6.3.5 Esecuzione della difesa
 - 6.3.6 Divieto di sostituzione e di time-out
 - 6.3.7 Motivi per i tiri di rigore
- 6.4 Condotta non sportiva
 - 6.4.1 Persone interessate
 - 6.4.2 Tipi di comportamento per condotta non sportiva
 - 6.4.3 Sanzioni

7. TEMPI SUPPLEMENTARI, TIRI DI RIGORE

- 7.1 Tempo supplementare
 - 7.1.1 Motivi
 - 7.1.2 Proseguimento del gioco
 - 7.1.3 Time-out di squadra, sostituzioni
 - 7.1.4 Tempo di gioco, "golden goal"
- 7.2 Tiri di rigore
 - 7.2.1 Motivi
 - 7.2.2 Annuncio dei giocatori
 - 7.2.3 Scelta del tiro iniziale o del campo
 - 7.2.4 Numero dei tiri
 - 7.2.5 Esecuzione dei tiri
 - 7.2.6 Determinazione della squadra vincitrice

8. CONDUZIONE DEI TORNEI

- 8.1 Iscrizioni
- 8.2 Sorteggio delle squadre
- 8.3 Divisione in batterie, eliminatorie
 - 8.3.1 Una batteria
 - 8.3.2 Due o più batterie
 - 8.3.3 Piazzamento all'interno della batteria
- 8.4 Secondo girone ad eliminazione diretta e partite per il piazzamento
 - 8.4.1 Secondo girone ad eliminazione diretta
 - 8.4.2 Partite per il piazzamento
- 8.5 Girone finale
 - 8.5.1 Semi finali
 - 8.5.2 Finale
- 8.6 Determinazione della classifica
 - 8.6.1 Punti
 - 8.6.2 Differenza reti
 - 8.6.3 Media delle reti
 - 8.6.4 Scontro diretto
 - 8.6.5 Tiri liberi
- 8.7 Mancata presentazione di una squadra

- 8.8 Fine anticipata di una partita; eliminazione da un Torneo
- 8.9 Determinazione della migliore squadra in attacco e in difesa
- 8.9.1 Squadra in attacco
- 8.9.2 Squadra in difesa
- 8.10 Numero delle partite
- 8.11 Comitato per i Reclami
- 8.12 Eccezioni a Codeste Regole

APPENDICE I - Dettagli tecnici (schemi)

APPENDICE II - Annunci verbali dell'Arbitro

- 1. Annunci riguardanti il gioco d'attacco
- 2. Annunci riguardanti il gioco di difesa
- 3. Altri annunci

APPENDICE III – Referto (non pertinente)

APPENDICE IV - Presentazione di una protesta

- 1. Regola generale
- 2. Composizione del Comitato dei Reclami
- 3. Tassa di Reclamo
- 4. Annuncio del Reclamo
- 5. Compiti del segnapunti
- 6. Presentazione di un Reclamo
- 7. Riunione del Comitato di Reclamo
- 8. Fase decisionale
- 9. Decisione

APPENDICE V

Parte I: Spiegazioni

Parte II: Esempi

0. QUESTIONI GENERALI

0.1 CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Il Torball è un gioco per donne e uomini non vedenti o con handicap visivo. Ogni squadra è composta da tre giocatori e si gioca all'interno di una palestra. Su entrambi i lati corti di un campo rettangolare è situata una porta. Si utilizza un pallone, con campanelli al suo interno, che durante il gioco dev'essere lanciato e passare sotto tre corde tese che attraversano il campo. Lo scopo del gioco è di tirare il pallone in maniera che oltrepassi la linea di porta della squadra avversaria mentre questa tenta di impedirlo. La successiva mossa è che la squadra di difesa diventa quella di attacco e viceversa.

0.2 AMBITO DI APPLICAZIONE

Il presente Regolamento vale per tutte le Associazioni nell'ambito dell'I.B.S.A. ed è formato dalle Regole più cinque Appendici:

- Appendice I Dettagli Tecnici (diagrammi)
- Appendice II Annunci Verbali dell'Arbitro
- Appendice III Referto arbitrale (*non pertinente*)
- Appendice IV Svolgimento di un Reclamo
- Appendice V Spiegazioni ed esempi

0.3 IPOTESI

In caso di interpretazioni diverse del Regolamento sarà valida la versione inglese*. In caso non esista una Regola precisa applicabile per una situazione particolare, si applica la Regola corrispondente più simile. Il Sottocomitato di Torball raccoglie casi e il loro trattamento in conformità con le Norme e fornisce spiegazioni relativamente alle singole Regole che sono

catalogate nell'Appendice V.

***(NOTA ITALIANA:** *Per tutte le manifestazioni organizzate dalla Federazione Italiana Sport Disabili, dovrà ritenersi valida esclusivamente la versione italiana).*

1. CAMPO DI GIOCO, EQUIPAGGIAMENTO

1.1 CAMPO DI GIOCO

1.1.1 DIMENSIONI

Il campo di gioco è un rettangolo di mt. 16 di lunghezza e mt. 7 di larghezza. Le linee di demarcazione devono essere larghe da cm. 4 a cm. 6. La dimensione del campo si misura a partire dal bordo esterno delle linee di demarcazione. La linea di centrocampo divide il campo in due metà di mt. 8 x mt. 7 ciascuna (Vedi schema dell'Appendice I).

1.1.2 AREA DI SQUADRA

L'area di Squadra si estende dalla linea di porta fino alla prima corda.
È larga mt. 7 e profonda mt. 6.

1.1.3 AREA NEUTRALE

L'area neutrale è la zona rimanente del campo di gioco fra le due aree di squadra. E' profonda mt. 4 ed è divisa dalla linea di centrocampo in due metà di mt. 2 x mt. 7 ciascuna.

1.1.4 PANCHINE DI SQUADRA

Le due panchine devono essere collocate vicino alla linea di centrocampo ad una distanza che va da mt. 2 a mt. 4 dal bordo del campo di gioco e sul lato opposto rispetto a quello dell'Arbitro. Entrambe le panchine sono in una zona delimitata di mt. 4 di lunghezza e mt. 3 di larghezza. Entrambe le aree di squadra devono essere attrezzate con n°. 6 sedili (panchina della squadra).

1.1.5 ZONA PER IL PUBBLICO

L'Organizzatore della manifestazione deve provvedere ad un'area per gli spettatori. Questa zona dev'essere almeno ad una distanza di mt. 2 dall'area di panchina delle squadre e dal campo. L'Arbitro deve fare attenzione che gli spettatori non siano troppo vicini al campo, alle porte o alle panchine delle squadre.

1.2 EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO

1.2.1 PALLONE

Il pallone è fabbricato in materiale sintetico e bisogna essere in grado di sentirlo quando si muove. All'inizio della gara, il pallone ha un peso di gr. 500 (con una tolleranza di gr. 10) e una circonferenza che va dai 65 ai 67 cm. La decisione di ammettere alcuni tipi di pallone alle partite spetta al Sottocomitato di Torball.

1.2.2 CORDE E CAMPANELLI

Tre corde sono tese nel senso della larghezza del campo di gioco con la corda centrale esattamente sopra la linea di centrocampo e le altre due a una distanza di mt. 2 a destra e a sinistra della corda centrale. La distanza delle corde, da terra, dev'essere di cm. 40 al centro con un valore di tolleranza fino a cm 2 ai lati del campo di gioco. Ad una distanza pari alla larghezza di un pallone dall'esterno delle linee laterali del campo devono essere fissati dei campanelli ad ognuna delle tre corde e su entrambi i lati del campo in modo che si possa sentire quando il pallone, o un giocatore, tocca le corde. I sostegni per il fissaggio delle corde devono essere fissati ad una distanza almeno pari alla larghezza del pallone all'esterno del campo di gioco. Per spiegazioni tecniche su corde e sostegni, vedere Appendice I.

1.2.3 TAPPETI DI ORIENTAMENTO

I tappeti di orientamento sono lunghi mt. 2 e larghi mt. 1 e non devono essere più spessi di cm 1. In ogni area di squadra devono essere collocati tre tappeti in modo che i loro lati lunghi

siano paralleli alla linea di porta. Il tappeto di mezzo sarà posto a cm 20 di distanza dalla linea di porta e a distanza uguale dalle linee laterali. La parte posteriore dei due tappeti laterali, dovrà essere sulla stessa linea del bordo anteriore del tappeto centrale (m. 1,20 davanti alla linea di porta) ed i bordi laterali devono essere allineati con la linea di demarcazione laterale del campo di gioco (Vedi Appendice I). Tutti i tappeti di orientamento devono essere fissati in modo sicuro e senza il rischio che scivolino via.

1.2.4 LE PORTE

La porta è larga mt. 7, alta mt. 1,30 (parte inferiore della traversa, con cm 2 di tolleranza ai lati) e dev'essere profonda almeno cm 25 da qualsiasi altezza della porta (vedere schema Appendice I). Le porte sono lunghe quanto tutto il campo (la linea di fondo è uguale alla linea di porta). Il colore della linea di porta dev'essere in netto contrasto con il pavimento. Le porte non devono superare i cm 10 di diametro (diagonale) e devono essere collocate fuori dal campo in modo da toccare la linea laterale e il bordo esterno della linea di porta. Tutte le parti della porta (reti, traversa, supporti ecc.) devono essere costruite in modo tale da non costituire un pericolo per i giocatori.

1.2.5 TAVOLO DEGLI UFFICIALI

All'altezza della linea di metà campo, ad una distanza di mt. 1 dal campo, dev'essere collocato il tavolo degli Ufficiali capace di ospitare almeno 3 persone.

1.3 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

1.3.1 ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento dei giocatori deve aderire leggermente al corpo e non deve sporgere, comprese le imbottiture, più di cm 10. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare maglie d'identico colore con un numero personale, di un'unica cifra da 0 a 9, su entrambi i lati, posteriore e anteriore*. I numeri devono essere chiaramente visibili e riconoscibili dagli Ufficiali. Un giocatore per ciascuna squadra dev'essere riconoscibile quale Capitano.

**(NOTA ITALIANA: L'altezza dei numeri che dovranno essere posti al centro della maglia, non dev'essere inferiore a cm. 20. Nel caso una Società Sportiva abbia sulla parte anteriore della maglia il nome di uno sponsor e, quindi, non sia possibile apporre il numero da cm. 20, è fatto obbligo, pena provvedimenti disciplinari, di apporre un numero di cm. 10 sulla parte superiore di ambedue le maniche).*

1.3.2 IMBOTTITURA DI PROTEZIONE

È ammessa un imbottitura di protezione di uno spessore massimo di cm 5 (vedere anche Regola 1.3.5).

1.3.3 BENDA OMOLOGATA (26/09/2006)* E MASCHERINE PROTETTIVE

1.3.3.1 Tutti i giocatori in campo devono avere La benda omologata* applicata sugli occhi e, in aggiunta, indossare la mascherina protettiva. Entrambi gli accorgimenti devono essere fissati in modo che il giocatore non possa vedere nulla; la sua reale facoltà visiva non verrà presa in considerazione.

**(NOTA ITALIANA: Tutti i giocatori in campo, esclusi quelli in panchina, dovranno obbligatoriamente indossare, sotto la prescritta mascherina di protezione degli occhi, la benda omologata al fine di impedire qualsiasi percezione di luce e/o possibilità di visione del campo di giuoco e dei giocatori avversari.*

Nel caso una Squadra si presenti in campo senza le prescritte bende omologate e/o mascherine protettive, alla stessa non sarà permesso di iniziare l'incontro e sarà considerata rinunciataria all'incontro con applicazione di quanto previsto dagli artt. 14 e seguenti della vigente "Formula ed Organizzazione dei Campionati Italiani di Torball e Goalball".

Nel caso un giocatore, iscritto a referto, si presenti in campo senza indossare la benda omologata e/o mascherina protettiva, allo stesso sarà vietato accedere al terreno di giuoco.

1.3.3.2 Subito prima dell'inizio della partita (del secondo tempo o dei tempi supplementari), l'Arbitro controllerà che tutti i giocatori indossino correttamente la benda omologata* e mascherina. Dopo tale controllo, nulla può essere cambiato, rispetto a benda e mascherina,

fino alla fine del tempo senza il permesso dell'Arbitro (vedere Norma 1.3.3.5 e 1.3.3.6)

*(Vedi nota italiana al 1.3.3.1)

1.3.3.3 Se l'Arbitro sospetta che un giocatore possa vedere malgrado la benda e mascherina, può prendere delle misure adatte per risolvere la situazione.

1.3.3.4 I giocatori che entrano in campo per la sostituzione di un compagno, devono indossare la benda e la mascherina adeguatamente a partire dall'inizio della sostituzione.

Al momento di lasciare la panchina, essi devono essere pronti a farsi controllare dall'Arbitro.

Una violazione di tale Norma viene penalizzata con una punizione contro il sostituto in questione.

*(Vedi nota italiana al 1.3.3.1)

1.3.3.5 Se un giocatore vuole sistemarsi la benda o la mascherina, dovrà informarne preventivamente l'Arbitro. Dopo che gli viene dato il permesso, il giocatore dovrà girarsi di schiena al campo prima di sistemarsi la benda e mascherina.

Un giocatore che deve lasciare il campo in una situazione di punizione non deve né toccare né sistemarsi benda o mascherina senza informare l'Arbitro. Una violazione della Norma viene penalizzata con una punizione.

1.3.3.6 Se un Arbitro si accorge che un giocatore non indossa correttamente la benda e mascherina, deve interrompere il gioco e dire al giocatore come sistemarsi. Se un giocatore viene sospettato di condotta antisportiva, l'Arbitro deve procedere secondo la Norma 6.4.

1.3.4 DIVIETO DI AIUTI VISIVI E PROTESI

Durante il gioco non è permesso indossare occhiali da vista, lenti a contatto o protesi oculari.

1.3.5 ABBIGLIAMENTO PROTETTIVO SPECIALE

Il Capo Arbitro dev'essere informato, in sede di riunione dei capitani di squadra, circa l'uso di qualsiasi abbigliamento protettivo speciale. E' tra le sue prerogative concedere, o meno, l'autorizzazione all'uso.

1.4 CONTROLLO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Prima del Torneo l'Allenatore può chiedere al Capo Arbitro di controllare l'equipaggiamento dei suoi giocatori, come anche l'attrezzatura di gioco (campo di gioco, pali, pallone ecc.). Se è giustificata, il Capo Arbitro deve soddisfare questa richiesta e prendere una decisione vincolante in merito. Nel caso in cui tale richiesta di controllo venga avanzata dopo l'inizio del Torneo, verrà considerata come un reclamo e, pertanto, dovrà essere versata la prevista tassa.

2. CLASSIFICAZIONI, QUALIFICAZIONI

2.1 CLASSIFICAZIONE E CATEGORIE

2.1.1 CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

Gli Atleti, secondo le classificazioni dell'I.B.S.A., sono qualificati ciechi o ipovedenti,.

2.1.2 DIVISIONI

I Tornei sono organizzati in due divisioni: maschili e femminili

2.2 QUALIFICAZIONE

Prima di un Torneo, ogni giocatore dev'essere in grado di fornire la prova di:

- a) grado della disabilità visiva in conformità con la classificazione dell'I.B.S.A. (B1, B2, B3);
- b) avere diritto di giocare nella squadra nazionale del relativo Paese (in base alle Norme I.B.S.A.) o, nel caso di una gara di società, aver diritto a giocare nella squadra della

relativa società (in base alle Norme sulla partecipazione a Coppe Mondiali o Regionali). Esibire un documento che certifichi la cittadinanza del Paese della cui Squadra nazionale è membro o di essere membro del Club per il quale gioca.
Se una di queste prove non può essere dimostrata il giocatore non ha diritto a partecipare.

3. UFFICIALI E COMPITI DEGLI UFFICIALI

3.1 UFFICIALI

3.1.1 NUMERO DEGLI UFFICIALI

Ogni partita prevede l'impiego di: un Arbitro, quattro Giudici di porta, almeno un Segnapunti e un Cronometrista.

3.1.2 POSIZIONE DEGLI UFFICIALI

- a) L'Arbitro è posizionato sul lato del campo dalla parte opposta rispetto al tavolo degli Ufficiali;
- b) I Giudici di porta si devono posizionare ai rispettivi angoli del campo, all'altezza della linea di porta;
- c) Il Segnapunti e il Cronometrista sono seduti al tavolo della giuria.

3.2 COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA

3.2.1 ARBITRO

L'Arbitro controlla l'intera partita e presta attenzione che vengano osservate tutte le Regole. Nel caso in cui il gioco venga interrotto, l'Arbitro deve spiegare l'interruzione usando principalmente gli annunci verbali in base all'Appendice II. Gli annunci devono essere fatti sempre chiaramente e ad alta voce, in modo che possano essere sentiti da tutti i partecipanti, soprattutto dai giocatori in campo e dagli altri componenti della squadra.

I suoi compiti principali sono:

- a) Controllare la correttezza dell'equipaggiamento di gioco e dei giocatori;
- b) Assicurare che persone non autorizzate si trovino nella vicinanza del campo di gioco, delle porte o delle panchine delle squadre;
- c) Verificare la perfetta aderenza delle mascherine, o occhiali scuri, su ogni giocatore in campo, e controllare, durante tutta la partita, che le mascherine e gli occhiali vengano indossati correttamente;
- d) Annunciare le squadre prima dell'inizio di una partita e anche quale di esse ha diritto al primo tiro;
- e) Prima di iniziare la partita deve chiedere a tutti i presenti di osservare il massimo silenzio, e, se necessario, ripeterlo più di una volta. Lo deve fare in una lingua comprensibile agli spettatori;
- f) Nel caso in cui si verifichi confusione o rumori (disturbanti), deve interrompere la partita immediatamente e ristabilire il silenzio. Sono ammessi applausi e grida di incoraggiamento durante le interruzioni della partita;
- g) Controllare la regolarità delle azioni di gioco di attacco e di difesa come anche il passaggio della palla fra le squadre prestando attenzione che le Regole vengano osservate;
- h) Segnalare l'inizio di ogni tempo con l'annuncio "Pronti", fischiare tre volte e far rotolare il pallone dopo il terzo fischio al giocatore della Squadra che tira per prima;
- i) Decidere se una rete è valida e segnalarlo con un doppio fischio;
- j) Segnalare qualunque altra interruzione del gioco (tranne una rete segnata o la fine di un tempo) con un singolo fischio e spiegare il motivo dell'interruzione; anche la prosecuzione del gioco dev'essere indicata con un singolo fischio.
- k) Indicare la fine di ogni metà tempo di gioco con tre fischi mentre la fine del tempo di gioco effettivo è indicata dal Cronometrista con un segnale chiaramente udibile;
- l) Controllare e firmare il referto arbitrale ufficiale dopo la fine di ogni partita;
- m) In tutte le questioni riguardanti la partita, l'Arbitro prende una decisione definitiva.

3.2.2 GIUDICI DI PORTA

Il Giudice di Porta assiste l'Arbitro nel controllare il gioco di attacco e di difesa informandolo immediatamente di qualsiasi violazione delle Regole;

Il Giudice di porta ha in particolare i seguenti compiti:

- a) Alzando la mano segnala all'Arbitro se la palla ha completamente oltrepassato la linea di porta;
- b) Segnala all'Arbitro quando la palla è fuori o se la palla tocca il terreno fuori dal campo di gioco;
- c) Deve passare la palla:
 - al giocatore più vicino della squadra in difesa quando la palla va fuori prima della linea di centrocampo come diretta conseguenza di un'azione di difesa o nel caso in cui l'Arbitro dichiara la palla ferma;
 - ad uno dei Giudici di porta della squadra avversaria se la palla va fuori durante il passaggio della stessa nell'ambito della medesima squadra;
- d) Se ordinato dall'Arbitro, aiuta i giocatori nell'orientamento, in particolare dopo una situazione di punizione;
- e) In caso di sostituzione, accompagna i giocatori alla panchina della squadra e viceversa.

3.2.3 SEGNAPUNTI

Il Segnapunti ha i seguenti compiti principali:

- a) Prima della partita deve controllare tutti i dati, relativi al Torneo e ai giocatori, che sono scritti sul referto, e completarli se incompleti.
- b) Deve segnare le reti ottenute da ciascuna squadra e indicare il punteggio aggiornato;
- c) Deve annotare i time-out di ciascuna squadra e il numero di sostituzioni.
Le violazioni delle Regole devono essere comunicate subito all'Arbitro;
- d) Deve segnare ogni tiro dei giocatori e comunicare immediatamente all'Arbitro il quarto o qualsiasi ulteriore tiro consecutivo dello stesso giocatore, annunciando "quarto tiro";
- e) Deve segnare le punizioni di ciascuna squadra e informare l'Arbitro di ogni terza punizione di una squadra, annunciando "terza punizione";
- f) Dopo la partita, deve presentare immediatamente il referto di gara all'Arbitro e ai Capitani/Allenatori della squadra perché lo firmino, ed infine lo firma lui stesso.
- g) Deve mettere a verbale qualsiasi reclamo e l'orario di presentazione, ricevere la tassa di reclamo ed eseguire la procedura del reclamo secondo l'Appendice IV.

3.2.4 CRONOMETRISTA

I compiti principali del Cronometrista sono:

- a) Controllare il tempo complessivo di gioco e indicare con un segnale acustico, diverso dal fischio dell'Arbitro, la fine di ciascun tempo regolare. A tale segnale la partita è interrotta e qualsiasi azione è nulla;
- b) Cronometrare il tempo come tempo reale di gioco;
- c) Annunciare, ad alta voce e in maniera chiara, l'ultimo minuto di gioco di una partita ma mai durante un'azione di gioco.
- d) Tenere il tempo di ogni tiro in conformità con la Regola degli 8 secondi e informare immediatamente l'Arbitro in caso in cui la Regola venga infranta con le parole "otto secondi";
- e) Annunciare la fine di un time-out di squadra 10 secondi prima della scadenza con un segnale ben udibile per le squadre e informare l'Arbitro della fine del time-out;
- f) Annunciare con un segnale forte la fine dell'intervallo tra i due tempi di gioco 30 secondi prima della scadenza.

4. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA, SOSTITUZIONI, SUGGERIMENTO DELL'ALLENATORE, TIME-OUT

4.1 COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

4.1.1 NUMERO DEI GIOCATORI

All'inizio di un Torneo, una squadra dev'essere composta da 3 giocatori e può avere fino a 3 riserve.

4.1.2 NUMERO MINIMO DI GIOCATORI

Nel caso in cui, durante un Torneo, una squadra rimanga soltanto con 2 giocatori in grado di giocare, essa può decidere autonomamente se continuare il Torneo soltanto con due giocatori. Qualora venga a mancare un ulteriore giocatore, la squadra viene eliminata dal Torneo.

4.1.3 MEMBRI DELLA SQUADRA

I componenti della squadra devono restare, per la durata dell'intera partita, all'interno dell'area di panchina della propria squadra. Quando le squadre cambiano campo, anche i componenti della squadra devono cambiare le panchine.

I componenti della squadra che possono stare nell'area della panchina sono:

- fino a 3 giocatori di riserva
- fino ad altre 3 persone

4.2 SOSTITUZIONI

4.2.1 NUMERO DI SOSTITUZIONI

Durante una partita (nell'ambito dei due tempi regolamentari) ogni squadra può effettuare fino a tre sostituzioni. Le sostituzioni effettuate durante l'intervallo dei due tempi non vengono conteggiate.

4.2.2 AVVISO E APPROVAZIONE DI UNA SOSTITUZIONE

Ogni sostituzione durante il gioco dev'essere segnalata all'Arbitro dal Capitano o dall'Allenatore della squadra con significativi gesti delle mani.

L'Arbitro deve dare la sua approvazione senza indugio; tuttavia, egli può darla solo alla squadra in possesso di palla (tranne dopo le situazioni di punizioni, vedere Regole 6.2.6 e 6.3.6).

Dopo l'approvazione, se necessario l'Arbitro interrompe il gioco ed annuncia la sostituzione nominando la squadra e i numeri dei giocatori in questione.

4.2.3 SOSTITUZIONI DURANTE L'INTERVALLO

L'Arbitro dev'essere informato, dal capitano o dall'Allenatore, delle sostituzioni effettuate durante l'intervallo prima dell'inizio del secondo tempo. All'inizio del secondo tempo egli annuncia la sostituzione avvenuta nominando la squadra e i numeri dei relativi giocatori.

4.2.4 INFORTUNI, SOSTITUZIONI IN CASO DI INFORTUNI

Nel caso in cui un giocatore si infortuni, l'Arbitro deve interrompere la partita. Nel caso in cui un giocatore infortunato non sia in grado di continuare a giocare entro 30 secondi, deve lasciare il campo di gioco e la partita continuare.

La squadra in questione può sostituire immediatamente il giocatore infortunato se il numero massimo di sostituzioni permesse non è ancora stato raggiunto.

4.2.5 ASSISTENZA DURANTE LE SOSTITUZIONI

Durante le sostituzioni, i Giudici di porta devono dare l'assistenza necessaria ai giocatori. Essi accompagnano il giocatore nell'area della panchina ed il sostituto dall'area della panchina al campo.

I componenti della squadra non possono, durante una sostituzione, lasciare l'area della panchina, entrare in campo o mettersi in contatto con i giocatori già in campo.

4.3 SUGGERIMENTI DELL'ALLENATORE

I suggerimenti dell'Allenatore e i contatti con la squadra sono limitati ai time-out di squadra, all'intervallo tra il primo e secondo tempo, tra fine partita e tempi supplementari.

Suggerimenti alla squadra, o altri tipi di contatto durante la partita, saranno considerati condotta non sportiva (Regola 6.4).

4.4 TIME-OUT

4.4.1 TIME-OUT DI SQUADRA

4.4.1.1 NUMERO DI TIME-OUT DI SQUADRA

A ciascuna squadra è concesso due time-out a partita, uno per ogni tempo di gioco. Anche l'altra squadra può utilizzare simultaneamente il time-out.

4.4.1.2 SEGNALAZIONE ED APPROVAZIONE DI UN TIME-OUT DI SQUADRA

Il time-out di squadra può essere segnalato all'Arbitro dal Capitano o dall'Allenatore con significativi gesti delle mani o gridando "time-out di squadra".

L'Arbitro deve dare l'approvazione per un time-out di squadra senza indugio; tuttavia egli può concederlo solo se la squadra è in possesso di palla (tranne dopo situazioni di punizione, vedere Norma 6.2.6 e 6.3.6).

4.4.1.3 INIZIO, DURATA E FINE DI UN TIME-OUT DI SQUADRA

Se necessario, l'Arbitro interrompe la partita con un fischio ed annuncia il time-out chiamando ad alta voce ed in modo chiaro il nome della squadra che lo ha richiesto.

Il time-out di squadra comincia con l'annuncio dell'Arbitro del nome della squadra e dura 30 secondi. 10 secondi prima della fine di ogni time-out viene dato un segnale acustico chiaramente udibile.

Alla fine del time-out tutti gli accompagnatori devono aver lasciato il campo di gioco senza che venga loro richiesto, in caso contrario sarà considerato comportamento non sportivo.

4.4.1.4 NUMERO DI MEMBRI DI SQUADRA AMMESSI

Durante un time-out di squadra, solo 2 componenti dell'area di panchina sono ammessi in campo.

4.4.2 TIME-OUT ARBITRALE

Un Arbitro può ordinare in qualsiasi momento un time-out, se lo ritiene necessario. Durante un time-out arbitrale, ai componenti della squadra non è concesso di contattare i giocatori sul campo di gioco.

4.4.3 PALLONE ALL'ARBITRO

Il pallone dev'essere consegnato all'Arbitro durante un time-out di squadra o quando la partita è interrotta per un tempo lungo (più di 30 secondi)

Quando si ricomincia, l'Arbitro, dopo un fischio, passa la palla alla squadra che attacca.

5. CONDUZIONE DI GIOCO

5.1 TEMPO DI GIOCO, ARRESTO DEL CRONOMETRO, INTERVALLI

5.1.1 TEMPO DI GIOCO

La durata di una partita è di 10 minuti di tempo effettivo di gioco, suddiviso in due tempi regolamentari di 5 minuti ciascuno.

5.1.2 TEMPO DI GIOCO EFFETTIVO, ARRESTO DEL CRONOMETRO

Quando la partita viene interrotta dal fischio dell'Arbitro, o quando viene segnato un goal, il cronometro dev'essere fermato. Dopo il fischio, esso riprende a segnare il tempo.

Eccezione: i tiri di punizione e di rigore devono essere effettuati al di fuori dal tempo effettivo di gioco.

5.1.3 INTERRUZIONE DEL GIOCO

Durante un'interruzione del gioco, i giocatori non possono eseguire alcuna azione con il pallone, altrimenti ci sarà la perdita della palla.

5.1.4 INTERVALLO TRA IL PRIMO ED IL SECONDO TEMPO

La durata dell'intervallo è di 2 minuti. 30 secondi prima della fine dell'intervallo, il cronometrista lo annuncia con un segnale acustico.

5.2 SCELTA, ANNUNCIO DEI MEMBRI DI SQUADRA

5.2.1 SCELTA DEL PRIMO TIRO O DEL CAMPO

La scelta del primo tiro o del campo di solito viene fatta 15 minuti prima dell'inizio della partita da un Ufficiale di gara insieme agli Allenatori* delle squadre interessate (l'ora esatta dev'essere annunciata a tutte le squadre prima del Torneo).

L'Ufficiale lancia in aria una moneta e il vincitore può scegliere il primo tiro o il lato del campo dove schierarsi. All'inizio del secondo tempo il diritto al primo tiro e la metà campo vengono scambiati.

*(**NOTA ITALIANA:** Nell'eventualità che una Squadra sia sprovvista dell'Allenatore, tale incombenza potrà essere effettuata da altro componente la Squadra, quale: Dirigente accompagnatore, Capitano della Squadra, Accompagnatore, ecc.).

5.2.2 ANNUNCIO DEI MEMBRI DI SQUADRA

Al momento del sorteggio, gli Allenatori* devono comunicare anche i componenti della squadra, le riserve, il numero e la classificazione sia degli uni che degli altri.

*(Vedi nota italiana al 5.2.1)

5.2.3 MANCATA PRESENZA AL SORTEGGIO

Se una squadra non dovesse essere presente al sorteggio e all'annuncio dei componenti della squadra, essa verrà penalizzata con una punizione di squadra.

Prima dell'inizio della partita, dev'essere annunciata la formazione delle squadre e battuta la punizione di squadra contro la squadra assente al sorteggio.

*(Vedi nota italiana al 5.2.1)

5.3 IL GIOCO DI ATTACCO

5.3.1 TIRARE

Una palla è considerata tirata se lanciata dalla mano di un giocatore. Un semplice rimbalzo della palla sul giocatore o il calciare la palla non vengono considerati tiri.

Perché un tiro sia valido, la palla dev'essere tirata in modo che passi sotto le tre corde tese sopra il campo di gioco. Nel caso in cui la palla tocchi una delle corde o passi sopra una di esse, viene considerata come infrazione e il tiratore viene penalizzato.

Se la palla atterra fuori dal campo il tiro è nullo (perdita di palla).

5.3.2 GIOCATORI AUTORIZZATI

Ogni giocatore presente sul campo di gioco è autorizzato al tiro.

5.3.3 IL QUARTO TIRO

Un giocatore può tirare la palla soltanto tre volte di seguito. Un quarto tiro, o qualsiasi ulteriore tiro di una serie ininterrotta, è considerato infrazione e il giocatore dev'essere punito.

La sequenza dei tiri, così come i tiri di punizione, viene contata anche oltre l'intervallo.

5.3.4 FALLO DI PIEDE

Se un giocatore, nel tirare, oltrepassa la linea di porta o la linea laterale con tutto il piede, il tiro è nullo. Tuttavia, prima di tirare, il giocatore può andare fuori dal campo per potersi orientare.

5.3.5 CONTATTO CON LE CORDE

Se un giocatore tocca una corda, per qualsiasi motivo, commette infrazione e dev'essere punito. Ciò vale anche per le interruzioni di gioco.

5.3.6 PALLA FERMA

Se la palla si ferma durante un'azione di attacco nell'area della squadra attaccante,

dev'essere applicata la Regola degli 8 secondi (vedere Norma 5.6).

5.3.7 TIRO PRIMA DEL FISCHIO INIZIALE

Se un giocatore tira la palla prima che l'Arbitro abbia dato inizio al gioco, tale tiro viene considerato nullo e comporta la perdita della palla.

5.4 IL GIOCO DI DIFESA

5.4.1 GIOCATORI AUTORIZZATI

La difesa può essere fatta da tutti i giocatori in campo.

5.4.2 POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI

I giocatori in difesa devono aspettare la palla nell'area di squadra, dove possono muoversi liberamente e posizionarsi dove desiderano.

Appena la palla ha lasciato la mano del giocatore di attacco, l'azione difensiva può anche aver luogo fuori dall'area di squadra (es. fuori dalla linea laterale, dietro la linea di porta o sotto alle corde)

5.4.3 POSIZIONE DEL CORPO

5.4.3.1 LIMITAZIONI RIGUARDANTI LA POSIZIONE DEL CORPO

I giocatori in difesa devono aspettare la palla in posizione eretta / in movimento o in una posizione con entrambi i piedi o entrambi le ginocchia toccando il pavimento. Non è consentito toccare il pavimento con nessuna parte del corpo sopra le ginocchia. E' permesso sfiorare il pavimento, con i polpastrelli, al solo scopo di orientamento.

Le limitazioni riguardanti le posizioni del corpo per i giocatori in difesa, devono essere applicate solo mentre essi aspettano la palla, cioè dal momento in cui il giocatore che tira prende la palla al momento in cui la palla lascia la mano dello stesso.

***(NOTA ITALIANA:** vedi allegati alcuni esempi).

5.4.3.2 POSIZIONE LIBERA DEL CORPO

Non appena la palla ha lasciato la mano del giocatore attaccante, i giocatori in difesa possono bloccarla in qualsiasi posizione.

5.4.4 DIFESA SCORRETTA

Viene considerata difesa scorretta quando:

- a) la posizione di un giocatore non è corretta (violazione della Regola 5.4.2);
- b) la posizione del corpo non è corretta (violazione della Regola 5.4.3);
- c) un giocatore di difesa tocca una corda;
- d) i giocatori in difesa si toccano o si afferrano volutamente fra di loro (formazione a catena).

Per la Regola del vantaggio (Vedi Regola 5.7), a difesa scorretta viene punita con un tiro di punizione solo dopo l'esecuzione del tiro.

5.4.5 PALLA FERMA

Se la palla si ferma nella metà campo della squadra in difesa, essa dovrà essere consegnata alla squadra di difesa.

5.4.6 PALLA PERSA

Se la palla rimbalza sulla porta (palo o traversa) o su un giocatore e oltrepassa la linea di

centrocampo, si considera palla persa e la squadra di attacco ottiene di nuovo la palla.
Questa Regola non vale per le situazioni di punizione o di rigore.

5.4.7 PALLA FUORI

Se la palla esce dal campo dopo un'azione difensiva, rimbalzando sulla porta (palo o traversa) o su un giocatore, viene considerata fuori e spetta alla squadra in difesa.

5.5 PASSAGGIO DELLA PALLA TRA I GIOCATORI DELLA SQUADRA

5.5.1 PASSAGGIO DELLA PALLA

E' permesso il passaggio della palla all'interno dell'area di squadra se viene effettuato nel rispetto della Regola degli 8 secondi.

5.5.2 PASSAGGIO NON REGOLAMENTARE DELLA PALLA

5.5.2.1 PALLA FERMA

Se si verifica una situazione di palla ferma durante un passaggio, cioè se la palla si ferma all'interno dell'area di squadra, varrà la Regola degli otto secondi (vedere Regola 5.6).

Se la palla attraversa la linea laterale o la prima corda durante il passaggio, avrà luogo la perdita della palla.

Se la palla attraversa la linea di porta durante il passaggio, ciò verrà considerato un goal (autogoal).

5.5.3 CONSEGNA DELLA PALLA

Non è permesso consegnare la palla direttamente nelle mani di un altro giocatore.

Nel caso di violazione di tale Norma, verrà penalizzato il giocatore che ha consegnato la palla.

5.5.4 COMUNICAZIONE TRA I GIOCATORI

I giocatori di una stessa squadra possono comunicare in campo in modo appropriato (cioè, a bassa voce, battendo le mani, bussando a terra ecc.), così da non arrecare fastidio all'altra squadra.

5.6 REGOLA DEGLI OTTO SECONDI

Se un giocatore ha sotto controllo la palla, o l'ha afferrata bene, essa dev'essere lanciata fuori dall'area della sua squadra entro otto secondi. Altrimenti ciò viene considerato infrazione e il giocatore che ha toccato per ultimo la palla viene punito.

5.7 REGOLA (NORMA) DEL VANTAGGIO

Se la squadra di attacco realizza una rete, nonostante la squadra di difesa abbia cercato di evitarlo mediante un comportamento scorretto, la rete ottenuta è valida e l'infrazione della squadra in difesa non sarà ulteriormente punita.

5.8 DEFINIZIONI

5.8.1 PALLA OLTRE LA LINEA

Una palla ha superato la linea di demarcazione soltanto quando è passata con tutto il suo volume (linea di porta, linea laterale, linea di centrocampo).

La palla non è considerata "oltre la linea" quando un giocatore con la palla in mano in fase di lancio, oltrepassa o attraversa una linea (nessun autogoal, nessuna palla fuori).

5.8.2 GOAL, AUTOGOAL

Ogni palla che oltrepassa pienamente la linea di porta durante il tempo di gioco (comprese le situazioni di punizione e rigore) viene considerata rete.

Se, nei seguenti casi, la palla oltrepassa la linea di porta, non verrà assegnata la rete:

- durante un'interruzione del gioco
- a causa di un passaggio scorretto della palla dall'esterno (dall'Arbitro, dai Giudici di rete)

- o da altre persone)
- dopo essere finita fuori (linee laterali o soffitto)
- mentre è nelle mani di un giocatore (nessun autogoal, vedere Norma 5.8.1)

5.8.3 PALLA FUORI

Una palla che passa completamente oltre la linea laterale o sopra la traversa della porta o tocca il soffitto durante il tempo di gioco (comprese situazioni di punizione o rigore) viene considerata "palla fuori". La palla non è considerata fuori finché si trova nelle mani di un giocatore (vedere Norma 5.8.1).

5.8.4 PALLA FERMA

Una palla viene considerata "palla ferma" quando si ferma completamente all'interno del campo di gioco e non è in possesso di nessuna squadra.

Dev'essere fatta una distinzione tra:

- una palla ferma nel gioco di attacco (vedere Norma 5.3.6);
- una palla ferma nel gioco di difesa (vedere Norma 5.4.5);
- una palla ferma durante un passaggio (vedere Norma 5.5.2.1)

6. INFRAZIONI AL REGOLAMENTO

Quando viene infranta una Regola, ciò costituisce infrazione e la si punisce con: ammonizione, perdita di palla, punizione o rigore.

L'infrazione commessa precedentemente, dev'essere risolta prima di un'infrazione successiva. Se vengono commesse più infrazioni contemporaneamente, dev'essere punita quella più grave.

Le violazioni che non sono collegate al gioco difensivo o offensivo, sono sempre penalizzate in modo extra (cioè, infrazioni che riguardano le mascherine o quelle per l'area di panchina)

6.1 PERDITA DI PALLA

Perdita di palla significa che la squadra di difesa perde il diritto al tiro successivo o che alla squadra di attacco viene annullato il tiro; la squadra avversaria ottiene la palla.

La perdita della palla avviene nei seguenti casi:

- a) Azione di gioco durante un'interruzione (Regola 5.1.3)
- b) Palla fuori durante il gioco di attacco (Regola 5.3.1);
- c) Fallo di piede sulle linee laterali o sulla linea di porta (Regola 5.3.4);
- d) Tiro prima del fischio (Regola 5.3.7);
- e) Palla persa (Regola 5.4.6);
- f) Passaggio non regolamentare della palla (Regola 5.5.2.1);

6.2 TIRO DI PUNIZIONE

Con alcune violazioni contro le presenti Regole, l'Arbitro deve imporre un tiro di punizione. Ogni tre punizioni assegnate ad una squadra, nel corso della stessa partita, comporteranno un rigore.

In caso di punizione, il giocatore penalizzato deve lasciare il campo e la squadra in difesa deve difendere la porta con un giocatore in meno.

6.2.1 ARRESTO DEL CRONOMETRO

Appena l'Arbitro interrompe il gioco con un fischio il cronometro dev'essere fermato. Il tiro di punizione dev'essere eseguito fuori dal tempo effettivo di gioco, ma viene considerato come parte del gioco. Il cronometro riparte con il fischio dell'Arbitro appena conclusa la situazione di tiro di punizione.

6.2.2 INIZIO E FINE DI UNA SITUAZIONE DI PUNIZIONE

La situazione di punizione comincia con l'annuncio dell'Arbitro.

La punizione in sé viene separatamente iniziata da un fischio e termina se:

- a) l'Arbitro segnala un'infrazione con un fischio o con un annuncio;
- b) l'Arbitro segnala un goal con 2 fischi;
- c) l'Arbitro dichiara con la parola "Parata" una palla parata;

d) la palla esce e l'Arbitro lo segnala con la parola "Fuori".

6.2.3 TIRO DI PUNIZIONE DOPO LA FINE DEL TEMPO DI GIOCO

Un tiro di punizione, causato nel tempo di gioco, dev'essere eseguito anche se il tempo effettivo di gioco è finito.

Le infrazioni al Regolamento, da parte della squadra di attacco, non saranno più punite e il tiro diventa nullo.

In caso di infrazione durante la difesa, dev'essere ordinato un altro tiro di punizione se non è stata realizzata una rete (Vedi Regola 5.7). Se la nuova punizione è una terza punizione, dev'essere eseguita come un tiro di rigore. Non si applica la Regola del quarto tiro per i tiri ripetuti.

6.2.4 ESECUZIONE DEL TIRO

Una punizione dev'essere eseguita in conformità con le Regole per i tiri.

6.2.5 GIOCATORE RESPONSABILE E DIFESA

In caso di tiro di punizione, il giocatore responsabile dell'infrazione, deve lasciare il campo di gioco e può rientrare soltanto quando l'Arbitro ha decretato conclusa inequivocabilmente la situazione di tiro di punizione (secondo la Regola 6.2.2).

La squadra deve parare il tiro con i giocatori rimasti in campo, in conformità con le regole del gioco difensivo (vedere Regola 5.4).

6.2.6 DIVIETO DI SOSTITUZIONE E TIME-OUT DI SQUADRA

Dopo che è stato inflitto un tiro di punizione, non è consentito alle squadre effettuare sostituzioni o chiedere un time-out.

Dopo la fine di una situazione di punizione, l'Arbitro può permettere anche alla squadra che non ha la palla di effettuare una sostituzione o un time-out.

6.2.7 MOTIVI PER I TIRI DI PUNIZIONE

Le seguenti infrazioni devono essere punite con il tiro di punizione:

- a) la palla tocca, o rimbalza, su una corda (Regola 5.3.1);
- b) il quarto e ogni successivo tiro consecutivo di un giocatore (Regola 5.3.3);
- c) contatto con le corde da parte di un giocatore (Regole 5.3.5 e 5.4.4.b);
- d) difesa non regolamentare (Regola 5.4.4);
- e) consegna della palla (Regola 5.5.3);
- f) Regola degli otto secondi (Regola 5.6);
- g) sistemazione della mascherina o degli occhiali, senza permesso (Regola 1.3.3);
- h) palla ferma durante il gioco di attacco (Regola 5.3.6);
- i) condotta non sportiva (Regola 6.4).

6.3 RIGORE

Con alcune infrazioni alle presenti Norme, l'Arbitro deve imporre un rigore.

In caso di rigore, la squadra penalizzata deve difendere la porta solo con un giocatore; allo stesso modo, solo un giocatore della squadra di attacco deve rimanere in campo.

6.3.1 ARRESTO DEL CRONOMETRO

Appena l'Arbitro interrompe il gioco con un fischio, il tempo dev'essere fermato. Il rigore dev'essere eseguito fuori dal tempo effettivo di gioco, ma viene considerato come parte dell'incontro. Il cronometro riparte con la ripresa del gioco segnalata con un fischio dell'Arbitro dopo la fine della situazione di rigore.

6.3.2 INIZIO E FINE DELLA SITUAZIONE DI RIGORE

La situazione di rigore inizia con l'annuncio dell'Arbitro. Essa inizia separatamente con un fischio e termina se:

- a) l'Arbitro segnala un'infrazione con un fischio o con un annuncio;
- b) l'Arbitro segnala con 2 fischi una rete realizzata;
- c) l'Arbitro dichiara con la parola "Parata" una palla parata;

d) la palla esce e l'Arbitro lo segnala con la parola "Fuori".

6.3.3 RIGORE DOPO LA FINE DEL TEMPO DI GIOCO

Un rigore causato prima della scadenza del tempo di gioco dev'essere eseguito nonostante il tempo sia già scaduto.

Le infrazioni causate dal gioco di attacco non saranno più punite e il tiro viene annullato.

Un'infrazione causata dal gioco di difesa sarà punita con la ripetizione del il tiro se non è stata realizzata prima una rete (Vedi Regola 5.7).

Non si applica la Regola del quarto tiro ai tiri ripetuti.

6.3.4 ESECUZIONE DEL TIRO

6.3.4.1 SCELTA DEL GIOCATORE

La squadra di attacco sceglie il giocatore tra quelli in campo. Gli altri giocatori devono lasciare il campo fino alla fine della situazione di rigore;

6.3.4.2 POSIZIONE

Prima del fischio dell'Arbitro, il giocatore che esegue il tiro non può lasciare il tappeto centrale; dopo il fischio può utilizzare l'intera area di squadra per l'esecuzione del tiro.

6.3.4.3 TIRO

Un tiro di punizione va eseguito in conformità con le Norme di tiro.

Nel caso di infrazione alle Norme, il tiro verrà annullato e la condotta scorretta dovrà essere penalizzata in base alle presenti Norme.

6.3.5 ESECUZIONE DELLA DIFESA

6.3.5.1 SCELTA DEL GIOCATORE

La squadra sceglie per la difesa un giocatore tra quelli in campo. Tale giocatore può essere anche quello a causa del quale è stato inflitto il tiro di rigore; gli altri giocatori devono lasciare il campo fino alla fine dell'azione di rigore.

6.3.5.2 POSIZIONE

Prima del fischio dell'Arbitro, il giocatore in difesa deve aspettare sul tappeto centrale; dopo il fischio, egli può utilizzare l'intera area di squadra per la difesa.

6.3.5.3 DIFESA DI UN RIGORE

La difesa di un rigore dev'essere eseguita in conformità con le Norme che la regolano (soprattutto Norma 5.4.3 e 5.4.4).

Nel caso di una violazione delle Norme causata dal gioco difensivo, il rigore dev'essere ripetuto se non è stato segnato un goal (vedere Norma 5.7). I tiri ripetuti non contano per la Regola del "quarto tiro".

6.3.6 DIVIETO DI SOSTITUZIONE E TIME-OUT DI SQUADRA

Dopo che è stato inflitto un tiro di rigore, le squadre non possono effettuare sostituzioni o chiedere un time-out. Al termine della situazione di rigore, l'Arbitro può anche permettere di effettuare sostituzioni o richiedere time-out alla squadra che non è in possesso di palla.

6.3.7 MOTIVI PER IL TIRO DI RIGORE

Per le seguenti infrazioni al Regolamento vengono inflitti i rigori:

- a) qualsiasi punizione contro un membro di squadra che si trovi nell'area di panchina (Regola 6.4);
- b) un comportamento non sportivo particolarmente grave o ripetuto di un giocatore (Regola 6.4);
- c) ogni 3° tiro di punizione causato nell'ambito della stessa partita da una squadra (Regola 6.2);
- d) assenza al momento del sorteggio per la scelta del campo o del primo tiro

(Regola 5.2.3).

6.4 CONDOTTA NON SPORTIVA

6.4.1 PERSONE INTERESSATE

La condotta non sportiva può essere riconosciuta per tutti i presenti: giocatori, componenti della squadra, Ufficiali, organizzatori o spettatori.

6.4.2 TIPI DI COMPORTAMENTO PER CONDOTTA NON SPORTIVA

I seguenti tipi di comportamento sono considerati condotta non sportiva:

- a) insultare l'Arbitro, gli Ufficiali o altre persone coinvolte nel Torneo
- b) bestemmiare, sfoghi d'ira, gesti osceni
- c) distrarre la squadra avversaria con rumori non necessari o fastidiosi
- d) dare illegalmente istruzioni
- e) correggere, senza autorizzazione, la posizione delle bende oculari, mascherina od occhiali
- f) ritardare volutamente il gioco (al di fuori della Regola degli otto secondi), ed altri.

6.4.3 SANZIONI

E' a discrezione l'Arbitro se e quando punire la condotta non sportiva, e in quale modo. La condotta non sportiva può portare, se considerato necessario dall'Arbitro, all'espulsione dalla partita o dal Torneo, oppure all'allontanamento dalla palestra.

Se accade per la prima volta, l'Arbitro può semplicemente comminare un'ammonizione. Ogni ulteriore condotta non sportiva, da parte della stessa persona, dev'essere punita con una punizione più severa.

Possibili tipi di punizione:

- a) In caso di condotta non sportiva dei giocatori:
ammonizione, perdita della palla, punizione, rigore, espulsione dalla partita/Torneo (un giocatore eliminato può essere sostituito da un altro se la squadra in questione ha ancora una sostituzione da fare);
- b) In caso di componenti della squadra nell'area di panchina: ammonizione, rigore, espulsione dalla palestra;
- c) In caso di persone non coinvolte con la squadra: ammonizione, espulsione dalla palestra.

7. TEMPI SUPPLEMENTARI E TIRI DI RIGORE

7.1 TEMPI SUPPLEMENTARI

7.1.1 MOTIVAZIONI

Una partita di finale, semi finale o per la determinazione del piazzamento in classifica, che finisca in pareggio dopo i tempi regolamentari, dev'essere prolungata con i tempi supplementari.

7.1.2 PROSECUZIONE DEL GIOCO

Quando vengono decretati i tempi supplementari, viene considerata come una prosecuzione del gioco con i giocatori e i componenti di squadra già annunciati.

Dopo un intervallo di 2 minuti il gioco continua con il cambio del campo ed il primo tiro.

Quando vengono accordati i tempi supplementari, il conto dei tiri di ogni giocatore ricomincia di nuovo.

7.1.3 TIME-OUT DI SQUADRA, SOSTITUZIONI

Durante i tempi supplementari, ogni squadra può avere un time-out e 2 sostituzioni.

Le sostituzioni nel corso dell'intervallo non contano.

7.1.4 TEMPO DI GIOCO, "GOLDEN GOAL"

Non appena viene segnata la prima rete, "golden goal", il gioco finisce.

Se non vengono segnati goal, la durata dei tempi supplementari sarà di 4 minuti di gioco effettivo, suddivisi in due tempi da 2 minuti l'uno. Tra i due tempi ci sarà un intervallo di 2 minuti.

7.2 TIRI LIBERI

7.2.1 MOTIVAZIONI

Devono essere eseguiti i tiri liberi se:

- a) Dopo un girone ad eliminazione diretta si deve arrivare ad un piazzamento in classifica;
- b) Dopo i tempi supplementari nelle partite di finale, semi finale o in quelle nelle quali dev'essere stabilito il piazzamento in classifica vi è ancora una situazione di parità (Regole 8.4.2, 8.5.1, 8.5.2).

7.2.2 ANNUNCIO DEI GIOCATORI

Subito dopo la fine dei tempi supplementari finiti in pareggio, o su richiesta dell'Arbitro, ogni squadra deve annunciare 3 giocatori (per iscritto) che eseguiranno sia i tiri di rigore che la difesa.

Se una squadra è rimasta solo con 2 giocatori adatti, essi devono eseguire alternativamente i tiri di rigore.

Se una squadra non annuncia in tempo i giocatori per i tiri di rigore, perde la partita con il risultato di 0 : 5.

7.2.3 SCELTA DEL TIRO INIZIALE O DEL CAMPO

Prima dell'inizio dei tiri di rigore, dev'essere nuovamente sorteggiata la scelta di tiro iniziale o di campo secondo la Regola 5.1. La scelta vale per tutti i tiri.

7.2.4 NUMERO DEI TIRI

Ogni squadra deve eseguire e parare, alternativamente, 3 tiri.

Se si verifica nuovamente una situazione di parità, i tiri di rigore devono essere continuati secondo la Regola 7.2.6.

7.2.5 REALIZZAZIONE DEI TIRI

7.2.5.1 Durante i tiri, i giocatori nominati devono stare fuori dal campo dalla parte dell'arbitro. Le mascherine e bende oftalmiche devono essere indossate correttamente appena i giocatori lasciano l'area del tecnico.

7.2.5.2 Per la realizzazione dei tiri e per la difesa è valida la Regola del tiro di rigore (soprattutto le Regole 6.3.2, 6.3.4, 6.4.5).

7.2.5.3 I giocatori devono eseguire i tiri e la difesa nello stesso ordine in cui sono stati annunciati.

Il giocatore nominato per primo esegue il suo tiro e il difensore nominato per primo difende la porta. Ogni singolo tiro dev'essere anticipato dal fischio dell'Arbitro. Subito dopo il tiratore diventa difensore e viceversa. Allo stesso modo, si presentano i giocatori nominati come secondi e terzi e giocano a turno in attacco e in difesa.

7.2.5.4 Il mancato rispetto delle Norme quando si tira non comporta alcuna punizione, semplicemente il tiro diventa nullo.

Il mancato rispetto delle Norme quando si para, comporta una ripetizione del tiro se non è stato segnato un goal (vedere Norma 5.7).

7.2.6 DETERMINAZIONE DELLA SQUADRA VINCITRICE

La Squadra che ha ottenuto il numero più alto di reti viene dichiarata vincitrice.

Se si verifica nuovamente una situazione di parità, si continua con i tiri di rigore con lo stesso ordine di giocatori impiegati in precedenza, con un tiro per ciascuna squadra fino al

momento in cui una delle due squadre abbia una rete di vantaggio (avendo tirato lo stesso numero di volte).

Fino alla definitiva conclusione della partita (tempi regolari, supplementari, rigori) tutti i giocatori, in campo ed in panchina, devono indossare le bende oculari.

8. CONDOTTA DEI TORNEI

Ai Campionati o alle Coppe Internazionali (come Campionati Mondiali/Regionali o Coppe Mondiali/Regionali, ecc.) dev'essere applicato il seguente criterio: Se ad un Torneo Internazionale partecipano squadre provenienti da almeno 4 Paesi, l'Organizzatore, attraverso un modulo di domanda, deve informare l'I.B.S.A. di tale manifestazione.

8.1 PARTECIPAZIONE

Ai Campionati Internazionali ogni Paese membro I.B.S.A. avente diritto a prendervi parte, potrà iscrivere solo una squadra maschile ed una femminile, se non viene diversamente previsto nelle Norme relative al Torneo in questione (come le Norme per le Coppe Mondiali o Regionali).

8.2 SORTEGGIO DELLE SQUADRE

Se ad un Torneo Internazionale partecipano più di 11 squadre, dovranno essere formati 2 o, se necessario, più gruppi (Vedi Regola 8.3.2).

Le squadre saranno divise per gruppi secondo il piazzamento in classifica ottenuto nei precedenti Campionati simili. Ciò vuol dire che, per la formazione dei gruppi per i Campionati Mondiali, è decisivo il posto ottenuto al Campionato precedente, e per la formazione dei gruppi per i Campionati Regionali è decisivo il posto ottenuto al Campionato Regionale precedente.

Si applica il seguente schema (esempio con 3 gruppi): la squadra che è arrivata prima all'ultimo Campionato sarà messa nel gruppo A, la squadra arrivata seconda nel gruppo B, la squadra arrivata terza nel gruppo C, la squadra arrivata quarta nel gruppo C, la squadra arrivata quinta nel gruppo B, la squadra arrivata sesta nel gruppo A, la squadra arrivata settima nel gruppo A, ecc..

8.3 DIVISIONE IN GRUPPI, ELIMINATORIE

8.3.1 UN GRUPPO

Se partecipano fino a 11 squadre ad un Torneo, il girone eliminatorio sarà un semplice girone a punteggio (ciascuna squadra gioca una volta contro ogni altra squadra);

8.3.2 DUE O PIU' GRUPPI

Se partecipano ad un Torneo più di 11 squadre, esse saranno suddivise in due o più gruppi uguali secondo la Regola 8.2.

Devono essere formati 2 gruppi se partecipano fino a 19 squadre. Deve essere formato un terzo o altri gruppi ogniqualvolta in un gruppo ci siano più di 9 squadre.

8.3.3 PIAZZAMENTO ALL'INTERNO DEL GRUPPO

In ogni gruppo, ciascuna squadra gioca una volta contro le altre squadre del proprio gruppo (girone semplice ai punti). I piazzamenti all'interno del gruppo vengono decisi in base alla Norma 8.6.

Le prime tre classificate di ogni gruppo si qualificano per il secondo girone (Regola 8.4.1).

Se le eliminatorie si svolgono in due gruppi, le squadre rimanenti - a partire dal quarto posto di ogni gruppo - disputano un girone per il piazzamento (Regola 8.4.2). Se ci sono 3 o più gruppi, sarà l'organizzatore, di concerto con il delegato tecnico dell'I.B.S.A., a decidere il sistema di piazzamento.

8.4 SEMIFINALI E PARTITE PER IL PIAZZAMENTO

8.4.1 SEMIFINALI

Se il Torneo si svolge in 2 o più gruppi, le 3 squadre prime classificate di ciascun gruppo

giocheranno in un secondo girone per partecipare alla finale.

Alle semifinali, quelle squadre giocano l'una contro l'altra con cui non ha giocato nelle eliminatorie. Per le squadre che già si sono incontrate, i risultati delle eliminatorie vengono considerati per le semifinali.

Il piazzamento all'interno delle semifinali si determina come in una gara semplice a punti (secondo la Regola 8.6).

Le prime 4 squadre si qualificano per le semifinali (Regola 8.5). Le rimanenti squadre sono eliminate dal Torneo e si piazzano dal 5° al 6°, dal 5° al 9° o dal 5° al 12° posto, a seconda del numero di gruppi.

8.4.2 PARTITE PER LA DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

Se le eliminatorie si svolgono in due gruppi, le squadre classificate al quarto posto in entrambi i gruppi giocheranno per il 7° posto, le squadre classificate al quinto posto giocheranno per 9° posto, ecc.

Se la partita regolare termina in una situazione di parità si devono giocare i supplementari (Vedi Regola 7.1). Se dopo i supplementari esiste ancora la parità, i tiri di rigore porteranno a una decisione finale. (Vedi Regola 7.2).

8.5 FINALI

8.5.1 SEMIFINALI

Le prime quattro migliori squadre del girone preliminare, disputeranno la semifinale. Si incontrano in partite ad eliminazione diretta durante le quali la squadra classificatasi prima gioca contro la quarta e la seconda contro la terza.

8.5.2 FINALI

Le due squadre vincitrici delle semifinali giocano per il titolo di campione e le due perdenti per il terzo posto.

Se nelle semifinali, o finali, dopo i tempi regolamentari di gioco, la partita rimane in parità devono essere giocati i supplementari (vedere la Regola 7.1). Se anche dopo i supplementari la partita rimane in parità essa dev'essere decisa tramite i tiri di rigore (Vedi Regola 7.2).

8.6 DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA

8.6.1 PUNTI*

Il posto in classifica di una squadra dopo un semplice girone ai punti si stabilisce in base ai punti ottenuti da ciascuna squadra.

Ogni squadra ottiene 2 punti per una vittoria, 1 punto per un pareggio e 0 punti per partita persa.

***(NOTA ITALIANA:** Nel caso di applicazione nel Campionato Italiano di Torball maschile e femminile, vigono le disposizioni in materia contenute nella Formula ed Organizzazione dei Campionati Italiani di Torball e Goalball e nelle specifiche Norme di attuazione).

8.6.2 DIFFERENZA RETI*

In caso di parità di punti per il miglior piazzamento in classifica, si terrà conto della miglior differenza reti (reti segnate meno reti subite).

***(Vedi nota italiana al 8.6.1).**

8.6.3 QUOZIENTE RETI*

In caso di parità di punti e di differenza reti, è decisivo il miglior quoziente reti (reti segnate diviso reti subite).

***(Vedi nota italiana al 8.6.1).**

8.6.4 INCONTRO DIRETTO*

Se esiste ancora parità, il migliore piazzamento sarà deciso da un incontro diretto fra le squadre.

***(Vedi nota italiana al 8.6.1).**

8.6.5 TIRI DI RIGORE*

Qualora, dopo l'applicazione delle Norme che vanno dalla 8.6.1 alla 8.6.4, una decisione non sia ancora possibile, si deciderà tramite i rigori (Vedi Regola 7.2).

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.7 MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA*

Se una squadra manca di presentarsi in tempo per l'inizio di una partita, ciò viene considerato come una sconfitta, e la squadra che si è presentata ottiene 2 punti e un risultato di 5 a 0.

La squadra che non si è presentata al gioco perde con un punteggio di 0 a 5. Inoltre vengono tolti 2 punti per mancata presentazione.

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.8 ABBANDONO DI UNA PARTITA; ELIMINAZIONE DA UN TORNEO*

Nel caso in cui una squadra non finisca un Torneo o un Campionato, tutte le altre squadre rimaste vincono la partita con un risultato di 5 a 0.

Se una squadra abbandona il Torneo, tutte le altre squadre ottengono 2 punti e 0 reti. I risultati ottenuti in precedenza saranno annullati.

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.9 DETERMINAZIONE DELLE MIGLIORI SQUADRE DI ATTACCO E DI DIFESA

8.9.1 SQUADRA DI ATTACCO

La miglior squadra di attacco si stabilisce sommando tutte le reti ottenute da una squadra e dividendo questa somma per il numero di partite giocate. Non si contano le reti ottenute nei supplementari o ai rigori.

8.9.2 SQUADRA DI DIFESA

La migliore squadra di difesa si stabilisce sommando tutte le reti subite e dividendo questa somma per tutte le partite giocate. Non si contano le reti subite nei supplementari o ai rigori.

8.10 NUMERO DI PARTITE

L'Organizzatore dovrebbe stabilire un calendario gare in modo che una squadra non giochi più di 7 partite al giorno e che la durata complessiva del tempo di gioco non superi le 8 ore. In casi particolari, il Sottocomitato di Torball può permettere eccezioni a tale Norma.

8.11 COMITATO PER I RECLAMI

Il Comitato per i reclami consiste nelle persone indicate all'Appendice IV e prende decisioni inappellabili in merito ad un reclamo inoltrato secondo i principi contenuti nelle presenti Norme e all'Appendice IV.

*(NOTA ITALIANA: *Nel caso di applicazione nel Campionato Italiano di Torball maschile e femminile, vigono le disposizioni in materia contenute nella Formula ed Organizzazione dei Campionati Italiani di Torball e Goalball e nelle specifiche Norme di attuazione*).

8.12 ECCEZIONI A CODESTE REGOLE

In casi giustificati, la Sottocommissione o Delegato Tecnico IBSA può permettere eccezioni alle regole per la conduzione dei tornei.

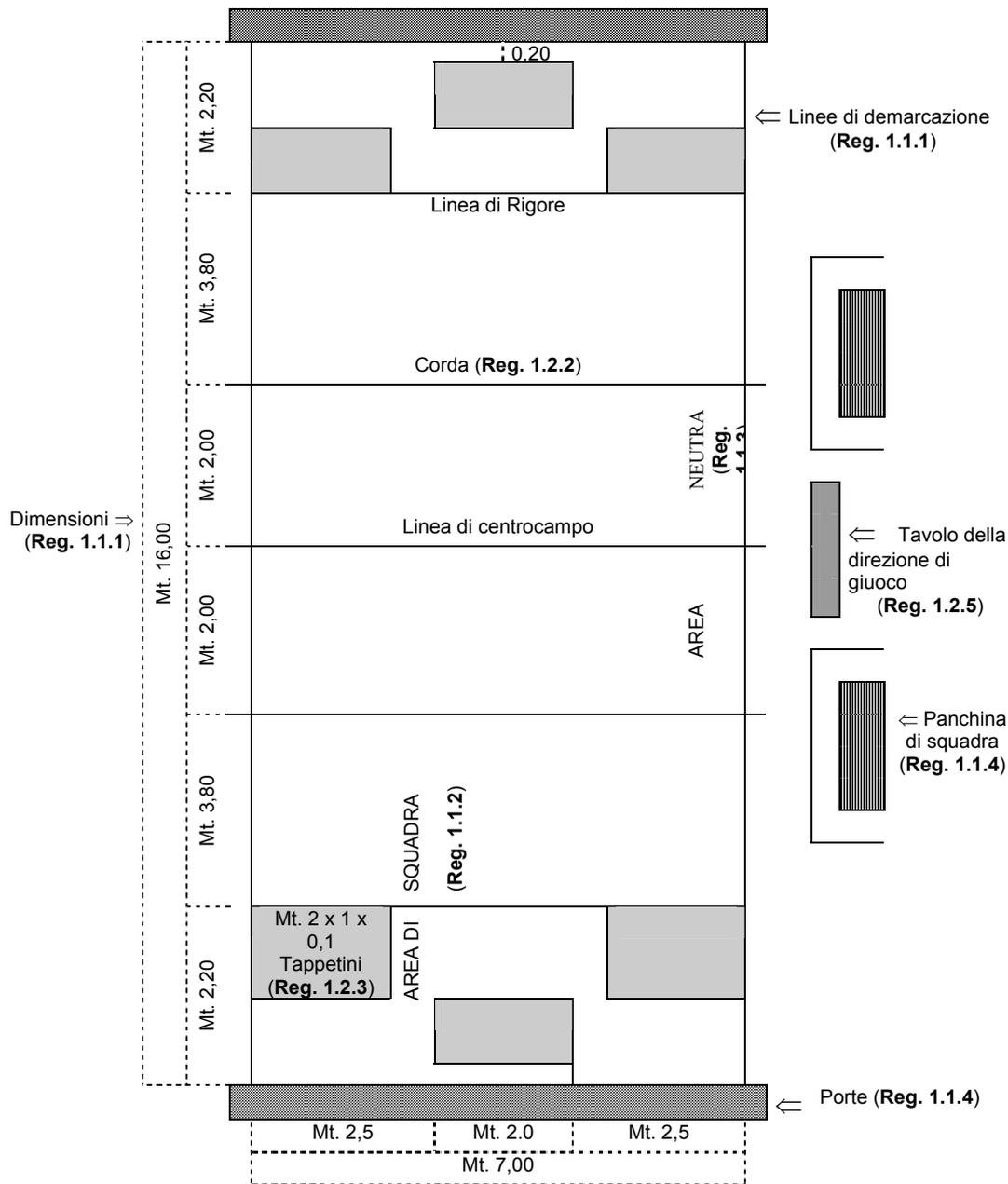
Dr. Max Ott

Presidente

IBSA Sottocommissione Torball

Salisburgo, gennaio 2006.

APPENDICE I - Dettagli Tecnici (Schemi)



NOTA: Le dimensioni del campo s'intendono puramente indicative. Per l'allestimento, attenersi scrupolosamente a quanto contenuto nel vigente Regolamento.

APPENDICE II - Annunci verbali dell'Arbitro

In caso di interruzione del gioco, l'Arbitro deve spiegare il motivo dell'interruzione per mezzo degli annunci che seguono.

Soltanto in caso di assoluta necessità egli può scegliere annunci differenti per spiegare l'interruzione o la sua decisione, chiedere ad altri Ufficiali di dare spiegazioni o usufruire di un interprete.

Tutti gli annunci devono essere fatti in modo chiaro e ad alta voce, in modo che tutti i partecipanti, soprattutto i giocatori ed i componenti della squadra, possono ascoltarli.

1. **Annunci riguardanti il gioco di attacco:**

Se la palla va fuori (oltrepassa la linea laterale) durante un passaggio: **“Fuori, perdita della palla”**;

Quando viene violata la Regola degli otto secondi: **“Otto secondi, numero... (numero del giocatore che ha toccato la palla per ultimo), tiro di punizione contro... (Nome della squadra)”**;

Quando la palla viene consegnata direttamente da un giocatore all'altro: **“Palla consegnata, numero... (numero del giocatore che ha passato la palla), tiro di punizione contro... (Nome della squadra)”**;

Se la palla va fuori durante il gioco di attacco e c'è bisogno di una spiegazione: **“Fuori”**;

Se un giocatore esegue un'azione con la palla durante un'interruzione del gioco o se la palla viene lanciata prima che il gioco sia stato ripreso: **“Perdita della palla”**;

Se un giocatore durante il tiro oltrepassa la linea di porta o la linea laterale: **“Fallo di piede, perdita della palla”**;

Quando un giocatore tira la palla per la quarta o ulteriore volta consecutivamente, o anche di più: **“Quarto tiro, numero ... (numero del giocatore), tiro di punizione contro... (Nome della squadra)”**;

Se la palla tocca una delle corde all'interno del campo, quando viene tirata, o rimbalza, sulla corda: **“Corda, numero... (numero del giocatore), tiro di punizione contro... (Nome della squadra)”**;

Quando un giocatore tocca una delle corde **“Corda, numero... (numero del giocatore), tiro di punizione contro... (Nome della squadra)”**;

2. **Annunci riguardanti il gioco di difesa:**

Quando un tiro di punizione o di rigore viene parato: **“Parato”**;

Quando si verifica una situazione di palla ferma nella metà campo della squadra in difesa e c'è bisogno di un chiarimento: **“Palla a ... (Nome della squadra)”**;

Quando la palla, a causa della difesa o del rimbalzo dalla porta all'interno del campo di gioco, rimbalza indietro oltre la linea centrale all'interno del campo: **“Palla persa”**;

In caso di difesa scorretta, contro le Regole: **“Difesa scorretta, numero... (numero del giocatore che ha commesso la difesa scorretta), ... (tipo di punizione: ammonizione, tiro di punizione) contro ... (Nome della squadra)”**;

Quando un giocatore tocca una corda: **“Corda, numero... (numero del giocatore), tiro di punizione contro (Nome della squadra)”**;

3. **Ulteriori Annunci**

Prima dell'inizio di ciascun tempo regolare e quando un'interruzione è durata per più tempo, l'Arbitro deve avvisare i giocatori dell'inizio, o della continuazione, del gioco chiedendo: **“Pronti?”**; accertandosi che i giocatori lo siano effettivamente prima di incominciare il gioco;

Nel caso di una situazione non chiara per i giocatori, tuttavia, il gioco non è interrotto: **“Partita in corso”**;

Quando viene deciso un time-out dell'Arbitro: **“Time-out”**;

Quando viene autorizzato un time-out di squadra richiesto: **“Time-out per la squadra... (Nome della squadra)”**;

Quando viene concesso un time-out medico: **“Time-out medico per... (Nome della squadra)”**;

In caso di rete: **“Rete per... (Nome della squadra che ha segnato), X a X (risultato attuale)”**;

Quando viene autorizzata una sostituzione richiesta: **“Sostituzione per... (Nome della squadra), numero X esce, numero X entra (numeri dei relativi giocatori)”**;

Quando un terzo tiro di punizione viene inflitto alla stessa squadra: **“Terzo tiro di punizione, rigore contro... (nome della squadra)”**;

Quando viene punito un comportamento antisportivo di un giocatore: **“Comportamento antisportivo di... (nome della squadra o numero del giocatore), ... (tipo di punizione: ammonizione, tiro di punizione, rigore o altre sanzioni) contro ... (nome della squadra)”**.

In caso di comportamento antisportivo dalla panchina di squadra: **“Punizione di panchina, ...(tipo di punizione: ammonizione, rigore o altre sanzioni) contro ...(Nome della squadra)”**.

APPENDICE III – Referto (*non pertinente*)

APPENDICE IV

Risoluzione di un reclamo

1. CLAUSOLA GENERALE

Come base, per formalizzare un reclamo, devono essere prese in considerazione le Regole generali I.B.S.A..

2. COMPOSIZIONE DEL COMITATO RECLAMI

I Membri del Comitato Reclami devono essere nominati prima dell'inizio del Torneo.

Fanno parte del Comitato:

- Un rappresentante dell'Organizzatore o Promotore;
- Il Capo Arbitro o un altro Arbitro nel caso in cui il Capo fosse coinvolto nella protesta;
- Un rappresentante ufficiale dell'I.B.S.A.

3. TASSA DEL RECLAMO

La tassa di reclamo dev'essere determinata dall'organizzatore di concerto con il rappresentante ufficiale dell'I.B.S.A. Le squadre partecipanti devono essere informate in merito alla quota da pagare, e alla valuta, per un reclamo al momento dell'invito alla competizione.

Nel caso in cui la protesta venga accolta, tutta o in parte, la quota verrà restituita, altrimenti essa verrà trattenuta dal Sottocomitato di Torball.

4. ANNUNCIO DELLA PROTESTA

L'Allenatore/Capitano della squadra deve annunciare la protesta con il segnapunti firmando il verbale della gara; allo stesso tempo deve depositare la tassa di reclamo.

Tutte le proteste che non si riferiscono al campo o al risultato di una partita, devono essere sollevate prima dell'inizio dell'incontro.

5. DOVERI DEL SEGNAPUNTI

Il Segnapunti deve:

- a) registrare l'annuncio di una protesta sul verbale della gara;
- b) registrare l'ora esatta dell'annuncio di una protesta;
- c) ricevere la tassa di reclamo e
- d) informare il Capo Arbitro dell'annuncio di una protesta

6. PRESENTAZIONE DEL RECLAMO

6.1 Entro 30 minuti dall'annuncio, il reclamo dev'essere consegnato al Capo Arbitro, per iscritto, in una lingua ben nota all'I.B.S.A.. Se la protesta viene presentata in ritardo, essa viene trattata come un ritiro e la tassa di protesta viene trattenuta.

6.2 La presentazione scritta di una protesta deve contenere almeno i seguenti punti:

- a) una breve descrizione del motivo della protesta;
- b) una breve descrizione dei suoi effetti sul gioco e una spiegazione dello svantaggio della squadra che la presenta;
- c) indicazione di prove, come testimoni o oggetti;
- d) fare una richiesta su cosa può decidere il Comitato Proteste. Tuttavia, quando decide, il Comitato Proteste non è costretto a rispettare la suddetta richiesta;
- e) firma dell'Arbitro della squadra che presenta la protesta.

7. CONVOCAZIONE DEL COMITATO RECLAMI

Il Capo Arbitro, subito dopo l'annuncio di un reclamo, deve informarne immediatamente i componenti del Comitato Reclami. Dopo aver ricevuto il reclamo in forma scritta, il Capo Arbitro deve convocare il Comitato Reclami, il più presto possibile, e presentare il reclamo per la discussione e la risoluzione.

8. DECISIONE DEL COMITATO RECLAMI

Il Comitato Reclami può prendere tutte le misure che ritiene necessarie per chiarire il caso e per arrivare ad una decisione equa.

Tali misure comprendono:

- il controllo di appunti / verbali scritti;
- l'interrogazione di persone come Ufficiali del Torneo, giocatori, componenti della squadra, ecc.
- ispezione di oggetti importanti.

9. DECISIONE

9.1 Il Comitato Reclami deve decidere il prima possibile sul reclamo presentato, tenendo conto della continuazione della manifestazione.

9.2 Nella decisione del Comitato Reclami, la richiesta della squadra che presenta la protesta dev'essere tenuta in considerazione.

Inoltre, il Comitato Reclami è autorizzato a prendere decisioni diverse da quelle richieste. Esse possono comprendere:

- annuncio di un'ammonizione;
- accettazione/rifiuto di uno o più goal;
- esecuzione di un certo numero di tiri liberi;
- ripetizione di situazioni di gioco (es. situazioni di punizione);
- ripetizione di alcuni minuti della partita, di un tempo o dell'intera partita;
- annullamento di una partita e determinazione di un risultato;
- ecc..

Al momento di prendere la decisione, la motivazione che ha portato alla protesta, i suoi risultati e il punteggio attuale, devono essere presi in considerazione in modo che venga presa una decisione sensata.

9.3 La decisione viene presa a maggioranza dei voti nell'ambito del Comitato Reclami e dev'essere rappresentata unanimemente in pubblico.

9.4 La decisione presa dal Comitato Reclami è definitiva.

9.5 La squadra che presenta la protesta, quella colpita dalla protesta e gli Ufficiali del Torneo sono, all'inizio, informati oralmente in merito alla decisione presa; ciò dev'essere fatto in una lingua ufficialmente conosciuta dall'I.B.S.A..

Alla fine del Torneo può essere preparata una copia scritta della decisione presa, unitamente ad una breve spiegazione. Il documento dev'essere inviato (per posta) alla squadra che ha presentato il reclamo, all'organizzazione e all'I.B.S.A..

APPENDICE V

Parte I: Spiegazioni

Nella presente parte dell'Appendice V si possono trovare spiegazioni e descrizioni di alcune Norme.

Il contenuto della presente Appendice V è stato deciso dal Sottocomitato di Torball dell'I.B.S.A..

Le seguenti spiegazioni riguardano:

1.3.3.3 Le misure adeguate che l'Arbitro può imporre sono, ad es. un cambio di mascherina o di occhiali scuri, un ulteriore uso di bende ecc. Non è necessario tenere conto dell'attuale vista del giocatore.

1.3.3.4 I sostituti devono indossare mascherine e occhiali scuri dal momento in cui viene richiesta la sostituzione dalla panchina.

Quando il Capitano della squadra o l'Arbitro richiedono la sostituzione, il sostituto deve indossare immediatamente mascherina e occhiali scuri. In nessun caso il sostituto può lasciare l'area di allenamento senza indossare correttamente mascherina e occhiali scuri.

3.2.3 Segnapunti:

3.2.3.f) e Appendice IV, punto 4

Se subito dopo la partita un Allenatore /capitano non firma il referto, che gli viene presentato dal segnapunti, né presenta una protesta, ciò viene considerato come un'accettazione del referto di gioco. Dopo tale fase non è possibile annunciare una protesta.

3.2.4 Cronometrista:

3.2.4.b) "Il tempo dev'essere tenuto come tempo effettivo di gioco", significa che il cronometro dev'essere fermato ogni volta che il gioco viene interrotto dal fischio dell'Arbitro. Quando il gioco viene ripreso da un altro fischio, il cronometro deve ripartire (tranne in situazioni di penalità).

4.1.3 Le altre tre persone a cui è permesso stare nell'area di allenamento come componenti della squadra sono: Allenatore, accompagnatore, medico, massaggiatore ecc.

4.2.2 Segnalare ed approvare una sostituzione

L'Allenatore deve indicare all'Arbitro il suo desiderio di fare una sostituzione attraverso segni evidenti con le mani.

Se è il capitano di squadra a volere la sostituzione, egli deve indicarlo all'Arbitro con evidenti segni con le mani o chiamandolo.

Se nel lasso di tempo che passa tra la richiesta di sostituzione e la sua approvazione ha luogo uno scambio di palla, la richiesta di sostituzione dev'essere ripetuta, altrimenti la sostituzione non viene più considerata richiesta.

4.4.1.2 Segnalare ed approvare un time-out di squadra

Se l'Arbitro ritiene che la squadra avversaria venga disturbata dalla richiesta dell'Allenatore, o capitano di squadra, di un time-out di squadra, ciò dev'essere segnalato come condotta antisportiva in base alla Norma 6.4.

Se nel lasso di tempo che passa tra la richiesta di time-out di squadra e la sua approvazione ha luogo uno scambio di palla, la richiesta di time-out di squadra dev'essere ripetuta, altrimenti il time-out non viene più considerato richiesto.

4.4.1.3 Il time-out di squadra inizia dopo che l'Arbitro chiama il nome della squadra.

Ciò significa che da quel momento:

- la durata del time-out di squadra dev'essere cronometrata e
- i componenti della squadra possono lasciare la zona di allenamento.

4.4.1.4 Numero dei componenti della squadra

Se uno dei componenti della squadra che entra in campo durante un time-out è un sostituto, egli non ha bisogno di indossare mascherina e occhiali scuri.

5.1.2 Le punizioni vengono eseguite al di fuori del tempo effettivo di gioco, ma fanno parte della partita.

5.1.3 Interruzione del gioco

Durante un'interruzione del gioco, i giocatori non possono eseguire alcuna azione con la palla, essa deve rimanere al giocatore che l'aveva al momento dell'annuncio dell'interruzione, tranne se la palla viene data all'Arbitro.

Il giocatore può prendere la palla, può muoversi all'interno della sua metà campo tenendola in mano, ma non può eseguire alcuna azione con la palla; cioè, non può passarla ad un altro giocatore. La diretta conseguenza di ciò sarà la perdita di palla.

5.2.3 Assenza al sorteggio

Tale (punizione di squadra) rigore dev'essere eseguito prima che l'Arbitro inizi il gioco vero e proprio. Per tale rigore la Norma 6.3.3 (rigore dopo la fine del gioco effettivo) dev'essere applicata per analogia, ciò significa che:

- le infrazioni alla Norma riguardanti il gioco di attacco, non sono penalizzate; il tiro diventa nullo e non dev'essere ripetuto e
- le infrazioni alla Norma riguardanti il gioco difensivo comportano una ripetizione della punizione se non è stato segnato un goal.

Tale tiro di rigore per l'assenza non dev'essere calcolato per la Norma del "quarto tiro".

5.3.6 Palla ferma (nel gioco di attacco)

Se, durante il gioco di attacco, la palla si ferma all'interno dell'area di squadra, a prescindere dalla ragione, es. a causa di:

- un passaggio scorretto;
- un tiro non controllato o
- un tiro troppo lento,

dev'essere applicata la Regola degli 8 secondi. All'interno di questi 8 secondi, i giocatori possono provare ad afferrare la palla ecc.

Se la palla si ferma in campo, fuori dall'area della squadra in attacco, avrà luogo la perdita della palla.

5.3.7 Tiro prima dell'inizio del gioco

Tale tiro dev'essere registrato come un tiro per il giocatore interessato.

5.5.1 Passaggio della palla

Il passaggio della palla all'interno dell'area di squadra significa tirare o rotolare la palla ad un altro giocatore, anche più di una volta. Lasciar cadere la palla sul pavimento, o azioni simili con il solo scopo di irritare la squadra avversaria, sono considerate come condotta antisportiva e devono essere punite in conformità con la Regola 6.4.

5.5.3 Passaggio diretto della palla

Un tocco simultaneo e incidentale della palla da parte di due giocatori non viene considerato un passaggio diretto della palla.

6.2.4 Esecuzione di un tiro di punizione

Per il tiro di punizione, devono essere applicate le regole relative al tiro, es. Norma 5.3, 5.5.5 e 5.6. Ciò significa che:

- la palla può essere passata tra la squadra dopo l'inizio, che viene segnalato da un fischio
- viene penalizzato il quarto tiro consecutivo di uno stesso giocatore
- dev'essere applicata la Regola degli 8 secondi.

6.3.4.3 Tiro di rigore (punizione di squadra)

Per quanto riguarda il tiro di rigore, devono essere applicate le regole relative al tiro, soprattutto la 5.3 e 5.6. Ciò significa che:

- viene penalizzato il quarto tiro consecutivo di uno stesso giocatore
- dev'essere applicata la Regola degli 8 secondi
- un tiro prematuro comporta la perdita della palla.

6.4.3 Sanzioni

6.4.3.b) Un rigore dovuto a condotta antisportiva da parte dei componenti di una squadra, viene sempre contato come rigore addizionale.

Parte II: Esempi

Posizioni corrette



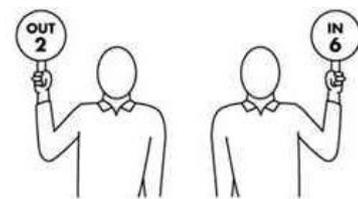
Posizioni non corrette



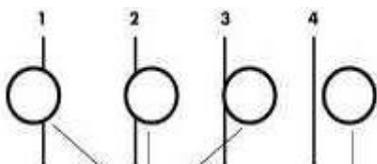
Sostituzione



TIME OUT



Sostituzione di un giocatore
(con l'ausilio dei tabelloni)



Palla in gioco

Palla Fuori

File: Regolamento Torball 2006-2009