

# Federazione Italiana Giuoco Handball



**PALLAMANO**  
DISCIPLINA OLIMPICA

Segreteria Generale

Roma, 20 giugno 2016

Circolare n. 49/2016

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

Oggetto: *Modifiche IHF al Regolamento Tecnico di Giuoco.*

Si comunica che la IHF ha apportato modifiche al Regolamento Tecnico di Giuoco, fissandone l'entrata in vigore al 1° luglio 2016.

In allegato il testo originale in lingua inglese, nonché una traduzione dello stesso non strettamente letterale, arricchita di concetti utili a meglio rappresentare le novità introdotte.

Si precisa che l'applicazione delle modifiche in oggetto rientra nella categoria dei fatti che investono decisioni di natura tecnico-disciplinare, adottate in campo dai direttori di gara, e che sono quindi riconducibili a loro esclusiva discrezionalità (art. 31 R.G.D.).

Distinti saluti.

Il Segretario Generale  
Adriano Ruocco



# CHANGES TO THE RULES OF THE GAME



2016

## **1. Goalkeeper as a player**

### **Rule 4:1 paragraph 3, Rules 4:4-5-6-7**

Please note that Rule 4 remains fully valid in view of the stipulations for a goalkeeper being substituted by a player. However, the following rule extension will be implemented:

- 1) A team may be on the court with seven field players at the same time. This is the case if a field player substitutes a goalkeeper. It is not mandatory (but allowed) to be dressed in the same colour of the goalkeeper's shirt.
- 2) If the team is playing with seven field players, no player may carry out the function of the goalkeeper, i.e. no player may enter the goal area to take the goalkeeper's position. When the ball is in play and one of the seven field players enters the goal area destroying a clear chance of scoring, the opposing team receives a 7-meter throw. Rule 8:7f applies.
- 3) In case of substitution, Rules 4:4-7 (normal rules for substitution of players) shall apply. In such a case, the goalkeeper regains all his rights according to Rules 5 and 6.
- 4) If a team is playing with seven field players and must execute a goalkeeper throw, one of them must leave the court and a goalkeeper must change back to the goal area to execute that throw. The referees will decide if a time-out is necessary.

## **2. Injured player**

### **Information:**

At every tournament over the last years we have observed more and more situations where a player asked for medical care inside the playing court although it was not necessary, breaking the rhythm of the game, showing unsportsmanlike actions and prolonging unnecessarily its duration, which also affected the television broadcasting. The actions carried out until now by IHF delegates and referees have not been enough to eliminate this practice.

### **Instructions to the referees about Rule 4:11, paragraph 1:**

- If the referees are absolutely sure that the injured player needs medical treatment on the field, they will immediately show the hand signals no.15 and 16. It is not allowed for the team officials to refuse to enter the field of play.
- In all other cases, the referees will ask the player to stand up and receive medical care outside the court, before they show the hand signals no. 15 and 16.
- Any player or team official failing to comply with this provision will be punished due to unsportsmanlike conduct.



# CHANGES TO THE RULES OF THE GAME



2016

## Paragraph 1 is amended as follows:

- After receiving medical care on the court, the player must leave the playing court.
- He can only re-enter it when the third attack of his team is complete. The Technical Delegates will be the responsible for controlling this situation.
- An attack starts with the possession of the ball and ends when a goal is scored or the team in attack loses the ball.
- If the team is in possession of the ball when his player needs medical care, this attack is counted as first attack.
- If the player enters the playing court before the end of the three attacks, it shall be punished as illegal entry (faulty substitution).
- The above-mentioned provision does not apply if the required treatment of injury on the playing court is the result of irregular behaviour by an opposing player who has been punished progressively by the referees.
- This rule does not apply when the goalkeeper's head is hit by a ball and medical care inside the court is necessary.

## 3. Passive play

### Information:

Many coaches and refereeing experts believe that this rule is well described in the Rules of the Game but they argue that the referees don't use the same criteria, especially after the forewarning signal for passive play, requesting a change that gives all the referees less subjective and more objective criteria.

At the same time the referees are asked not to allow increasing aggressiveness of the defending team in such moments.

### Basic rule provisions:

- The Rules 7:11 and 7:12 remain valid.
- Clarification 4, Sections A, B, C and appendix E remain unchanged.

### Clarification 4, Section D, is specified as follows:

- After showing the forewarning signal the referees can whistle for passive play at any moment, if they don't recognize an attempt to reach a position to shoot on goal.
- After showing the forewarning signal the team forewarned has a total of **6 passes** to shoot on goal.
- If after a maximum of **6 passes** no shot on goal is taken, one of the referees whistles for passive play (free-throw for the other team).



# CHANGES TO THE RULES OF THE GAME



2016

- If a free throw is awarded to the attacking team, the number of passes is not interrupted.
- If a shot is blocked by the defending team, the number of passes is not interrupted.
- If the defending team commits a foul after the sixth pass, but before the referees have whistled for passive play, this infraction will result in a free-throw for the attacking team. In this case, the attacking team has an additional pass to complete the attack, besides the possibility of a direct free-throw.
- The number of passes by the referees is a decision on the basis of their observation of facts according to rule 17:11, paragraph 1.

## 4. Last minute

### **Information:**

The purpose of this rule changed in 2010 was to avoid or reduce unsportsmanlike behavior or serious fouls in the last minute of a game and also to give the losing team the chance to tie or win a game, i.e. to keep the emotions until the last second. However, success has been partial and we continue seeing serious actions that lead a team to win a game, regardless of the fact that one of its players is suspended for the next game.

Additionally, a period of one minute is considered too long for this rule (in one minute it is possible to score two or more goals).

### **Agreement:**

- Instead of the final minute the special provisions will apply only to the last 30 seconds.
- The last 30 seconds rule will be applicable at the end of the regular playing time of a match and at the end of the first and the second overtime period.

### **Rules 8:5, 8:6, 8:10c,d are adjusted as follows:**

1. The wording "*last minute of a game*" should be replaced by "*last 30 seconds of a game*".
2. A foul under Rule 8:10c (ball out of play) will be punished with a disqualification **without written report**, and a 7-meter throw must be awarded to the opposing team.
3. A foul under Rules 8:10d (ball in play) and 8:5 will be punished with a disqualification **without written report**, and a 7-meter throw must be awarded to the opposing team.



## CHANGES TO THE RULES OF THE GAME



2016

4. A foul under Rules 8:10d (ball in play) and 8:6 will be punished with a disqualification **with written report**, and a 7-meter throw must be awarded to the opposing team.
5. In the cases 3) and 4) the following shall apply:
  - 5.1. *The attacker is able to throw and score a goal: No 7-meter throw*
  - 5.2. *The attacker passes the ball, his teammate fails to score a goal: 7-meter throw*
  - 5.3. *The attacker passes the ball, his teammate scores a goal: No 7-meter throw*

### **5. Blue card**

#### **Information:**

Sometimes it is not clear for the teams if a disqualification given by the referees is according to Rule 8:5 (no further effect) or Rule 8:6 (written report mandatory after the match), and the situation goes unnoticed by spectators and media.

This change provides more clarity in such cases. If the referees show a blue card, a written report will accompany the score sheet and the Disciplinary Commission will be responsible for further actions.

#### **Rule 16:8 (Rules 8:6, 8:10), the last paragraph is amended as follows:**

- Information is provided by showing a blue card (in addition to the red card).
- The blue card must be in possession of the referees.
- The referees will first show the red card and later, after a short discussion, the blue card.

## **Modifiche al Regolamento Tecnico 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

### **Infortuni**

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 giuoco
- ❑ in ogni altro caso, gli arbitri devono invitare il giocatore ad alzarsi per ricevere le cure necessarie fuori dal terreno di giuoco, 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.

**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 giuoco 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

### **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