

Prot. nr. 5461/RC

Roma, 13 settembre 2016

Ai Sigg. Presidenti delle Associazioni Cronometristi interessate

e p.c. Ai Sigg. Delegati Provinciali AQ, AT, KR, RN, VB, VV  
Ai Sigg. Presidenti dei Comitati Regionali  
Ai Sigg. Delegati Provinciali con funzioni Regionali di Aosta, Bolzano e Trento  
Ai Sigg. Componenti il Collegio dei Revisori dei Conti  
Ai Sigg. Componenti la Commissione Tecnica Federale  
Ai Sigg. Componenti del Consiglio Direttivo SFC  
Al Sig. Coordinatore del Centro Studi  
Ai Sigg. Consiglieri Federali  
LORO SEDI

Con l'approssimarsi dell'inizio dei Campionati di Pallamano é necessario informare le Associazioni su alcune novità tecniche e regolamentari introdotte dalla IHF (International Handball Federation) successivamente allo svolgimento delle Olimpiadi Estive, recepite dalla FIGH e che entreranno in vigore già dalla stagione 2016/2017.

Le novità che coinvolgono il lavoro di cronometrista e segretario riguardano :

A) **infortunio di un giocatore** e modalità del suo rientro in campo. Un giocatore che si infortuna, dopo l'intervento dei sanitari sul campo autorizzato dall'arbitro, dovrà uscire dal campo e potrà farvi rientro solo dopo che la sua squadra abbia effettuato tre azioni di attacco. Il conto di tale azioni spetta al Segretario e segnalata con apposito cartello posto sul tavolo (modello fornito dalle squadre).

**La disposizione non si applica:**

- quando il trattamento richiesto per l'infortunio sul terreno di giuoco è il risultato di un'azione irregolare, causata da parte di un giocatore avversario che è stato punito dagli arbitri con una sanzione progressiva;
- Quando il portiere viene colpito alla testa con il pallone e necessita di cure mediche in campo.

B) **"ultimo minuto" di gioco.** Le modalità di gestione dell'ultimo minuto di gioco (alla fine del secondo tempo regolamentare nonché alla fine del secondo tempo durante i periodi dei tempi supplementari) vengono applicate solo agli ultimi 30 secondi e non più all'intero minuto.

Si allega alla presente la nota della FIGH, destinata espressamente ai cronometristi, nella quale vengono descritte le nuove regole introdotte e le modalità di attuazione, nonché il dettaglio delle nuove regole.

Sono indicate, inoltre, le modifiche apportate al referto di gara compilato a cura del cronometrista-segretario.

Nel restare a disposizione per ogni eventuale utile chiarimento in merito, si ringrazia per l'attenzione accordata e si inviano cordiali saluti.



Francesco Contino

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi  
e per gli effetti dell'art. 3, c. 2 D.Lgs. n. 39/93

# Modifiche alle Regole di Giuoco

(in vigore dal 01.07.2016)

## Portiere come giocatore

Regola 4:1 paragrafo 3, Regole 4:4-5-6-7

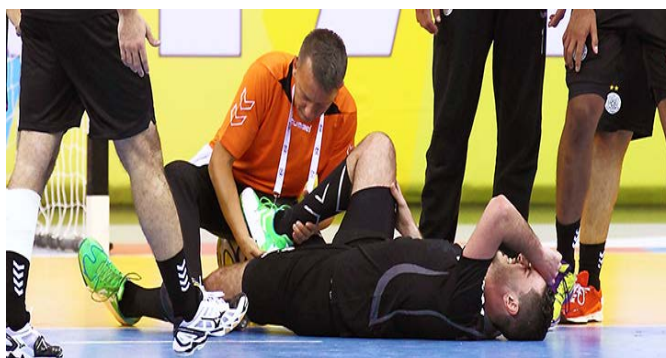
La regola 4 continua a trovare regolare applicazione nel caso del portiere che viene sostituito da un giocatore di campo. La regola viene comunque integrata come di seguito precisato:

- ❑ una squadra può schierare contemporaneamente 7 giocatori di campo sul terreno di giuoco (quindi senza il portiere). Questo accade nel caso in cui il portiere viene sostituito da un giocatore di campo; per questo giocatore infatti non è obbligatorio (anche se è comunque consentito) avere la maglia dello stesso colore del portiere
- ❑ se la squadra gioca con 7 giocatori di campo nessun di loro può ricoprire il ruolo di portiere, vale a dire che nessun giocatore può entrare nell'area di porta per assumere la posizione di portiere. Quando la palla è in giuoco ed uno dei 7 giocatori di campo entra nell'area di porta, impedendo una chiara occasione da rete, la squadra che ha commesso l'infrazione viene sanzionata con un tiro dai 7 metri, in ossequio alla regola 8:7 f
- ❑ in caso di sostituzione, si applica la regola 4:4-7 (normali regole per la sostituzione dei giocatori), ed in questo caso il portiere recupera tutti i suoi diritti come descritto dalle regole 5 e 6
- ❑ se la squadra che gioca con 7 giocatori di campo deve eseguire una rimessa del portiere, uno dei 7 giocatori deve lasciare il campo per essere sostituito dal portiere, che potrà eseguire la rimessa in giuoco dall'area di porta. Spetta agli arbitri decidere se è necessario un time-out



## Infortunati

Negli ultimi anni si è notato un incremento delle situazioni nelle quali il giocatore richiede assistenza medica all'interno del terreno di giuoco, anche se non necessario, interrompendo il ritmo della partita, ponendo in essere un comportamento antisportivo e causando di conseguenza un inutile prolungamento del tempo di giuoco, con ricadute negative anche sulle dirette televisive. Le iniziative poste in essere da Arbitri e Delegati non sono state tali da riuscire ad eliminare comportamenti di questo genere.



### Istruzioni agli arbitri sulla regola 4:11 paragrafo 1:

- ❑ se gli arbitri sono assolutamente sicuri che il giocatore infortunato abbia necessità di cure mediche in campo, devono immediatamente usare il segnale n°15 (time-out) e n°16 (autorizzazione all'ingresso in campo). I dirigenti della squadra non possono in tal caso rifiutarsi di entrare sul terreno di gioco
- ❑ in ogni altro caso, gli arbitri devono invitare il giocatore ad alzarsi per ricevere le cure necessarie fuori dal terreno di gioco, prima di mostrare i segnali n°15 (time-out) e n°16 (autorizzazione all'ingresso in campo)
- ❑ Il giocatore o il dirigente che non rispetta la presente disposizione deve essere sanzionato per comportamento antisportivo.

Segnale n. 15  
Time-out



Segnale n. 16  
Autorizzazione  
all'ingresso in campo



### Il paragrafo 1 viene modificato come segue:

- ❑ dopo avere ricevuto le cure mediche sul terreno di giuoco, il giocatore deve lasciare il campo
- ❑ il giocatore può rientrare sul terreno di giuoco solo dopo che sia stato completato, da parte della squadra di cui fa parte, il terzo attacco successivo alla sua uscita dal campo. Il Delegato Tecnico (o, in sua assenza, gli arbitri) è responsabile di controllare il rispetto di questa disposizione
- ❑ un attacco si intende iniziato nel momento in cui una squadra ha il pieno possesso della palla e termina con la realizzazione di una rete o con la perdita del possesso della palla della squadra in attacco
- ❑ se una squadra è in possesso della palla quando uno dei suoi giocatori ha necessità di un intervento medico, quello in corso viene considerato come il primo attacco dei tre necessari prima che il giocatore possa rientrare in campo
- ❑ se il giocatore entra sul terreno di giuoco prima della fine del terzo attacco, deve essere sanzionato come ingresso irregolare (alla stessa stregua di un cambio irregolare)
- ❑ la presente disposizione non si applica se le cure mediche all'interno del terreno di gioco sono la conseguenza del comportamento irregolare da parte di un avversario che venga sanzionato progressivamente dagli arbitri
- ❑ la presente disposizione non si applica anche nel caso in cui il portiere venga colpito al volto dalla palla, rendendo necessario il ricorso a cure mediche sul terreno di giuoco

## Giuoco passivo

Molti allenatori ed esperti di arbitraggio ritengono che questa regola sia ben descritta nel Regolamento Tecnico di Giuoco, ma sostengono che gli arbitri non adottano un criterio di valutazione omogeneo tra di loro, specialmente dopo il segnale di avvertimento di gioco passivo, e per questo chiedono che vengano apportati cambiamenti affinché gli arbitri facciano ricorso a criteri di valutazione maggiormente oggettivi.

Allo stesso modo si chiede anche agli arbitri di non consentire un incremento dell'aggressività da parte della squadra in difesa in tali situazioni.

Disposizioni di base:

- ❑ le regole 7.11 e 7.12 rimangono valide
- ❑ Il chiarimento 4 "sezioni A, B e C" e l'appendice "E" rimangono invariati



La sezione D del Chiarimento 4 viene così precisata:

- dopo aver mostrato il segnale di avvertimento di giuoco passivo, gli arbitri possono fischiare in qualsiasi momento se non ritengono che ci sia una chiara intenzione di tirare in porta;
- dopo che è stato mostrato il segnale di avvertimento di giuoco passivo la squadra in attacco ha a disposizione un totale di 6 passaggi per tirare in porta
- se dopo un massimo di 6 passaggi non viene effettuato alcun tiro in porta, uno degli arbitri fischia il giuoco passivo (tiro franco per l'altra squadra)
- se viene assegnato un tiro franco alla squadra in attacco, il numero dei passaggi non viene interrotto
- se il tiro viene bloccato dalla squadra in difesa, il numero dei passaggi non viene interrotto
- se la squadra in difesa commette un fallo dopo il sesto passaggio, ma prima che gli arbitri abbiano fischiato il giuoco passivo, viene assegnato un tiro franco a favore della squadra in attacco. In questo caso la squadra in attacco ha la possibilità di effettuare un ulteriore passaggio prima del tiro, oltre naturalmente alla possibilità di eseguire direttamente un tiro in porta
- il conteggio del numero di passaggi viene effettuato dagli arbitri sulla base dell'osservazione dei fatti, secondo la regola 7.11, paragrafo 1

## Ultimo minuto

Lo scopo di questa regola, modificata nel 2010, era di evitare o ridurre i comportamenti antisportivi o falli gravi durante l'ultimo minuto di gioco, dando così la possibilità alla squadra in svantaggio di pareggiare o vincere la gara, garantendo in tal modo emozioni fino all'ultimo secondo.

Tuttavia il successo del cambiamento è stato solo parziale e si continua ad assistere a falli gravi che permettono ad una squadra di vincere la partita, indipendentemente dal fatto che uno dei suoi giocatori possa essere squalificato per l'incontro successivo.

Inoltre, un minuto appare essere un periodo di tempo troppo lungo per questa regola (si consideri che in un minuto è possibile segnare anche 2 o più reti).



Accordi:

- invece che nell'ultimo minuto le disposizioni particolari previste dalla regola vengono applicate solo agli ultimi 30 secondi di giuoco
- la regola relativa agli ultimi 30 secondi si applica soltanto alla fine del secondo tempo regolamentare di giuoco ed al termine della seconda frazione di ciascuna serie dei tempi supplementari

Le Regole 8.:5, 8:6, 8:10 c,d sono modificate come segue:

1. l'espressione "ultimo minuto di giuoco" viene sostituita da "ultimi 30 secondi di giuoco";
2. un fallo secondo la regola 8:10 c (palla non in giuoco) sarà sanzionato con una squalifica senza rapporto scritto, e dovrà essere assegnato un tiro dai 7 metri alla squadra avversaria
3. un fallo secondo la regola 8:10 d (palla in giuoco) e 8:5 sarà sanzionato con una squalifica senza rapporto scritto, e dovrà essere assegnato un tiro dai 7 metri alla squadra avversaria

4. Un fallo secondo la regola 8:10 d (palla in giuoco) e 8:6 sarà sanzionato con una squalifica con rapporto scritto, e dovrà essere assegnato un tiro dai 7 metri alla squadra avversaria
5. nei casi 3. e 4. sarà applicato quanto segue:
  - se l'attaccante è in grado di tirare e segnare una rete > NO tiro dai 7 metri
  - se l'attaccante passa la palla ad un compagno di squadra che non riesce a segnare una rete > tiro dai 7 metri
  - se l'attaccante passa la palla a un suo compagno di squadra che riesce a segnare una rete > NO tiro dai 7 metri

ULTIMI 30 SECONDI SCHEMA ESEMPLIFICATIVO				
SITUAZIONE	DECISIONE PRIMA DEL 1 LUGLIO 2016 ULTIMI 60"	DECISIONE DAL 1 LUGLIO 2016 FINO AL 59'30"	DECISIONE DAL 1 LUGLIO 2016 ULTIMI 30"	RIFERIMENTI (regole modificate a luglio 2016)
FALLO DA 2 MINUTI PALLA IN GIOCO	2 MINUTI 	2 MINUTI 	2 MINUTI 	8:3, 8:4
FALLO DA 2 MINUTI PALLA NON IN GIOCO	SQUALIFICA + RAPPORTO 	2 MINUTI 	SQUALIFICA + RIGORE 7m 	8:10 c)
FALLO DA SQUALIFICA SENZA RAPPORTO Nessuna situazione da goal sventata	SQUALIFICA 	SQUALIFICA 	SQUALIFICA + RIGORE 7m 	8:5
FALLO DA SQUALIFICA SENZA RAPPORTO Situazione da goal sventata	SQUALIFICA + RAPPORTO 	SQUALIFICA 	SQUALIFICA + RIGORE 7m 	8:10 d), 8:5
FALLO DA SQUALIFICA CON RAPPORTO	SQUALIFICA + RAPPORTO 	SQUALIFICA + BLU/RAPPORTO 	SQUALIFICA + BLU/RAPPORTO + RIGORE 7m 	8:10 d), 8:6

## Cartellino blu

A seguito di una squalifica diretta non è sempre chiaro per le squadre, il pubblico e i media, se la squalifica stessa rientra nella regola 8:5 (squalifica senza rapporto scritto) o nella regola 8:6 (squalifica seguita da rapporto scritto).

L'introduzione del cartellino blu da parte dell'IHF consente una maggior chiarezza.



Se gli arbitri mostrano il cartellino blu, il referto di gara sarà accompagnato dal rapporto scritto ed inoltrato all'Organo di Giustizia federale competente per gli eventuali ulteriori provvedimenti disciplinari.

Regola 16:8 (Regole 8:6; 8:10), l'ultimo paragrafo è modificato come segue:

- l'informazione è fornita mostrando il cartellino blu (dopo aver mostrato il cartellino rosso)
- il cartellino blu deve essere in possesso degli arbitri
- la procedura corretta prevede di mostrare il cartellino rosso ed in seguito, dopo una rapida consultazione tra gli arbitri, il cartellino blu

# Federazione Italiana Giuoco Handball



**PALLAMANO**  
DISCIPLINA OLIMPICA

## PROMEMORIA CRONOMETRISTI

### Nuovo Referto

- a) Numero giocatore precede il Nome e Cognome
- b) Team Time Out spostato in basso
- c) Introdotta la casella “SD” (Squalifica Diretta)
- d) Introdotta la casella “TP”, ove segnalare l’eventuale quarta sanzione a carico della squadra
- e) Per i sette metri si dovranno riportare sia il numero di quelli realizzati che di quelli assegnati

### Nuove Regole

- a) Viene introdotto il cartellino Blu da mostrare al giocatore o al dirigente ed al tavolo, dopo una squalifica, qualora ne ricorrano le circostanze. Gli arbitri saranno tenuti a segnalare il giocatore/dirigente nell’apposita sezione del referto. Per quanto riguarda il segnapunti ed il cronometrista non ci sono particolari adempimenti ad eccezione della segnalazione della squalifica sul referto di gara.
- b) In caso di giocatore infortunato e trattamento medico sul campo dopo l’autorizzazione ad entrare da parte degli arbitri (nel caso l’infortunio non abbia comportato una sanzione disciplinare per il giocatore avversario), il giocatore che ha ricevuto le cure dovrà uscire del campo e rientrare dopo che la sua squadra abbia effettuato tre attacchi.  
Un modello d’informazione è stato predisposto e dovrà essere posto sul tavolo dalla parte della squadra cui appartiene il giocatore che dovrà attendere i tre attacchi.  
La responsabilità del conteggio degli attacchi è affidata al cronometrista ed al segretario, sotto la supervisione degli arbitri, ovvero, se presente, all’arbitro di tavolo o al Commissario Speciale.  
Nel caso di rientro anticipato il tavolo dovrà interrompere il gioco ed il giocatore dovrà ricevere una sanzione disciplinare di 2’ di esclusione.  
Una volta esauritosi il terzo attacco il modello informativo dovrà essere tolto.
- c) Dalla corrente stagione sportiva l’ultimo minuto di gara viene sostituito dagli ultimi 30 secondi che partono da 59’30” o, in caso di supplementari da 69’30” o 79’30”.