



REGOLAMENTO TECNICO di TORBALL

Entrato in vigore 10 novembre 2014

Modificato in data 14 novembre 2015

INDICE

0. GENERALITÀ

- 0.1 CARATTERISTICHE DEL GIOCO
- 0.2 Ambito di applicazione
- 0.3 IPOTESI CONTROVERSE

1. CAMPO, EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO E DEI GIOCATORI

- 1.1 Campo
 - 1.1.1 Dimensioni
 - 1.1.2 Area di squadra
 - 1.1.3 Area neutra
 - 1.1.4 Area di panchina
 - 1.1.5 Area per gli spettatori
 - 1.1.6 Divieto cambiamenti
- 1.2. Equipaggiamento di gioco
 - 1.2.1 La palla
 - 1.2.2 Corde e campanelli
 - 1.2.3 Tappeti di orientamento
 - 1.2.4. La porta
 - 1.2.5 Tavolo degli ufficiali
- 1.3. Equipaggiamento dei giocatori
 - 1.3.1 Divisa
 - 1.3.2 Imbottitura protettiva
 - 1.3.3 Bende oculari; occhiali oscuranti o mascherine
 - 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 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
 - 3.2.1 L'arbitro
 - 3.2.2. Giudici di porta
 - 3.2.3 Il segnapunti
 - 3.2.4 Cronometrista

4. SQUADRA, SOSTITUZIONI, SUGGERIMENTI, TIME-OUT

- 4.1 Squadra
 - 4.1.1 Numero di giocatori
 - 4.1.2 Numero minimo di giocatori
 - 4.1.3 Membri di squadra

- 4.2 Sostituzioni
- 4.2.1 Numero di 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
- 4.4 Time-Out
- 4.4.1 Time-out di squadra
- 4.4.3 Palla all'arbitro

5. CONDOTTA DEL GIOCO

- 5.1 Tempo di gioco ed intervallo; differenza di goals; interruzione del cronometro
- 5.1.1 Tempo di gioco ed intervallo
- 5.1.2 Differenza di goals
- 5.1.3 Tempo di gioco effettivo, interruzione del cronometro:
- 5.1.4 Interruzione del gioco
- 5.2. Scelta; Comunicazione membri di squadra
- 5.2.1 Scelta del primo tiro e lato del campo:
- 5.2.2 Comunicazione membri di squadra
- 5.2.3 Mancata presentazione al sorteggio
- 5.3 Gioco d'attacco
- 5.3.1 Tirare
- 5.3.2 Giocatori autorizzati; quarto tiro; causare rumori fastidiosi
- 5.3.3 Fallo di piede
- 5.3.4 Toccare le corde
- 5.3.5 Palla ferma
- 5.3.6 Tiro prima del fischio di inizio
- 5.4 Gioco in difesa
- 5.4.1 Giocatori autorizzati
- 5.4.2 Posizione 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 nella squadra
- 5.5.1 Passare la palla
- 5.5.2 Passaggio scorretto
- 5.5.2.1 Palla ferma
- 5.5.3 Comunicazione tra i giocatori
- 5.6 Regola degli otto secondi
- 5.7 Norma 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 DELLE REGOLE

- 6.1 Note generali

- 6.1.1 **Infrazioni e punizioni**
- 6.1.2 **Violazione di una regola rugante attacco e difesa**
- 6.1.3 **Punizioni separate per violazioni delle regole**
- 6.2 **Perdita della palla**
- 6.3 **Punizione/Rigore**
- 6.3.1 **Interruzione del cronometro**
- 6.3.2 **Inizio e fine della situazione di punizione/rigore**
- 6.3.3 **Punizione/Rigore dopo il termine del tempo di gioco**
- 6.3.4 **Esecuzione del tiro**
- 6.3.5 **Giocatore coinvolto e posizione**
- 6.3.6 **Divieto di sostituzioni e del time-out di squadra**
- 6.3.7 **Motivi per punizione/rigore**
- 6.3.7.1 **Le seguenti infrazioni devono essere punite con il tiro di punizione:**
- 6.3.7.2 **Le seguenti infrazioni devono essere punite con il tiro di rigore:**
- 6.4 **Condotta antisportiva**
- 6.4.1 **Persone interessate**
- 6.4.2 **Tipi di condotta antisportiva**
- 6.4.3. **Sanzioni**

7. TEMPI SUPPLEMENTARI, TIRI LIBERI

- 7.1 **Tempi supplementari**
- 7.1.1 **Motivazioni**
- 7.1.2 **Tempo di gioco, "*silver goal*"**
- 7.1.3 **Prosecuzione del gioco**
- 7.1.4 **Time-out di squadra, sostituzioni**
- 7.2 **Tiri liberi**
- 7.2.1 **MOTIVAZIONI**
- 7.2.2 **Annuncio dei giocatori**
- 7.2.3 **SCELTA DEL TIRO INIZIALE O DEL CAMPO**
- 7.2.4 **NUMERO DI TIRI**
- 7.2.5 **Esecuzione die tiri**
- 7.2.6 **Determinazione del vincitore:**

8 CONDUNZIONE DEI TORNEI

- 8.1 **PARTECIPAZIONE**
- 8.2 **SUDDIVISIONE DELLE SQUADRE IN GIRONI**
- 8.3 **Divisioni in gruppi, Gironi preliminari**
- 8.3.1 **Gruppo unico**
- 8.3.2 **DUE O PIÙ GRUPPI**
- 8.3.3 **PIAZZAMENTO ALL'INTERNO DEL GRUPPO**
- 8.4 **Secondo girone e gare di piazzamento**
- 8.4.1 **SECONDO GIRONE**
- 8.4.2 **PARTITE PER LA DETERMINAZIONE DELLA CLASSIFICA**
- 8.5 **Girone finale**
- 8.5.1 **SEMIFINALI**
- 8.5.2 **FINALI**
- 8.6. **DETERMINAZIONE DI UN PIAZZAMENTO**
- 8.6.1 **PUNTI**
- 8.6.2 **DIFFERENZA RETI**
- 8.6.3 **NUMERO DI GOALS**
- 8.6.4 **SCONTRO DIRETTO**

- 8.6.5 TIRI DI LIBERI
- 8.7 NON PRESENTARSI AD UNA PARTITA
- 8.8 ABBANDONO DI UNA PARTITA; ELIMINAZIONE DA UN TORNEO
- 8.9 DETERMINAZIONE DELLE MIGLIORI SQUADRE DI ATTACCO E DI DIFESA
- 8.9.1 Squadra in attacco
- 8.9.2 Squadra in difesa
- 8.10 Numero di partite
- 8.11 Commissione reclami:
- 8.12 Eccezioni al regolamento

APPENDICE I – DETTAGLI TECNICI

APPENDICE II - ANNUNCI VERBALI DELL'ARBITRO

- 1. Generalità
- 2. Annunci per il gioco d'attacco
- 3. Annunci per il gioco di difesa
- 4. Ulteriori annunci

APPENDICE III - Referto di gara

APPENDICE IV - RISOLUZIONE DI UNA PROTESTA

- 1. CLAUSOLA GENERALE
- 2. COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE PROTESTE
- 3. TASSA DELLA PROTESTA
- 4. ANNUNCIO DELLA PROTESTA
- 5. DOVERI DEL SEGNAPUNTI
- 6. PRESENTAZIONE DEL PROTESTA
- 7. CONVOCAZIONE DELLA COMMISSIONE PROTESTE
- 8. DECISIONE DEL COMITATO PROTESTE
- 9. DECISIONE

NOTE ESPLICATIVE

REGOLAMENTO DEL TORBALL

0. GENERALITÀ

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. Il gioco avviene all'interno di una palestra.

Una porta viene eretta su ognuno dei lati corti di un campo rettangolare. La palla utilizzata deve essere udibile in movimento. Per un tiro regolamentare la palla deve essere tirata al di sotto di tre corde tese sopra il campo. Lo scopo del gioco è di tirare la palla in maniera che oltrepassi la linea di porta della squadra avversaria mentre questa tenta di impedirlo. In seguito la squadra di difesa diventa quella di attacco e viceversa.

0.2 Ambito di applicazione

Il presente Regolamento vale per tutti campionati mondiali e locali e per tutte le altre competizioni approvate dall'I.B.S.A., nonché per tutte le Associazioni affiliate all'IBSA.

Il Regolamento consiste di tutte le regole più cinque Appendici:

- Appendice I Dettagli Tecnici (diagrammi)
- Appendice II Annunci Verbali dell'arbitro
- Appendice III Referto arbitrale
- Appendice IV Svolgimento di un Reclamo
- Appendice V Esempi

0.3 IPOTESI CONTROVERSE

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.

1. CAMPO, EQUIPAGGIAMENTO DI GIOCO E DEI GIOCATORI

1.1 Campo

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 avere una larghezza da cm. 4 a cm. 6. La dimensione del campo si misura partendo 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 neutra

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

1.1.4 Area di panchina

Due aree di panchina devono essere collocate nei pressi della linea di centrocampo, sul lato opposto a quello dell'arbitro. Ognuna di esse è un'area contrassegnata, lunga 4 metri e larga 3, posta ad una distanza che va da mt. 2 a mt. 4 dal bordo del campo di gioco. Entrambe le aree di squadra devono essere dotate di sei posti a sedere (panchina di squadra).

1.1.5 Area per gli spettatori

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.

1.1.6 Divieto cambiamenti

Dopo l'ispezione del campo da parte del delegato tecnico e/o del capo arbitro, è vietato effettuare modifiche o inserire supplementi sulla segnaletica o equipaggiamento del campo o sul terreno di gioco se non ordinato dall'arbitro. Inoltre, non è permesso lasciare alcun oggetto all'interno del campo o nelle immediate vicinanze dell'area di gioco (es. bottiglie d'acqua, asciugamani, mascot, ecc.). L'infrazione di questa regola è sanzionata come condotta non sportiva.

1.2. Equipaggiamento di gioco

1.2.1 La palla

La palla è fabbricata in materiale sintetico e deve essere udibile quando è in movimento. All'inizio della giornata (torneo), la palla deve avere un peso di gr. 500 (\pm gr. 10) e una circonferenza che va dai 65 ai 67 cm. La decisione di ammettere alcuni tipi di palloni alle partite spetta al sottocomitato di Torball. Il sottocomitato ha anche i titoli per decidere quale tipologia di palla ammettere in una specifica competizione.

1.2.2 Corde e campanelli

Al di sopra del campo di gioco devono essere tese tre corde, la centrale lungo la linea di centrocampo e le altre due 2 m alla sua sinistra ed alla destra, rispettivamente. La distanza delle corde da terra dev'essere di 40 cm 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 palla 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 o il palla, o un giocatore, toccano le corde. I sostegni per il fissaggio delle corde devono essere posti ad una distanza almeno pari alla larghezza del palla 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 è posto a distanza uguale dalle linee laterali e ad una distanza di 20 cm dalla linea di goal. I due tappeti laterali devono essere posizionati in maniera tale che i bordi posteriori debbano essere sulla stessa linea del bordo anteriore del tappeto centrale (m. 1,20 davanti alla linea di porta). Il lato esterno dei tappeti 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. La porta

La porta è larga mt. 7, alta mt. 1,30 (parte inferiore della traversa, \pm 2 cm 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. 2 dal campo, dev'essere collocato il tavolo degli Ufficiali, in grado di ospitare almeno 3 persone.

1.3. Equipaggiamento dei giocatori

1.3.1 Divisa

L'abbigliamento dei giocatori deve aderire leggermente al corpo e non deve sporgere, comprese le imbottiture, più di cm 5. Tutti i giocatori di una squadra devono indossare maglie uguali con un numero arabo individuale, di un'unica cifra, sia frontalmente che di dietro. I numeri devono essere chiaramente visibili e riconoscibili dagli Ufficiali. Un giocatore per ciascuna squadra dev'essere riconoscibile come capitano.

1.3.2 Imbottitura protettiva

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

1.3.3 Bende oculari; occhiali oscuranti o mascherine

1.3.3.1 Tutti i giocatori in campo devono avere, su entrambi gli occhi, bende oftalmiche autoadesive su entrambi gli occhi, di dimensione minima di 7 cm x 5 cm e, in aggiunta, devono indossare mascherine protettive od occhiali oscurati. Occhiali e mascherine devono essere fissati in modo che il giocatore non possa vedere nulla; la sua reale facoltà visiva non è presa in considerazione.

1.3.3.2 Subito prima dell'inizio di tempo di gara, l'arbitro deve controllare se bende, occhiali e

mascherine siano regolari e se tutti i giocatori li indossino correttamente. Dopo tale controllo, nulla può essere cambiato, per quanto concerne bende e mascherine, fino alla fine del tempo, senza il permesso dell'arbitro (vedere Norma 1.3.3.5 e 1.3.3.6).

1.3.3.3 Se l'arbitro sospetta che un giocatore possa vedere, malgrado indossi le bende e la mascherina, egli può prendere delle misure adatte per risolvere la situazione, ad esempio cambiando le bende o gli occhiali/mascherina, aggiungendo del nastro adesivo, ecc. La situazione visiva del giocatore non deve essere presa in considerazione.

1.3.3.4 I giocatori che entrano in campo per una sostituzione, devono indossare bende e mascherina adeguatamente posizionate al momento in cui la sostituzione è richiesta dalla panchina di squadra. Una violazione di tale regola viene penalizzata con una punizione di panchina. Se la sostituzione è indicata dal capitano o richiesta dall'arbitro, il sostituto deve indossare immediatamente bende e mascherina. Una violazione di tale regola viene penalizzata con una punizione contro il sostituto.

1.3.3.5 Se un giocatore vuole sistemarsi le bende o la mascherina, dovrà informarne preventivamente l'arbitro. Dopo aver ricevuto il permesso, il giocatore dovrà girarsi di schiena al campo prima di sistemarsi la benda e/o la mascherina.

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

1.3.3.6 Se un arbitro si accorge che un giocatore non indossa correttamente le bende e/o la mascherina, deve interrompere il gioco e spiegare al giocatore come sistemarli. Se un giocatore viene sospettato di condotta antisportiva, l'arbitro deve procedere secondo la Norma 6.4.

1.3.3.7 L'Organizzatore ha l'obbligo di fornire bende, mascherine od occhiali sostitutivi.

1.3.4 Divieto di aiuti visivi e protesi

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

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. È 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, così come anche l'attrezzatura di gioco (campo di gioco, pali, palla 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 una protesta e, pertanto, dovrà essere versata la prevista tassa.

2. CLASSIFICAZIONE, QUALIFICAZIONE

2.1. Classificazione e categorie

2.1.1 Classificazione dei giocatori

Hanno diritto a giocare atleti classificati come ciechi o ipovedenti secondo i criteri IBSA.

2.1.2 Categorie

I tornei sono organizzati in due categorie: maschile e femminile.

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 Nazionali). 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

In ogni partita ci sono un arbitro, quattro giudici di porta, almeno un addetto al referto 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 sono posizionati ai rispettivi angoli del campo, all'altezza della linea di porta;
- c) L'addetto al referto ed il cronometrista sono seduti al tavolo della giuria.

3.2. Compiti degli ufficiali

3.2.1 L'arbitro

L'arbitro controlla l'intera partita e presta attenzione affinché siano rispettate tutte le regole. Nel caso in cui il gioco venga interrotto, l'arbitro deve spiegare l'interruzione usando principalmente gli annunci verbali elencati nell'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 compiti principali dell'arbitro sono:

- a) Controllare la correttezza dell'equipaggiamento di gioco e dei giocatori;
- b) Assicurare che persone non autorizzate non si trovino nelle vicinanze del campo di gioco, delle porte o delle panchine di squadra;
- c) Controllare bende, mascherine o occhiali oscurati assicurandosene la perfetta aderenza ad ogni giocatore in campo; sarà sua cura controllare che ciò avvenga durante tutto lo svolgimento della gara;
- 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 anche durante la partita. Lo deve fare in una lingua comprensibile agli spettatori;
- f) In caso di confusione o rumore deve interrompere immediatamente il gioco e ristabilire il silenzio. Applausi e grida di incoraggiamento sono ammessi durante le interruzioni di gioco;
- g) Controllare la regolarità delle azioni del gioco di attacco e difesa così come il passaggio della palla tra compagni di squadra prestando attenzione che questo avvenga in conformità alle regole;
- h) Segnalare l'inizio di ogni tempo di gioco con l'annuncio "pronti", far rotolare la palla alla squadra che ha il diritto al tiro e fischiare tre volte dando inizio al gioco;
- i) Fischiare una volta per dare inizio o per riprendere il gioco quando la palla è sotto il controllo di uno dei giocatori.
- j) Decidere se una rete è valida e segnalarlo con un doppio fischio;
- k) 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.

- l) Indicare la fine di ogni tempo di gioco con tre fischi mentre la fine del tempo effettivo di gioco è indicata dal cronometrista con un segnale chiaramente udibile;
- m) Controllare e firmare il referto arbitrale ufficiale dopo la fine di ogni partita;
- n) In tutte le questioni, durante la partita, all'arbitro spetta la decisione finale.

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;
 - ad uno dei giudici di porta della squadra avversaria se la palla va fuori durante un passaggio o in seguito ad un tiro;
- 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 di squadra e viceversa.

3.2.3 Il segnapunti

Il segnapunti ha i seguenti compiti principali:

- a) Prima dell'inizio gara deve controllare tutti i dati, relativi al Torneo e ai giocatori riportati sono sul referto, e completarli se incompleti.
- b) Deve segnare le reti segnate 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 il referto di gara all'arbitro e ai capitani/allenatori di squadra affinché lo firmino, ed infine lo firma lui stesso. Se un capitano/allenatore non dovesse firmare il referto, né presentare una protesta, il referto verrà considerato accettato.
- g) Deve mettere a verbale qualsiasi protesta e l'orario di presentazione, ricevere la tassa di protesta ed eseguire la procedura della protesta secondo l'Appendice IV.

3.2.4 Cronometrista

Il cronometrista ha i seguenti compiti principali:

- a) Cronometrare il tempo complessivo di gioco e indicare con un segnale acustico, diverso dal fischio dell'arbitro, la fine di ciascun tempo di gioco. A tale segnale la partita è interrotta e qualsiasi azione in corso o seguente è nulla;
- b) Cronometrare il tempo come tempo reale di gioco, fermando il cronometro ad ogni interruzione. Durante le punizioni il tempo è fermo;
- c) Annunciare, ad alta voce e in maniera chiara, l'ultimo minuto di gioco di una partita (secondo tempo regolamentare e supplementare) ma mai durante un'azione di gioco.
- d) cronometrare 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) deve interrompere il cronometro di ogni palla ferma per il gioco in difesa secondo la regola 5.4.5 ed annunciare all'arbitro il superamento del tempo limite;
- f) Annunciare in modo ben udibile per le squadre l'imminente fine di un time-out di squadra dieci secondi prima della scadenza con le parole "dieci secondi" e informare l'arbitro della fine del time-out;
- g) Annunciare l'inizio di ogni tempo di gioco 30 secondi prima, con un segnale ben udibile ed annunciando "30 secondi".

4. SQUADRA, SOSTITUZIONI, SUGGERIMENTI, TIME-OUT

4.1 Squadra

4.1.1 Numero di giocatori

All'inizio di un torneo una squadra dev'essere composta da almeno 3 giocatori e fino a 3 riserve.

4.1.1 bis Età minima dei giocatori

L'età minima degli atleti per poter prendere parte alle manifestazioni FISPIC è stabilita dal vigente Regolamento Sanitario Federale.

4.1.2 Numero minimo di giocatori

Nel caso in cui, nel corso di 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 è eliminata dal torneo.

4.1.3 Membri di squadra

4.1.3.1 I membri di squadra devono lasciare il campo al momento dell'annuncio dell'inizio del tempo di gioco dato dal cronometrista almeno 30 secondi prima.

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

4.1.3.3 I componenti della squadra ammessi 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 ed approvazione di una sostituzione

Ogni sostituzione durante il gioco dev'essere segnalata all'arbitro dall'allenatore o dal capitano non appena la squadra entri in possesso della palla con significativi gesti delle mani o annunciando "sostituzione". L'arbitro deve dare la sua approvazione solo alla squadra in possesso di palla.

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 nominando la squadra e i numeri dei relativi giocatori.

4.2.4 Infortuni, sostituzioni in caso di infortunio

Nel caso in cui un giocatore si infortuni, l'arbitro deve interrompere il gioco. Nel caso in cui un giocatore infortunato non sia in grado di continuare a giocare, passati 30 secondi deve lasciare il

campo di gioco e la partita continuerà. 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 di panchina al campo. Durante una sostituzione i componenti della squadra non possono lasciare l'area della panchina o mettersi in contatto con i giocatori in campo.

4.3 Suggerimenti

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

Suggerimenti alla squadra, o altri tipi di contatto durante il gioco, 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 un time-out per ogni tempo di gioco, con l'altra squadra ammessa ad utilizzarlo simultaneamente.

4.4.1.2 Segnalazione ed approvazione di un time out di squadra: Il time-out deve essere indicato all'arbitro da parte dell'allenatore o dal capitano, con significativi gesti delle mani annunciando "time-out", immediatamente quando la squadra è in possesso della palla o subito dopo una situazione di punizione o se è stato segnato un goal.

L'arbitro deve dare l'approvazione per un time-out solo alla squadra in possesso della palla.

4.4.1.3 Inizio, durata e fine di un time-out di squadra: Se necessario, l'arbitro interrompe il gioco 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 membri di squadra: Durante un time-out di squadra, solo 2 membri dell'area di panchina sono ammessi in campo. Nel caso in cui uno dei sia un giocatore di riserva, esso può entrare in campo senza dover indossare bende o occhiali oscurati.

4.4.2 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 Palla all'arbitro

La palla dev'essere consegnato all'arbitro durante un time-out di squadra o quando il gioco è interrotto per un tempo lungo (più di 30 secondi).

Alla ripresa del gioco, l'arbitro prima passa la palla alla squadra in attacco e poi fischia.

5. CONDOTTA DEL GIOCO

5.1 Tempo di gioco ed intervallo; differenza di goals; interruzione del cronometro

5.1.1 Tempo di gioco ed intervallo

La durata di una partita è di 10 minuti effettivi di gioco, suddivisi in due tempi di 5 minuti ciascuno. L'intervallo tra i due tempi è di 2 minuti.

5.1.2 Differenza di goals

Se nel corso di una gara dovesse verificarsi una differenza di 10 goal segnati, l'arbitro deve terminare quella gara con il risultato effettivo a prescindere dal tempo di gioco trascorso.

5.1.3 Tempo di gioco effettivo, interruzione del cronometro:

Se il gioco viene interrotto dal fischio dell'arbitro, o dopo la realizzazione di un goal, il cronometro dev'essere fermato. Dopo il fischio, il tempo riprende a scorrere.

Eccezione: durante le situazioni di punizione e di rigore il cronometro deve essere stoppato.

5.1.4 Interruzione del gioco

Durante un'interruzione del gioco, ai giocatori non è consentito passare o consegnare la palla, altrimenti ci sarà la perdita della palla.

5.2. Scelta; Comunicazione membri di squadra

5.2.1 Scelta del primo tiro e lato del campo:

La scelta del primo tiro o del lato 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 una moneta per il sorteggio e il vincitore può scegliere o 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 invertiti.

5.2.2 Comunicazione membri di squadra

Al momento del sorteggio, gli allenatori devono comunicare i giocatori nonché i componenti della squadra che prenderanno posto nell'area di squadra durante la gara. Inoltre devono essere annunciati anche i numeri e la classificazione

5.2.3 Mancata presentazione al sorteggio

Se una squadra non dovesse essere presente al sorteggio e all'annuncio dei componenti, essa verrà penalizzata con un rigore. Prima dell'inizio della partita, dev'essere messa a referto la formazione delle squadre e battuto il rigore, per il quale varrà la regola 6.3.3 (rirogre dopo la fine del tempo di gioco).

5.3 Gioco d'attacco

5.3.1 Tirare

5.3.1.1 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.

5.3.1.2 Perché un tiro sia valido, la palla dev'essere tirata in modo che dall'area di squadra passi sotto le tre corde tese sopra il campo di gioco.

5.3.1.3 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.

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

5.3.1.5 Se la palla viene passata o finisce nella propria porta (autogoal) questo non viene conteggiato come tiro.

5.3.2 Giocatori autorizzati; quarto tiro; causare rumori fastidiosi

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

5.3.2.2 Uno stesso giocatore può effettuare una sequenza ininterrotta di soli tre tiri. Un quarto o qualsiasi ulteriore tiro di una serie ininterrotta, è considerato infrazione e il giocatore dev'essere punito. I tiri successivi vengono conteggiati anche oltre l'intervallo e nelle situazioni di punizione.

5.3.2.3 La squadra in attacco non può causare rumore non necessario o suoni che disturbino il gioco. Tale atteggiamento verrà penalizzato come condotta antisportiva.

5.3.3 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 orientarsi.

5.3.4 Toccare le corde

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

5.3.5 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). Ciò potrebbe verificarsi a causa di un passaggio scorretto, un tiro scomposto o debole o in simili situazioni.

5.3.6 Tiro prima del fischio di inizio

Se un giocatore tira la palla prima che il gioco sia iniziato ufficialmente, il tiro viene considerato nullo e comporta la perdita della palla. Il tiro verrà comunque conteggiato al giocatore.

5.4 Gioco in difesa

5.4.1 Giocatori autorizzati

Il gioco di difesa può essere effettuato da tutti i giocatori in campo.

5.4.2 Posizione 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 in 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 le corde)

5.4.3 Posizione del corpo

5.4.3.1 Restrizioni sulla 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 entrambe le ginocchia toccando il pavimento. Al di sopra delle ginocchia, nessun'altra parte del corpo

può toccare il pavimento, ad eccezione delle mani. Le limitazioni riguardanti le posizioni del corpo per i giocatori in difesa, devono essere applicate solo nel momento in cui la palla lascia la mano del giocatore che la tira.

5.4.3.2 Posizione 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

Una difesa scorretta si verifica 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), la difesa scorretta viene punita con un tiro di punizione solo dopo l'esecuzione del tiro.

5.4.5 Palla ferma

Se la palla torna indietro nell'area di squadra, dalla porta (pali o traversa) o da un giocatore, i giocatori in difesa hanno 8 secondi per portare la palla sotto il controllo o per difendere la palla fuori, altrimenti verrà considerata come "palla ferma" e risulterà la perdita della palla. Se l'arbitro dovesse accorgersi che nessun difensore tenta di entrare in possesso della palla, potrà dichiarare "palla ferma" entro gli 8 secondi e decidere immediatamente la perdita della palla. Questa regola non si applica in situazioni di punizione.

5.4.6 Palla persa

Se la palla torna indietro dalla porta (palo o traversa) o su un giocatore ed attraversa la linea di centrocampo, si verifica una situazione di „palla persa“ e la squadra in attacco ottiene nuovamente 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, si verifica una situazione di palla fuori e la squadra in difesa ottiene la palla.

5.5 Passaggio della palla nella squadra

5.5.1 Passare la palla

Il passaggio della palla (rotolamento, tiro, consegna, anche più di una volta) è consentito all'interno dell'area di squadra se viene effettuato nel rispetto della regola degli 8 secondi ma non possono essere emessi rumori o suoni che disturbano.

5.5.2 Passaggio scorretto

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, si applica la regola degli otto secondi (vedere regola 5.6).

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

5.5.2.3 Se la palla attraversa la linea di porta durante il passaggio, viene segnato un goal (autogoal). La palla rimane comunque alla squadra per il tiro successivo.

5.5.3 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.), fintantoché questo non confonda l'altra squadra.

5.6 Regola degli otto secondi

Se un giocatore ha sotto controllo la palla, o l'ha afferrata bene oppure dopo il fischio dell'arbitro, la palla dev'essere lanciata fuori dall'area di squadra entro otto secondi. In caso di violazione di questa regola al giocatore che ha toccato per ultimo la palla viene comminata una punizione.

5.7 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 si definisce "oltre la linea" quando ha superato la linea con tutta la sua circonferenza (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 porta o da altre persone)
- dopo essere finita fuori (linee laterali o soffitto)
- finché 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 "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" se 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 norme 5.5.2.1 e 5.5.2.2)

6. INFRAZIONI DELLE REGOLE

6.1 Note generali

6.1.1 Infrazioni e punizioni

Ogni qualvolta viene infranta una regola, ciò costituisce infrazione e la si punisce con un'ammonizione, perdita di palla, tiro di punizione o rigore. La prima infrazione commessa dev'essere risolta prima dell'infrazione successiva.

6.1.2 Violazione di una regola rugante attacco e difesa

Qualora vi sia un'infrazione commessa dalla squadra attaccante e contemporaneamente dalla squadra in difesa con condotta fallosa o non sportiva, sarà imposta solamente la sanzione contro la squadra attaccante.

6.1.3 Punizioni separate per violazioni delle regole

Le violazioni che non sono collegate al gioco difensivo o offensivo, sono sempre penalizzate in modo extra (come, ad esempio, infrazioni che riguardano le mascherine o quelle per l'area di panchina). Dopo la sanzione extra, la palla rimane in possesso della squadra difendente per il tiro successivo.

6.2 Perdita della palla

Perdita di palla significa che la squadra di difesa perda il diritto al tiro successivo o che il tiro della squadra in attacco diventi nullo; la squadra avversaria ottiene la palla.

La perdita della palla avviene nei seguenti casi:

- a) Passaggio o consegna della palla durante un'interruzione (regola 5.1.4)
- b) Palla fuori durante il gioco di attacco (regola 5.3.1.4);
- c) Fallo di piede oltre le linee laterali o linea di porta (regola 5.3.4);
- d) Tiro prima del fischio (regola 5.3.7);
- e) Palla persa (regola 5.4.6);
- f) Palla ferma in fase di difesa (regola 5.4.5);
- g) Passaggio non regolamentare della palla (regola 5.5.2.2);

6.3 Punizione/Rigore

Con alcune violazioni contro le presenti regole, l'arbitro deve assegnare un tiro di punizione o di rigore. Ogni terza punizione assegnata ad una squadra, nel corso della stessa partita, viene assegnato un rigore.

- a) 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.
- b) Nel caso di un rigore, la squadra sanzionata deve difendere la porta con un solo giocatore mentre la squadra attaccante deve avere un solo giocatore in campo.

6.3.1 Interruzione del cronometro

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

6.3.2 Inizio e fine della situazione di punizione/rigore

La situazione di punizione/rigore comincia con l'annuncio dell'arbitro, quale punizione o rigore sia battuto e contro quale squadra.

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

- a) quando 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 come parata una palla tramite la parola "parata";
- d) la palla esce e l'arbitro lo segnala con la parola "fuori".

6.3.3 Punizione/Rigore dopo il termine del tempo di gioco

Una punizione/Un rigore causata/o 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. Infrazione da parte del team in difesa devono essere punite con la ripetizione del tiro di se non è stata realizzata una rete (vedi regola 5.7). Non si applica la regola del quarto tiro per i tiri ripetuti.

Se la nuova punizione è una terza punizione, dev'essere eseguita come un tiro di rigore.

6.3.4 Esecuzione del tiro

Un tiro di punizione/rigore deve essere eseguito in conformità con le regole per i tiri (come nelle regole 5.3., 5.5., 5.6.). Questo significa, tra le varie norme, che per un tiro di punizione la palla può essere passata, per un tiro di punizione/rigore varranno sia la regola del quarto tiro sia quella degli otto secondi.

6.3.5 Giocatore coinvolto e posizione

6.3.5.1 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 la situazione di tiro di punizione (secondo la regola 6.3.2). La squadra deve parare il tiro con i giocatori rimasti in campo, in conformità con le regole del gioco difensivo (vedere regola 5.4).

6.3.5.2 In caso di rigore:

- entrambe le squadre devono scegliere un giocatore tra quelli in campo; tutti gli altri giocatori devono uscire dal campo;
- i giocatori devono rimanere sul proprio tappeto centrale prima del fischio dell'arbitro; dopo l'inizio della situazione di punizione, entrambi i giocatori possono utilizzare l'intera area di squadra per l'esecuzione o la difesa del tiro;
- se vi è infrazione di una regola commessa dalla squadra difendente, la punizione di squadra dev'essere ripetuta se non c'è stata rete (vedi regola 5.7). I tiri ripetuti non sono contati secondo la regola del "quarto tiro".

6.3.6 Divieto di sostituzioni e del time-out di squadra

Dopo che è stata/o inflitta/o una/un punizione/rigore, alle squadre non è consentito effettuare sostituzioni o chiedere un time-out.

6.3.7 Motivi per punizione/rigore

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

- a) la palla tocca, o rimbalza, su una corda (regola 5.3.1.3);
- b) contatto con le corde da parte di un giocatore (regole 5.3.5 e 5.4.4.b);
- c) il quarto e ogni successivo tiro consecutivo di un giocatore (regola 5.3.2.b);
- d) palla ferma durante il gioco di attacco (regola 5.3.5);

- e) difesa non regolamentare (regola 5.4.4);
- f) regola degli otto secondi (regola 5.6);
- g) sistemazione delle bende oculari mascherina o della mascherina, senza permesso (regola 1.3.3);
- h) condotta non sportiva (regola 6.4).

6.3.7.2 Le seguenti infrazioni devono essere punite con il tiro di rigore:

- a) ogni terza punizione che viene causata da una squadra durante una partita (regola 6.3);
- b) una condotta particolarmente antisportiva o ripetuta condotta antisportiva di un giocatore (regola 6.4);
- c) ogni punizione contro persone in panchina/area di panchina (fallo di panchina, regola 6.4);
- d) non essersi presentati al sorteggio (regola 5.2.3);

6.4 Condotta antisportiva

6.4.1 Persone interessate

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

6.4.2 Tipi di condotta antisportiva

I seguenti tipi di comportamento sono considerati condotta non sportiva:

- a) comportamento ingiurioso contro l'arbitro, gli ufficiali o altre persone coinvolte nel torneo;
- b) imprecazioni, 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, della mascherina
- f) ritardare volutamente il gioco (al di fuori della regola degli otto secondi), ed altri.

6.4.3. Sanzioni

È a discrezione dell'arbitro se e quando dare il tipo di punizione.

La condotta non sportiva può portare, se considerato necessario dall'arbitro. La condotta non sportiva può portare all'espulsione dalla partita o dal torneo, oppure all'allontanamento dalla palestra se ritenuto necessario dall'arbitro.

Se accade per la prima volta, l'arbitro può semplicemente comminare un'ammonizione verbale. 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 verbale, 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 a disposizione);
- b) In caso di componenti della squadra nell'area di panchina: ammonizione verbale, rigore, espulsione dalla palestra; questo rigore di squadra è anche conteggiato come un rigore di squadra aggiuntivo;
- c) In caso di persone non coinvolte con la squadra: ammonizione, espulsione dalla palestra.

7. TEMPI SUPPLEMENTARI, TIRI LIBERI

7.1 Tempi supplementari

7.1.1 Motivazioni

Finali, semifinali o partite necessarie per il "piazzamento" devono proseguire ai tempi supplementari se il risultato è di parità al termine del tempo regolamentare di gioco.

7.1.2 Tempo di gioco, "*silver goal*"

7.1.2.1 La durata dei supplementari è di 4 minuti di tempo effettivo, divisi in due tempi di 2 minuti ciascuno, tra i quali c'è un intervallo di due minuti.

7.1.2.2 Se un goal viene segnato entro il primo tempo supplementare, la partita termina alla fine di quel tempo se non si verifica nuovamente una situazione di parità.

7.1.3 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. Con i tempi supplementari il conteggio dei tiri di ogni giocatore e delle punizioni di ogni squadra continua.

7.1.4 Time-out di squadra, sostituzioni

Durante i tempi supplementari, ogni squadra può avere un time-out e 2 sostituzioni. Non verranno contate né le sostituzioni nel corso dell'intervallo precedente i supplementari né quelle effettuate nell'intervallo tra il primo ed il secondo tempo supplementare.

7.2 Tiri liberi

7.2.1 MOTIVAZIONI

Devono essere eseguiti i tiri liberi se:

- a) Dopo un girone a scontri diretti 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 liberi sia la difesa.

Se una squadra è rimasta solo con 2 giocatori adatti, essi devono eseguire alternativamente i tiri liberi. 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 liberi, 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 DI TIRI

Ogni squadra deve eseguire e parare tre tiri, alternativamente. Se si verifica nuovamente una situazione di parità, i tiri di liberi devono essere continuati secondo la Regola 7.2.6.

7.2.5 Esecuzione die tiri

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

7.2.5.2 Per la realizzazione dei tiri liberi e per la difesa si applica regola dei tiri di rigore (soprattutto le regole 6.3.2, 6.3.4 e 6.3.5.).

7.2.5.3 I giocatori devono eseguire i tiri e la difesa nello stesso ordine in cui sono stati annunciati. I giocatori nominati per primi entrano in campo; il tiratore esegue il suo tiro e il difensore difende la porta. Ogni singolo tiro dev'essere dichiarato dal fischio dell'arbitro. Subito dopo il tiratore diventa difensore e viceversa. Allo stesso modo, i giocatori nominati come secondi e terzi giocheranno a turno in attacco e in difesa.

7.2.5.4 In caso di violazioni di regole durante il tiro nessuna punizione verrà inflitta; il tiro diventa nullo. Il mancato rispetto delle norme in difesa, il tiro libero dev'essere ripetuto se non è stato segnato un goal (vedere norma 5.7).

7.2.6 Determinazione del vincitore:

La squadra che ha ottenuto il numero più alto di reti viene dichiarata vincitrice. In caso 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).

8. CONDUNZIONE DEI TORNEI

Ai campionati internazionali o alle coppe (come Campionati Mondiali/Continentali o Coppe Mondiali/Continentali, ecc.) dev'essere applicato il seguente criterio. Se ad un torneo internazionale partecipano squadre provenienti da almeno 4 paesi, l'organizzatore deve informare l'I.B.S.A. di tale manifestazione attraverso un modulo di richiesta.

8.1 PARTECIPAZIONE

Ai campionati internazionali sono ammesse soltanto una squadra maschile ed una femminile di ogni singolo paese membro, se non diversamente previsto nelle norme relative al torneo in questione (come le norme per la coppa del mondo o continentale).

8.2 SUDDIVISIONE DELLE SQUADRE IN GIRONI

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 in precedenti campionati simili. Ciò vuol dire che, per la formazione dei gruppi per i Campionati Mondiali, è decisivo il posto ottenuto al Campionato mondiale precedente, e per la formazione dei gruppi per i Campionati Continentali è decisivo il posto ottenuto al Campionato Continentale 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 Divisioni in gruppi, Gironi preliminari

8.3.1 Gruppo unico

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

8.3.2 DUE O PIÙ GRUPPI

Se ad un torneo partecipano 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 od ulteriore gruppo ogniqualvolta in ogni gruppo ci siano più di 9 squadre.

8.3.3 PIAZZAMENTO ALL'INTERNO DEL GRUPPO

In ogni gruppo ciascuna squadra gioca una sola volta contro le altre squadre (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 Secondo girone e gare di piazzamento

8.4.1 SECONDO GIRONE

Se il Torneo si svolge in 2 o più gruppi, le 3 squadre prime classificate di ciascun gruppo disputano un secondo girone per partecipare al girone finale. Al secondo girone, le squadre

giocano contro quelle che non hanno incontrato nelle eliminatorie. Per le squadre che già si sono incontrate, i risultati delle eliminatorie vengono considerati per il secondo girone.

Il piazzamento all'interno del secondo girone si determina come in una girone semplice a punti (secondo la regola 8.6).

Le prime quattro 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 termina con una situazione di parità ai tempi regolamentari, si devono giocare i supplementari (vedi regola 7.1). Se dopo i supplementari persiste ancora la situazione di parità, i tiri di liberi porteranno a una decisione finale. (vedi regola 7.2).

8.5 Girone finale

8.5.1 SEMIFINALI

Le prime quattro migliori squadre del girone preliminare o del secondo girone, 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 DI UN PIAZZAMENTO

8.6.1 PUNTI

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

Ogni squadra ottiene **-3** punti per una vittoria, **1** punto per un pareggio e **0** punti per una sconfitta.

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).

8.6.3 NUMERO DI GOALS

In caso di parità di punti e di differenza reti, è decisivo il numero di reti segnate.

8.6.4 SCONTRO DIRETTO

Se esiste ancora parità, con la stessa differenza reti e stesso numero di reti segnate, il miglior piazzamento sarà deciso da uno scontro diretto fra le squadre.

8.6.5 TIRI DI LIBERI

Qualora, dopo l'applicazione delle Norme che vanno dalla 8.6.1 alla 8.6.4 dovesse permanere la situazione di parità e non è ammesso lo stesso piazzamento per entrambe le squadre (per la qualifica ad un girone, ecc.) i tiri liberi condurranno ad una decisione finale (vedi regola 7.2).

8.7 NON PRESENTARSI AD UNA PARTITA

Se una squadra è in ritardo per l'inizio di una partita viene penalizzata con una sconfitta, e la squadra che si è presentata ottiene **3** punti e un risultato di 5 a 0. La squadra che non si è presentata perde con un punteggio di 0 a 5. Inoltre vengono tolti **3** punti per mancata presentazione.

8.8 ABBANDONO DI UNA PARTITA; ELIMINAZIONE DA UN TORNEO

Nel caso in cui una squadra non finisca una gara, la squadra avversaria vince la partita con un risultato di 5 a 0. Se una squadra abbandona il torneo, tutte le altre squadre ottengono **3** punti e 0 reti. I risultati ottenuti in precedenza saranno annullati.

8.9 DETERMINAZIONE DELLE MIGLIORI SQUADRE DI ATTACCO E DI DIFESA

8.9.1 Squadra in 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 in difesa

La migliore squadra di difesa si stabilisce sommando tutte le reti subite, dividendo per il di 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 8 partite al giorno.

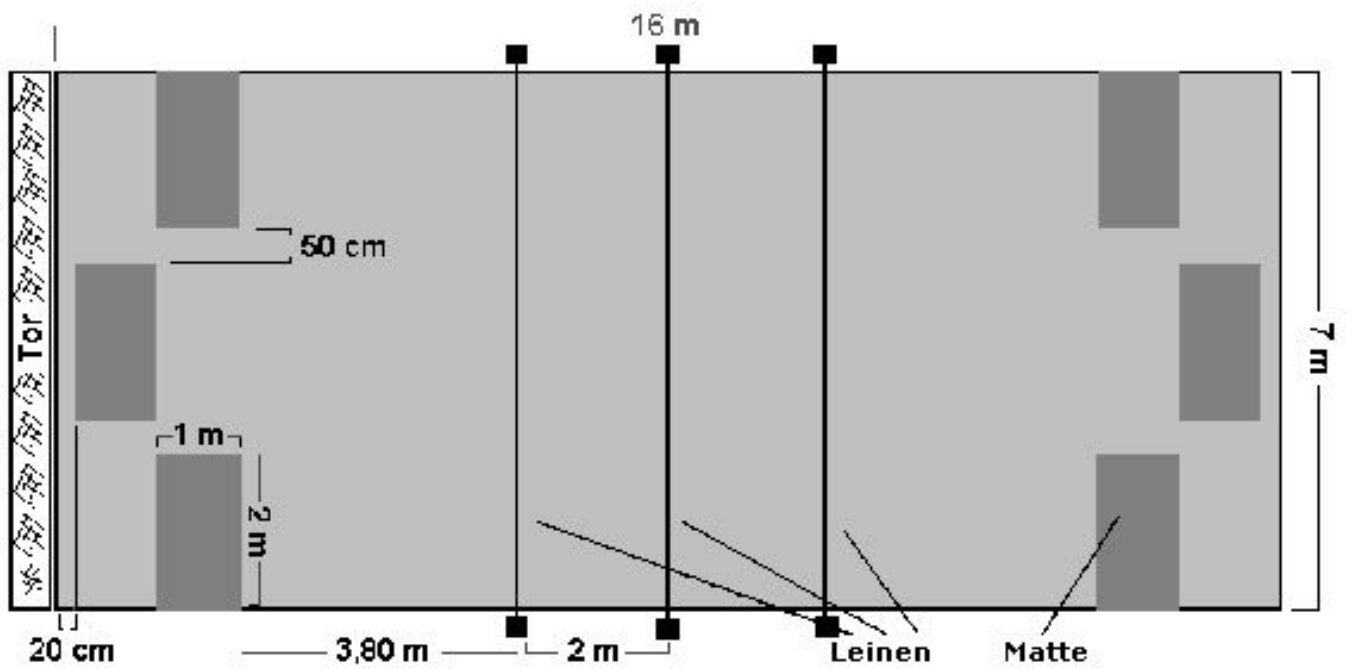
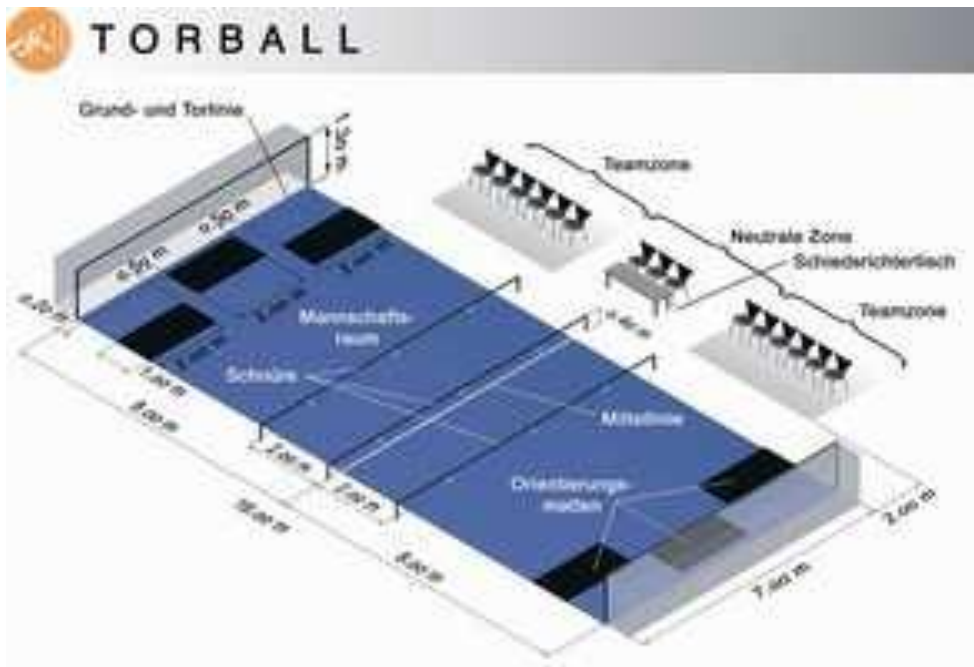
8.11 Commissione proteste:

La commissione proteste consiste nelle persone indicate all'appendice IV e prende decisioni inappellabili in merito ad una protesta inoltrato secondo i principi contenuti nelle presenti norme e all'appendice IV.

8.12 Eccezioni al regolamento

In casi giustificati, il sottocomitato o delegato tecnico IBSA può permettere eccezioni alle regole per la conduzione dei tornei.

APPENDICE I – DETTAGLI TECNICI



APPENDICE II - Annunci verbali dell'arbitro

1. Generalità

- 1.1. Nel caso di spiegazioni durante il gioco l'arbitro deve comunicare utilizzando, in linea generale, i seguenti annunci verbali. 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.
- 1.2. 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 udirli.
- 1.3. Durante gli annunci di una situazione di punizione/rigore, l'arbitro deve sempre annunciare se trattasi di primo, secondo o terza punizione.

2. Annunci per il gioco d'attacco:

- a) se la palla esce fuori (attraversa la linea laterale) durante un passaggio tra i membri di squadra: **"Fuori, perdita della palla"**;
- b) in caso di infrazione della regola degli otto secondi: **„otto secondi, numero ...** (numero del giocatore che ha toccato la palla per ultimo), n-sima punizione contro ... (nome della squadra)“;
- c) se la palla va fuori durante il gioco di attacco e c'è bisogno di una spiegazione: **"Fuori"**;
- d) se un giocatore gioca la palla, la consegna direttamente ad un compagno durante un'interruzione del gioco o se la palla viene tirata prima che il gioco sia stato ripreso: **"perdita della palla"**;
- e) se un giocatore durante il tiro oltrepassa la linea di porta o la linea laterale: **"Fallo di piede, perdita della palla"**;
- f) se un giocatore tira la palla per la quarta o ulteriore volta consecutivamente, o anche di più: **"Quarto tiro, numero ... (numero del giocatore), n-simo di punizione contro... (nome della squadra);"**
- g) se la palla tirata tocca una delle corde all'interno del campo o rimbalza sopra una o più corde: **"Corda, numero... (numero del giocatore), n-ma punizione contro... (nome della squadra);"**
- h) Quando un giocatore tocca una delle corde **"Corda, numero... (numero del giocatore), n-ma punizione contro... (nome della squadra);"**

3. Annunci per il gioco di difesa:

- a) se un tiro di punizione o di rigore viene parato: **"Parato"**;
- b) se si verifica una situazione di palla ferma nella metà campo della squadra in difesa: **"perdita della palla"**;
- c) se la palla, a causa di un'azione di difesa o del rimbalzo sulla porta all'interno del campo di gioco, rimbalza indietro oltre la linea centrale all'interno del campo: **"palla persa"**;
- d) in caso di difesa scorretta, contro le regole: **"difesa scorretta, numero... (numero del giocatore che ha commesso la difesa scorretta), ... (tipo di**

punizione: ammonizione, n-mo di punizione) contro ... (nome della squadra)”;

- e) se un giocatore tocca una corda: **“corda, numero... (numero del giocatore), n-ma punizione contro (nome della squadra)”**;

4. Ulteriori annunci:

- a) prima dell’inizio della gara: “prossima gara tra... alla mia destra... alla mia sinistra... (nomi delle squadre); il primo tiro è di ... (nome squadra)”;
- b) prima dell’inizio di ciascun tempo e quando un’interruzione è durata per più tempo, “pronti?”;
- c) nel caso di una situazione non chiara per i giocatori e tuttavia il gioco non è interrotto: “gioco”;
- d) se viene deciso un time-out dell’arbitro: “time-out arbitrale”;
- e) se viene autorizzato un time-out di squadra: “time-out per la squadra... (nome della squadra)”;
- f) in caso di time-out medico: “time-out medico per... (nome della squadra)”;
- g) se viene autorizzata una sostituzione: “sostituzione per... (nome della squadra), numero ... esce, numero ... entra (numeri dei relativi giocatori)”;
- h) per annunciare una sostituzione durante l’intervallo: „sostituzione per ... (nome della squadra); uscito, entrato (numero giocatori)“;
- i) in caso di goal: “goal per... (nome della squadra che ha segnato), ... a ... (risultato attuale)”;
- j) se viene inflitta una terza punizione alla stessa squadra: “terzo punizione, rigore contro... (nome della squadra)”;
- k) in caso di comportamento antisportivo di un giocatore: “condotta antisportiva di... (nome della squadra o numero del giocatore), ... (tipo di punizione: ammonizione, tiro di punizione, rigore o altre sanzioni) contro ... (nome della squadra)“.
- l) In caso di comportamento antisportivo dalla panchina di squadra: “rigore di panchina, ...(tipo di punizione: ammonizione, rigore o altre sanzioni) contro ...(nome della squadra)“.
- m) al termine della gara: „risultato finale ... a ... (risultato) per ... (nome della squadra)“.

APPENDICE III – Referto di gara

APPENDICE IV - Risoluzione di una protesta

1. CLAUSOLA GENERALE

Di norma, per formalizzare una protesta, devono essere prese in considerazione le Regole generali I.B.S.A..

2. COMPOSIZIONE DEL COMITATO PROTESTE

I Membri della Commissione Proteste devono essere nominati prima dell'inizio del Torneo.

Fanno parte della commissione:

- 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 FISPIC

3. TASSA DELLA PROTESTA

La tassa della protesta 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 ed alla valuta per una protesta, 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 al segnapunti alla firma del referto di gara; allo stesso tempo deve depositare la tassa della protesta.

Tutte le proteste che non si riferiscono alla partita o al risultato della stessa, devono essere sollevate prima dell'inizio dell'incontro.

5. DOVERI DEL SEGNAPUNTI

Il Segnapunti deve:

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

6. PRESENTAZIONE DEL RECLAMO

6.1 Entro 30 minuti dall'annuncio, la protesta dev'essere consegnata al Capo Arbitro, per iscritto, in una lingua ufficiale 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 precisa su cosa dovrà decidere la Commissione Proteste. Tuttavia, quando decide, la Commissione Proteste non è costretto a limitarsi alla sola richiesta fatta;
- e) firma dell'allenatore/capitano della squadra che presenta la protesta.

7. CONVOCAZIONE DEL COMITATO PROTESTE

Il Capo Arbitro, subito dopo l'annuncio di una protesta, deve informarne immediatamente i componenti della Commissione Proteste. Dopo aver ricevuto la protesta in forma scritta, il Capo Arbitro deve convocare la Commissione Proteste, il più presto possibile, e presentare la protesta per la discussione e la risoluzione.

8. DECISIONE DELLA COMMISSIONE PROTESTE

La Commissione Proteste 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 o referti scritti;
- l'interrogazione di persone come Ufficiali del Torneo, giocatori, componenti della squadra, ecc.
- ispezione di oggetti importanti.

9. DECISIONE

9.1 La Commissione Proteste deve decidere il prima possibile sulla protesta presentata, tenendo conto della continuazione della manifestazione.

9.2 Nella decisione della Commissione Proteste, la richiesta della squadra che presenta la protesta dev'essere tenuta in considerazione.

Inoltre, la Commissione Proteste è autorizzato a prendere ulteriori 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;

Al momento di prendere la decisione bisognerà prendere in considerazione la motivazione che ha portato alla protesta, i suoi risultati e il punteggio attuale per arrivare ad una decisione sensata.

9.3 La decisione viene presa a maggioranza dei voti nell'ambito della Commissione Proteste e dev'essere rappresentata unanimemente in pubblico.

- 9.4** La decisione presa dalla Commissione Proteste 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..
Una copia scritta della decisione presa, unitamente ad una breve spiegazione potrà essere redatta anche dopo la fine del torneo. Il documento dev'essere inviato (per posta) alla squadra che ha presentato la protesta, all'organizzazione e all'I.B.S.A

NOTE ESPLICATIVE

1.3.1 ABBIGLIAMENTO

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 oppure una scritta pubblicitaria, e, quindi, non sia possibile apporre il numero da cm. 20, è fatto obbligo, pena provvedimenti disciplinari, di apporre un numero di minimo cm. 10 sulla parte superiore di ambedue le maniche.

1.3.3 BENDE OFTALMICHE E MASCHERINE PROTETTIVE

Le bende Oftalmiche devono essere di dimensioni non inferiori a cm 9 x cm 6, e dovranno essere acquistate dalle società, che partecipano ai campionati, Coppa Italia, Super Coppa Italiana.

5.2.1 SCELTA DEL PRIMO TIRO O DEL CAMPO (Nota italiana)

In tutte le Manifestazioni F.I.S.P.I.C. di Torball e Goalball non verrà più effettuato il sorteggio per determinare la scelta del primo tiro o del campo ma si terrà conto della stesura del Calendario Ufficiale, che dovrà essere predisposto in modo da alternare in egual misura nel corso di ogni giornata di gioco, le squadre partecipanti tra la posizione A e B così da non creare favoritismi. La squadra identificata quale A andrà nella parte del campo alla sinistra del tavolo giuria ed effettuerà il primo tiro. La squadra identificata quale B occuperà la parte del campo a destra del tavolo giuria. Alla fine del 1° tempo, con l'inversione del campo, la squadra B effettuerà il primo tiro.

5.2.2 ANNUNCIO DEI MEMBRI DI SQUADRA

* (Vedi nota italiani al 5.2.1)

5.2.3 MANCATA PRESENZA AL SORTEGGIO

* (Vedi nota italiana al 5.2.1)

8.6.1 PUNTI

In tutte le Manifestazioni Ufficiali riconosciute FISPIC 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.

***Vedi articolo 11 delle Norme di attuazioni Campionati che cita " Verranno attribuiti n° 3 punti in caso di vittoria, n° 1 punto in caso di pareggio e n° 0 punti in caso di sconfitta"**

8.6.2 DIFFERENZA RETI

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.6.3 QUOZIENTE RETI

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.6.4 SCONTRO DIRETTO

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.6.5 TIRI DI RIGORE

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.7 MANCATA PRESENTAZIONE DI UNA SQUADRA

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.8 ABBANDONO DI UNA PARTITA: ELIMINAZIONE DA UN TORNEO

*(Vedi nota italiana al 8.6.1).

8.11 COMITATO RECLAMI

In tutte le manifestazioni Ufficiali riconosciute FISPIC di Torball Maschile e femminile, dal 16 Marzo 2014 è Istituita la CEC (Commissione Esecutiva Campo).