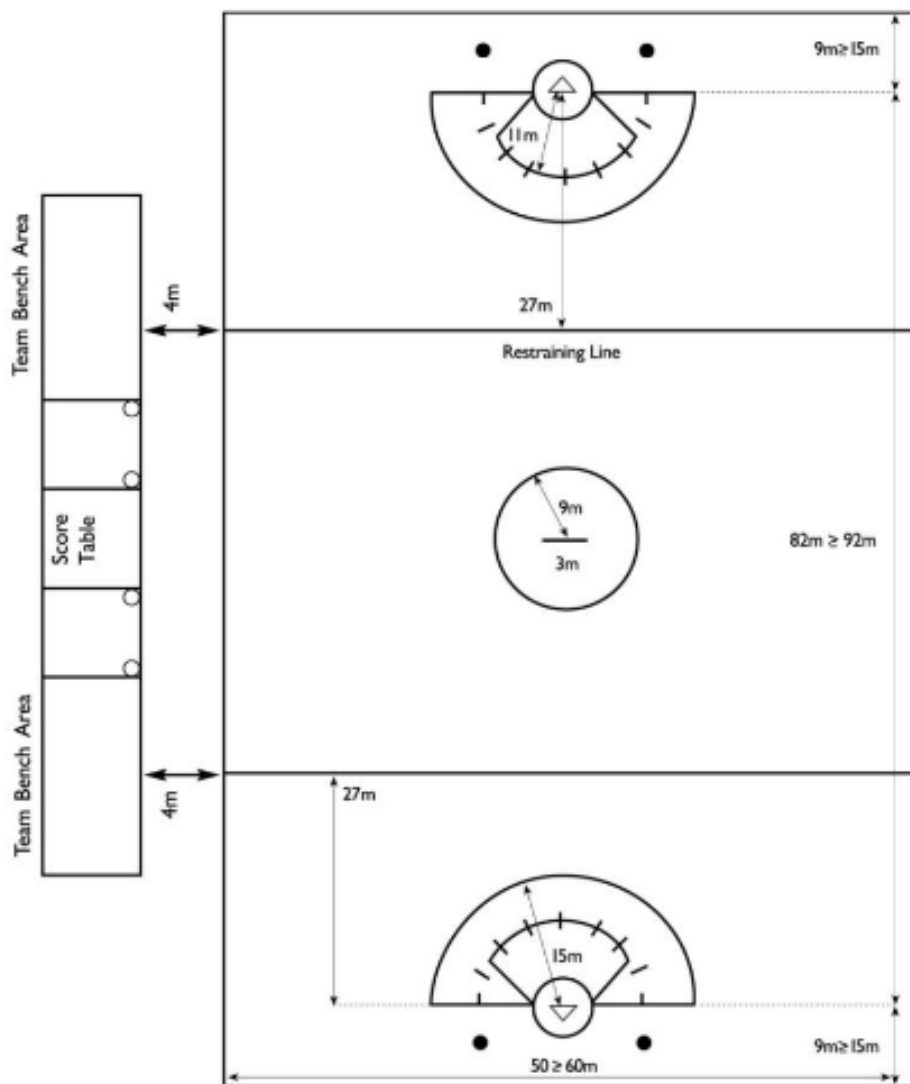
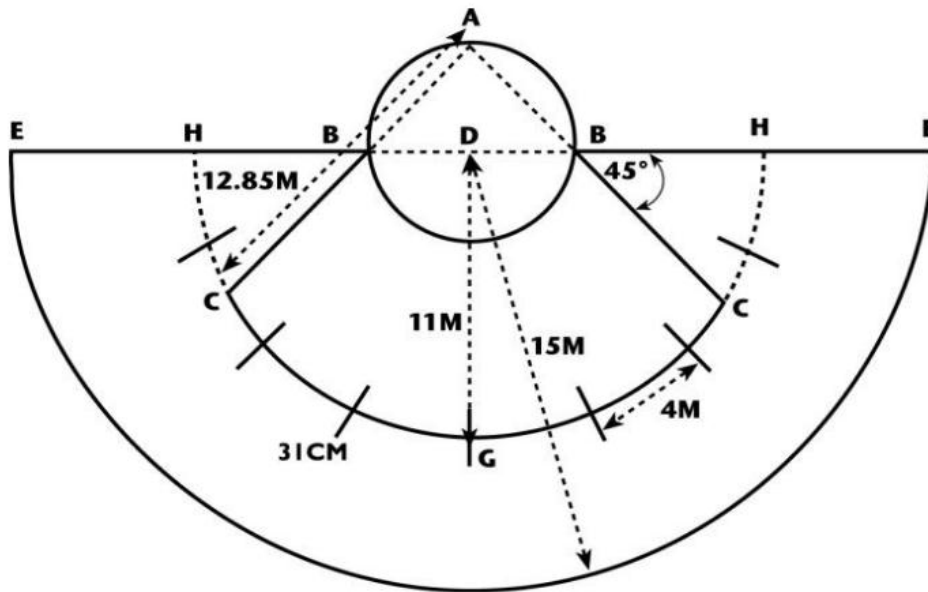


# REGOLAMENTO PORTIERE FEMMINILE



*Guidance: No additional marks may be added to the field.*

**Diagram I**  
**Field Markings**



**Diagram 2**  
**Directions for Marking the 11 Meter Area, the**  
**Marking Area and the 15 m Fan**

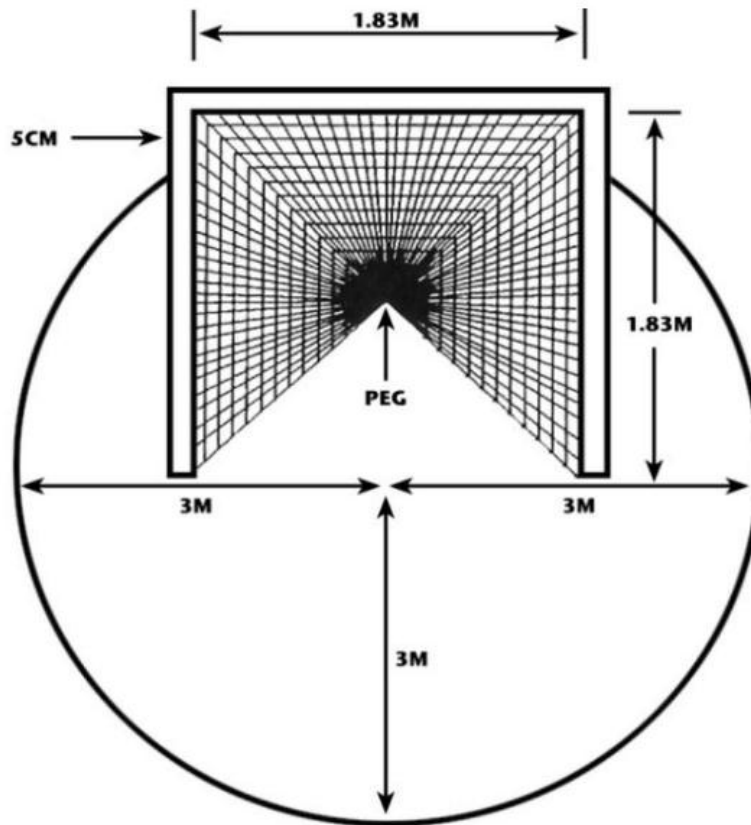


Diagramma 4: Goal Circle e Porta.

### Regola 3.B: La stecca del portiere

1. La stecca sarà in legno, plastica, vetroresina, nylon, pelle, gomma, intestino e/o altri materiali sintetici
2. Il manico della stecca sarà dritto e può essere in legno, lega metallica e altri materiali composti. Viti metalliche incassate a testa tonda devono essere utilizzate per attaccare la testa (head) al manico della stecca. La fine del manico avrà un cappuccio terminale, con del tape sopra o levigate se in legno.
3. La stecca non deve avere parti taglienti o protuberanze o spigoli, non deve essere pericolosa in qualsiasi modo per i giocatori.
4. La lunghezza totale della stecca va da un minimo di 90 cm fino a un massimo di 135cm.
5. L'intera head della stecca avrà una forma triangolare. La larghezza interna tra i bordi (sidewalls) della head deve aumentare in modo continuo misurata dal centro del bridge o dal ball stop (è il pezzo in gomma alla base della head) al punto più largo nella parte superiore della head.
6. La tasca (pocket) della stecca può essere stringata tradizionalmente con 6 o 7 fili in pelle o sintetici longitudinalmente e da 8 fino a 12 nodi, oppure il pocket può essere meshato.
7. La stecca da portiere può avere più di due "shooting strings" e lacci piatti possono essere usati come "shooting strings".
8. La stecca da portiere soddisfa le specifiche quando:
  - a) rispetta i criteri di questo regolamento e del Manufacturer's Specifications for goalkeeper crosses come approvato dalla FIL nella regola 25.E
  - b) la palla si muove liberamente in ogni parte della head/pocket, lateralmente e in tutta la lunghezza.
  - c) La stecca con la palla all'interno viene tenuta a livello dell'occhio con l'asse lungo della stecca verticale al terreno, e più di metà della palla è visibile sopra il bridge. (The crosses with the ball in it is held at eye level with the long axis of the stick vertical to the ground, and more than one half of the ball is visible above the ball stop.)

### Regola 5: La squadra

Una partita è giocata tra due squadre. Per gli eventi FIL, un roster di 18 giocatori forma una squadra completa; le 6 rimanenti sono sostitute. Qualsiasi numero di giocatori fino a 12 è permesso in campo allo stesso tempo. Uno dei 12 giocatori in ogni squadra può essere un portiere. Se una squadra sceglie di giocare senza il portiere, un giocatore in campo non protetto (il "vice"), può solo entrare nel goal circle come da Regola 17.A.4 e non deve mai entrare nel goal circle per parare un tiro (Regola 23: definizioni).

### Regola 6: Divise e attrezzatura

A. Ad eccezione del portiere, tutte le giocatrici di una squadra devono indossare la stessa divisa. La maglia del portiere deve essere dello stesso colore della maglia della sua squadra e deve essere indossata sopra le protezioni del petto e delle spalle/braccia. Il sotto della divisa deve essere del colore predominante della gonna o dei pantaloncini della sua squadra, o a tinta unica di colore scuro.

E. Tutti i giocatori, incluso il portiere, devono indossare un paradenti professionale che copre tutta l'arcata superiore. I paradenti non devono essere modificati per diminuire la protezione e i giocatori in campo

devono rimuovere le protuberanze. Possono essere indossati guanti aderenti, paranaso, e mascherine. I giocatori in campo non possono indossare caschi o griglie facciali.

G. Il portiere deve indossare protezioni per il petto o il corpo, il casco con il paramento fissato, una griglia facciale, e una protezione per la gola attaccata al casco. La distanza della protezione per la gola dal casco deve essere minore del diametro della palla. In più alla protezione per la gola, può essere indossata una protezione per la gola di tipo avvolgente.

1. Il portiere può indossare guanti imbottiti, imbottiture per spalle/braccia e gambe. Ciascuna protezione deve essere fissata con sicurezza e non deve aumentare la larghezza del corpo del portiere oltre lo spessore dell'imbottitura. Lo spessore massimo dell'imbottitura è di 3 cm. I guanti imbottiti devono essere legati in modo sicuro alla manica e non devono avere nessuna cinghia.

### Regola 9: Punteggi e tempi

A.9. Il tempo di recupero concesso a un giocatore infortunato: per un giocatore in campo fino a 2 minuti, per il portiere fino a 5 minuti.

### Regola 10: Durata del gioco

C. L'arbitro fischia l'inizio e la fine del gioco. Quando fischia per fermare il gioco, tutti i giocatori, eccetto il portiere quando si trova all'interno del goal circle, devono rimanere fermi fino a che non viene usato nuovamente il fischietto per riprendere il gioco. La partita inizia al suono del fischietto dell'arbitro col draw iniziale. Il gioco riprende con un draw dopo un goal, dopo il time out di una partita, e alla ripresa del secondo tempo. In alcuni casi, il gioco inizia con un tiro o una free position.

### Regola 11: Sostituzioni

A. Ogni squadra può sostituire un numero illimitato di giocatore in ogni momento durante il gioco, incluso l'overtime, dopo ogni goal, dopo un time out delle squadre e alla fine del primo tempo. Tutte le sostituzioni devono essere effettuate tramite l'area di sostituzione e durante il gioco, tutte i giocatori, incluso il portiere, devono uscire dal campo tra i conetti delimitanti l'area. Quando c'è una sostituzione, solo dopo che il giocatore uscente ha tutti e due i piedi oltre la linea laterale dell'area di sostituzione, la sua sostituta, che aspetta dietro ai conetti, può entrare in campo.

B.2. Se la squadra attaccante fa una sostituzione illegale, l'arbitro fermerà il gioco immediatamente e darà free position alla squadra avversaria.

a) Se la sostituzione illegale viene scoperta dopo che la squadra attaccante ha segnato un goal e prima del draw, il goal verrà annullato. Il giocatore illegale sarà rimosso, i giocatori devono stare fermi, e il portiere avversario guadagnerà una free position all'interno del goal circle. (Regola 19.A.17)

C.2. Se il portiere riceve un cartellino giallo e la sua squadra ha un secondo portiere vestito, il secondo portiere sostituirà il portiere sospeso. Se il portiere sospeso è l'unico vestito nella sua squadra, rimarrà in gioco. Il compagno di squadra che si trova dietro/dalla parte della porta delle restraining line ed è più vicina all'area di sostituzione della sua squadra, deve lasciare il campo per iniziare i due minuti di sospensione di penalità.

a) Per riprendere il gioco, il portiere si sposterà 4 m dietro l'attaccante che ha guadagnato la free position, e il goal circle rimarrà vuoto. Una volta che il gioco è ricominciato, il giocatore in campo rimosso per iniziare il tempo di penalità può rientrare in gioco fin tanto che la sua squadra continui a giocare "play short" per la durata della sospensione della penalità del portiere (Regola 22.B.2)

C.4. Se il portiere riceve un cartellino giallo/rosso o direttamente il rosso viene sospeso per il rimanente tempo di gioco. Se la sua squadra ha un secondo portiere vestito, rimpiazzerà il portiere sospeso. Se il portiere sospeso è l'unico della squadra vestito, saranno dati 2 minuti di time out per dare il tempo a un compagno di squadra di indossare l'attrezzatura.

a) Se quel giocatore è in campo un sostituto prenderà il suo posto. Il compagno di squadra che si trova dietro/dalla parte della porta delle restraining line ed è più vicino all'area di sostituzione della sua squadra, deve lasciare il campo per iniziare i due minuti di sospensione di penalità.

Se il sostituto entra in gioco prima della fine della penalità, la sua squadra dovrà giocare l'intero tempo di sospensione play short/con un giocatore in meno per altri 5 o 10 minuti.

D. Il time out non è dato per le sostituzioni tranne in caso di malattia, incidente o ferita. Un giocatore in campo invalidato ha fino a 2 minuti di tempo di recupero e un portiere invalidato ha fino a 5 minuti. Nessun giocatore può rimanere in campo con una ferita aperta o con vestiti o attrezzatura sporchi di sangue. (Appendice C: FIL Policies Regarding Blood).

Indicazione: il timer conterà 2 o 5 minuti di tempo di recupero. Durante questo tempo, i giocatori possono lasciare le loro stecche a terra e andare ai lati del campo per dissetarsi; tuttavia, non è permesso "allenare" durante il time out per infortunio a meno che un goal non è stato segnato o una squadra scelga di usare uno dei loro time out. Gli arbitri devono sorvegliare l'area delle panchine durante il time out per infortunio. "Allenare" durante un time out per infortunio è un fallo maggiore. (Regola 20.A.21)

1. Quando una sostituzione è fatta durante un time out per infortunio, non sono ammesse altre sostituzioni. Il sostituto deve prendere la stessa posizione del giocatore che sta rimpiazzando; nessun vantaggio sarà dato. A meno che una sostituzione per infortunio avvenga dopo un goal o il giocatore ferito è l'unico portiere vestito, i giocatori non possono scambiarsi posizione sul campo durante il time out per infortunio finché il gioco non è ricominciato.

a) Se il sostituto del portiere ferito è un giocatore in campo, deve lasciare il gioco per mettere le protezioni e rimpiazzare il portiere ferito. Un giocatore in panchina può rimpiazzare quel giocatore in campo.

Indicazione: quando un giocatore è rimosso per una ferita o per divisa o attrezzatura illegale e il gioco è ripreso senza che il sostituto abbia preso il suo posto, il giocatore o il suo sostituto rientra solo attraverso l'area di sostituzione.

## Regola 12: Inizio e ripresa del gioco

A. Il gioco all'inizio del secondo tempo e dei periodi di overtime e dopo ogni goal, inizia con un draw eccetto quando una free position o un tiro è stato conferito sulla linea di centro. Durante il draw, 5 giocatori massimo di ogni squadra possono stare tra le restraining lines: i centrali e 4 giocatori per ogni team. Tutti gli altri giocatori devono stare dietro la loro restraining line. I giocatori non devono stare o oltrepassare la linea del cerchio centrale o le restraining lines prima che sia stato fischiato l'inizio del gioco. Entrambi i

portieri devono rimanere dietro/dalla parte della porta della restraining line della loro difesa per il draw.  
(Regola 19.A.10 &11)

Indicazione: quando una partita inizia o riprende con una free position o con un tiro dalla linea di centro invece di un draw, ogni giocatore che si trova entro i 4 metri dalla free position o dal tiro devono muoversi via di 4 metri. Tutti gli altri giocatori devono restare immobili fino al suono del fischietto.

### Regola 13: punti

C. Un goal non è valido quando:

5. Il portiere è nel goal circle e lei o la sua stecca subisce interferenza in qualsiasi modo da un attaccante.
10. La palla è tirata o messa in porta dal portiere della squadra attaccante (Regola 19.A.18)

Regola 14.D.1: Quando il portiere è dentro il goal circle ed è il giocatore più vicino alla palla quando esce dal campo, può ricominciare il gioco con la palla all'interno del goal circle.

Regola 14.E: Quando un tiro o un tiro deviato esce dal campo e il portiere è all'interno del goal circle ed è il giocatore più vicino alla palla quando esce dal campo, può ricominciare il gioco con la palla all'interno del goal circle.

### Regola 17 : Regole del goal circle (crease) e penalità

#### **A. Regole Goal Circle**

1. Solo un giocatore, o il portiere o il suo vice (un giocatore in campo non protetto ), può stare all'interno del cerchio in qualsiasi momento. Una palla che tocca o rimane su qualsiasi parte della linea del goal circle appartiene al portiere o al vice.

2. Con le seguenti eccezioni, nessun altro giocatore può entrare o avere i piedi, il corpo o la stecca su od oltre la linea del goal circle in qualsiasi momento.

a) Su un tiro, l'attaccante che ha tirato, può finire con la stecca al di là della linea del goal circle, ma i suoi piedi non devono toccare o attraversare la linea. Il movimento del tiro deve iniziare al di fuori del goal circle; pertanto, la stecca del tiratore deve essere al di fuori del goal circle quando riceve un passaggio da una compagna di squadra per provare o completare un tiro.

b) Su un tiro, solo il/i giocatore/i che stanno marcando/difendendo l'attaccante che ha tirato posso entrare con la stecca/stecche all'interno del goal circle per bloccare il tiro o checkare la stecca del tiratore. I piedi del/dei difensore/i non devono toccare o superare la linea del goal circle.

3. Mentre all'interno del goal circle, il portiere:

a) deve portare la palla fuori dal goal circle in 10 secondi dopo che la palla è entrata all'interno del goal circle.

b) Può fermare la palla con la mano, il corpo e/o la stecca. Se prende la palla, deve mettere la palla nella sua stecca e procedere con il gioco.

Indicazione: Dal momento in cui la difesa è in possesso della palla quando entra nel goal circle, il portiere o il vice possono giocare la palla con qualsiasi parte del corpo fino a quando la palla viene liberata dal goal circle entro 10 secondi.

c) Deve rimuovere una palla incastrata nella rete della porta, nei vestiti o nelle protezioni, e metterla nella sua stecca e continuare con il gioco.

Indicazione: l'arbitro può chiedere il time out per aiutare il portiere a disincastare la palla dal suo abbigliamento, attrezzatura o dalla rete della porta. Il conteggio dei 10 secondi inizierà una volta che il gioco viene riavviato.

d) Può portare fuori il goal circle la stecca e riportare la palla nel goal circle se nessuna parte del suo corpo è 'grounded' fuori dal goal circle. (Regola 23 : Definizioni)

Indicazione: dall'interno del goal circle, il portiere o il vice può, con uno o entrambi i piedi, oltrepassare o stare sulla linea del goal circle. Fino a quando i suoi piedi stanno toccando qualsiasi parte della linea del goal circle, il portiere è considerato all'interno del goal circle.

Nel processo di riportare la palla nel goal circle, è un fallo minore se il portiere copre la palla con la sua stecca e in questo modo previene a un avversario di giocare la palla. (Regola 19.A.2)

#### 4. Il Vice :

a) Può solo entrare o rimanere nel goal circle quando la sua squadra ha possesso della palla.

b) Deve lasciare subito il goal circle quando la sua squadra perde il possesso della palla. Un giocatore/squadra non è in possesso di una loose ball che è al di fuori del goal circle, sul terreno o in aria.

c) Può entrare nel goal circle per giocare una palla che rotola a terra o con un rimbalzo basso; tuttavia, un vice non può mai entrare nel goal circle per difendere qualsiasi tiro, incluso un tiro con rimbalzo.

d) Deve portare la palla fuori dal goal circle entro 10 secondi dopo che la palla è entrata nel goal circle.

e) Quando è all'interno del goal circle, deve rimuovere una palla incastrata nella rete della porta o della stecca, metterla nella sua stecca e continuare con il gioco.

5. Dopo che un portiere o il suo vice porta la palla fuori dal goal circle entro i 10 secondi, la palla non deve ritornare nel goal circle della sua squadra prima che la palla sia stata giocata.

"giocata played)" si riferisce a un'azione in cui la palla lascia la stecca di un giocatore e viene toccata da un altro giocatore, o la sua stecca è checkata con la stecca da un altro giocatore. (Regola 23: Definizioni)

a) Se il portiere passa la palla dall'interno del goal circle a un altro giocatore, la palla è stata giocata.

b) Se il portiere esce dal goal circle con la palla nella sua stecca, non può riportare la palla all'interno del goal circle fino a che non è stata giocata.

c) Se il portiere guadagna il possesso della palla fuori dal goal circle, può riportare la palla nel goal circle per il conteggio dei 10 secondi.

Indicazioni: Il portiere è dentro il goal circle quando para un tiro; inizia il conteggio dei 10 secondi. Mentre sta cercando una compagna libera, la sua stecca con la palla è fuori dal goal circle. Dato che i 10 secondi stanno per terminare, un avversario checka legalmente la crosse del portiere ma non riesce a fare uscire la palla. Velocemente il portiere porta la sua stecca con la palla nel goal circle e passa la palla a una compagna libera. LEGALE: la palla era fuori dal goal circle quando la palla è stata giocata (stecca checkata con la stecca di un avversario).

6. Quando entrambi i piedi del portiere o del vice sono completamente fuori dal goal circle:

a) Perde tutti i privilegi del portiere.

Indicazioni: Quando il portiere è completamente fuori dal suo goal circle, non è esentata dalla regola del free space to goal (o shooting space)

b) Può solo rientrare nel goal circle senza la palla.

c) Può tirare la palla nel goal circle e poi seguirla nel goal circle

d) Deve ritornare nel goal circle per giocare la palla che è all'interno del goal circle.

## **B. Falli Goal Circle**

1. Giocatori in campo:

a) Su un tiro, l'attaccante che tira e i/il difensore che marcano subito il tiratore non devono camminare sopra o oltre la linea del goal circle. Nessun altro giocatore in campo può entrare o avere i piedi, corpo o stecca sopra o oltre la linea del goal circle in qualsiasi momento.

b) Il tiratore non deve ricevere un passaggio o iniziare il tiro quando la sua stecca è all'interno del goal circle

c) Durante e subito dopo il tiro, l'attaccante che ha tirato non deve interferire illegalmente con il portiere o con/coi difensore/i che la stanno marcando. I difensori non devono interferire illegalmente con l'attaccante che ha tirato.

Indicazione: I difensori che hanno legalmente stabilito la loro posizione vicino al goal circle prima del tiro non devono essere penalizzati per contatto illegale causato dall'attaccante che tira o da uno dei suoi compagni. I difensori non devono spingere il tiratore nel goal circle o in altro modo interferire illegalmente con il tiratore o con il tiro.

d) Il giocatore di campo vice portiere non deve entrare illegalmente o rimanere nel goal circle.

2. Il portiere e il suo vice non devono:

a) Permettere che la palla rimanga all'interno del goal circle per più di 10 secondi. Una volta che il portiere o il vice porta la palla fuori dal goal circle, la sua squadra non deve far rientrare la palla nel loro goal circle prima che sia stata giocata da un altro giocatore.

Indicazione: l'arbitro userà un movimento visibile e fendente della mano per contare ogni secondo che la palla rimane all'interno del goal circle. L'arbitro conterà da 1 a 10, e quando necessario, conterà gli ultimi 5 secondi ad alta voce.



b) andare fuori dal goal circle con nessuna parte del corpo per giocare una palla aerea o una ground ball mentre è all'interno del goal circle. (Regola 19.A.4 & 20.A.19)

c) Portare la palla all'interno del goal circle quando qualsiasi parte del corpo si completamente "grounded" fuori dal goal circle (Regola 19.A.2)

d) Lanciare qualsiasi parte della sua attrezzatura a un altro giocatore.

e) Quando è fuori dal goal circle, mettere un piede sulla linea del goal circle o tornare nel goal circle se ha possesso della palla.

Indicazione: Il portiere sta a cavallo della linea del goal circle per prendere una ground ball e fa un passo indietro per rientrare nel goal circle. ILLEGALE: il portiere era "grounded". Per riavviare il gioco, il portiere rimane nel punto dei falli (nel goal circle) e l'attacco guadagna una free position per il fallo del goal circle a 15 m sulla linea di porta estesa (goal Line extended)

### **C. Penalità per i falli di Goal circle**

1. Tranne le due eccezioni qui sotto, quando la difesa commette un fallo di goal circle, la free position è a 15 m dal centro del goal circle, dal lato della porta più vicino al fallo, e in linea con la linea di porta. A meno che non sia il portiere, il giocatore che ha commesso il fallo, si sposterà sul segno degli 11 m sulla linea di porta estesa.

a) Ogni volta che il portiere commette un fallo di goal circle, rimane nel punto del fallo e, se stava parzialmente all'interno del goal circle, rimane all'interno del goal circle per la free position.

b) Quando il vice è illegalmente nel goal circle, è un fallo maggiore e l'arbitro deve fermare il gioco immediatamente. La free position sarà guadagnata dall'attaccante più vicino al centro del segno degli 11 m quando il gioco è stato fermato. Il vice illegale si sposterà 4 m dietro l'attaccante con la palla, e l'area di difesa sarà liberata da tutti i giocatori. Il portiere NON dovrà tornare nel goal circle finché il gioco non è riavviato al fischio dell'arbitro.

2. Quando l'attacco commette un fallo di goal circle, il portiere o il vice prenderà una free position dentro il goal circle. Se c'era stato un goal, questo non viene contato. Prima che il gioco ricominci, tutti i giocatori devono spostarsi 4 m lontani dal goal circle.

Indicazione: Se il portiere è completamente fuori dal goal circle quando l'attacco commette il fallo di goal circle, il difensore più vicino al goal circle, che può essere o non essere il portiere, prendere la free position all'interno del goal circle.

Un attaccante davanti alla porta riceve un passaggio dal compagno che è dietro alla porta. La stecca dell'attaccante è all'interno del goal circle quando riceve il passaggio; tira e segna. ILLEGALE: no goal, l'attacco è penalizzato per violazione del goal circle. Un attaccante deve ricevere un passaggio e iniziare il tiro fuori dal goal circle.

### **Regola 19: Falli minori e penalità**

A.11. Durante il draw, il portiere deve rimanere dietro/dalla parte della porta della restraining line della difesa della sua squadra. In ogni altro momento della partita, il portiere deve rimanere oltre/dietro la restraining line di attacco della sua squadra.

a) Se il portiere viene penalizzato per essere oltre la linea di difesa durante il draw, deve tornare indietro, e un avversario avrà una free position per un draw illegale dalla linea centrale. Tutti i giocatori entri i 4 m dalla free position devono andare 4 m indietro, e tutto gli altri giocatori devono

rimanere fermi (regola 12.A).

Indicazione: questa regola viene applicata quando un portiere o la sua squadra ottiene un vantaggio chiaro dalla posizione illegale.

b) se un portiere viene penalizzato per stare dalla parte della porta della restraining line di attacco della sua squadra, deve tornare indietro e 4m lontano dal più vicino avversario, che guadagnerà una free position appena oltre la restraining line.

A.14. c) Se un goal è segnato con una stecca illegale e la stecca viene scoperta illegale prima che il gioco ricominci con un draw, il goal non sarà valido. Tutti i giocatori devono stare fermi, e il portiere avversario avrà una free position all'interno del goal circle.

A.17.b) Se un giocatore illegale viene scoperto nella squadra attaccante dopo che è stato segnato un goal, ma prima del draw, il goal non sarà valido. Il giocatore illegale sarà rimosso e il portiere avversario avrà una free position all'interno del goal circle.

Eccezione: se il giocatore illegale è anche fuorigioco, il fallo minore di fuorigioco verrà fischiato quando il gioco ricomincia (regola 19.B.7)

A.18. Un portiere non può segnare per la propria squadra.

a) il goal non sarà valido, e tutti i giocatori dovranno stare fermi. Il portiere avversario avrà una free position all'interno del goal circle.

## B. Free position per falli minori:

1. Per tutti i falli minori che avvengono fuori dalla fan dei 15 m o dietro la linea di porta estesa, ci sarà una free position dove è avvenuto il fallo, a minimo 11 m dal centro del goal circle e 4 m all'interno delle linee di campo. Il giocatore che ha commesso il fallo si metterà a 4 m dall'avversario che ha guadagnato palla seguendo la direzione da cui si era avvicinata all'avversario prima di fare il fallo. Questo vale anche per il portiere se commette un fallo minore mentre è completamente (entrambi i piedi) fuori dal goal circle.

2. Quando la difesa commette un fallo minore all'interno dei 15 m (no advantage flag/scoring play), l'attaccante che ha subito fallo avrà free position sullo spot più vicino della fan da 15 m e in linea con il fallo. Il difensore che ha commesso il fallo si posizionerà a 4 m lontano dall'attaccante.

a) Quando il portiere commette un fallo minore ed è parzialmente o completamente all'interno del goal circle, rimane nel goal circle per la free position. Nessun altro difensore è richiesto per la free position.

b) Ogni volta che il portiere è completamente fuori dal goal circle e commette un fallo minore, verrà penalizzato come un giocatore in campo e deve muoversi 4 m lontano dal giocatore che guadagna il free position. (Regola 17.A.6)

3. Quando l'attacco commette un fallo minore all'interno dei 15 m (no advantage flag/scoring play) ci sarà una free position per il difensore che ha subito il fallo dal punto più vicino e in linea con il fallo. La free position non deve essere negli 11 m dal centro della linea di porta a meno che il portiere ha subito fallo quando stava all'interno del goal circle. L'attaccante che ha commesso fallo deve andare 4 m lontano relativamente alla sua posizione in campo e alla posizione del difensore al momento del fallo.

## Regola 20: Falli maggiori

A.9. Un giocatore non può tirare in modo pericoloso o senza controllo. Un tiro pericoloso è solitamente diretto verso il portiere. Un tiro pericoloso è giudicato tenendo conto della distanza dalla porta, della forza del tiro e della posizione del tiro. Un tiro può essere giudicato pericoloso e/o senza controllo anche se manca la porta.

Indicazione: Quando si giudica un tiro pericoloso, considerare: Ha l'attaccante tirato o lanciato la palla in porta senza guardare gli avversari e i compagni di squadra? Era il tiratore fuori equilibrio? Prendendo in considerazione la visione periferica del giocatore, ha tirato senza mirare? Era il tiro forte, intenzionato a colpire il corpo o la testa del portiere?

a) Il portiere avrà la free position dall'interno del goal circle per il tiro pericoloso. L'attaccante si sposterà a 4 m lontano dal goal circle.

b) Se il portiere ha il tempo di reagire e/o muoversi, non è pericoloso. I tiri che diventano pericolosi dopo un check o un blocco legale della difesa non deve essere penalizzato. Un tiro che diventa pericoloso quando il portiere gioca male la palla non è un tiro pericoloso.

A.19 Il portiere, quando è completamente fuori dal goal circle, non deve giocare la palla con qualsiasi parte del corpo in modo palese o apposito.

## B. Free position dei falli maggiori

1. Per qualsiasi fallo maggiore che viene commesso ovunque nel campo fuori dall'area degli 11 metri, incluso dietro la linea della porta estesa (no advantage flag/scoring play), avverrà una free position sul punto in cui è avvenuto il fallo, ma non più vicino di 11 m dal centro della linea di porta o i 4 m dalle linee di campo. Chi ha commesso il fallo deve stare 4 m dietro il giocatore che prende la free position. Se il portiere è fuori dal goal circle e non ha commesso fallo, rimane fermo per il free position e non può tornare nel goal circle.

a) ogni volta che il portiere commette un fallo maggiore, indipendentemente se è dentro o fuori il goal circle, deve posizionarsi 4 m dietro il giocatore con la palla che ha guadagnato la free position; il goal circle rimarrà vuoto. Quando il gioco riprende, un vice può solo entrare nel goal circle per fermare una palla rotolante o a basso rimbalzo.

Indicazione: un tiro con rimbalzo non è una palla con un rimbalzo basso.

2. Quando la difesa commette un fallo maggiore all'interno degli 11 metri ma fuori dall'area di marcatura (nell'area a forma di "torta"), la free position sarà dal segno più vicino in linea con il fallo. Solo la "penalty lane" verrà pulita (n.b. per pulita, cioè clean, viene inteso che verranno spostati tutti i giocatori presenti in quell'area). Tutti i giocatori devono muovere il corpo e la stecca lateralmente alla penalty lane relativa alla loro posizione quando è stato fermato il gioco. (Regola 23: Diagramma 10)

a) Se il portiere è fuori dal goal circle e non ha commesso il fallo, deve ritornare nel goal circle per la free position.

3. Quando la difesa commette un fallo maggiore all'interno dell'area di marcatura, la free position sarà dal segno interno all'area di marcatura più vicino e in linea con il fallo. Tutti i giocatori devono togliere il corpo e la stecca dall'interno dell'area di marcatura. La penalty lane deve anche essere pulita quando la free position è guadagnata dal primo segno della area di marcatura.

a) Sotto indicazione degli arbitri, tutti i giocatori devono pulire l'area di marcatura uscendo per la via più breve. I "difensori designati" prendono la posizione sui segni più vicini all'attaccante che ha la free position. I "difensori designati" sono quelli che erano all'interno dei 4 m dall'attaccante che ha subito il fallo, o quando il gioco viene fermato con il fischietto, sono a meno di 4 m dall'attaccante che ha guadagnato la free position.

b) se il portiere è fuori dal goal circle e non ha commesso fallo, deve ritornare nel goal circle per la free position.

4. Se un fallo della difesa previene un goal quasi certo, l'arbitro può muovere alcuni giocatori, incluso il portiere, che si trovano tra la free position e la porta. Il goal circle rimarrà vuoto (Regole 20.A.11, 20.A.19, 20.A.20 & 20.A.22)

5. Se qualsiasi difensore si trova nel "free space to goal" durante la sistemazione della free position, non deve essere penalizzata per il blocco del free space to goal finché non si muove immediatamente fuori quando viene fischiato la ripresa del gioco. (Regola 20.A.10)

Indicazione: mentre un difensore non può avere il permesso di ostruire il free space to goal, un attaccante non deve mai tirare la palla su un giocatore non protetto.

6. Quando l'attacco commette un fallo maggiore all'interno dell'area degli 11 m (no advantage flag/scoring play) la free position sarà presa dal difensore che ha ricevuto il fallo sul posto in linea con il fallo a 11 m dal centro della linea di porta. L'attaccante che ha commesso il fallo si muoverà 4 m dietro.

a) Se il portiere è completamente fuori il goal circle quando gli viene commesso un fallo da un attaccante, il portiere prenderà free position a 11 m dal centro del goal circle in un punto in linea con il fallo.

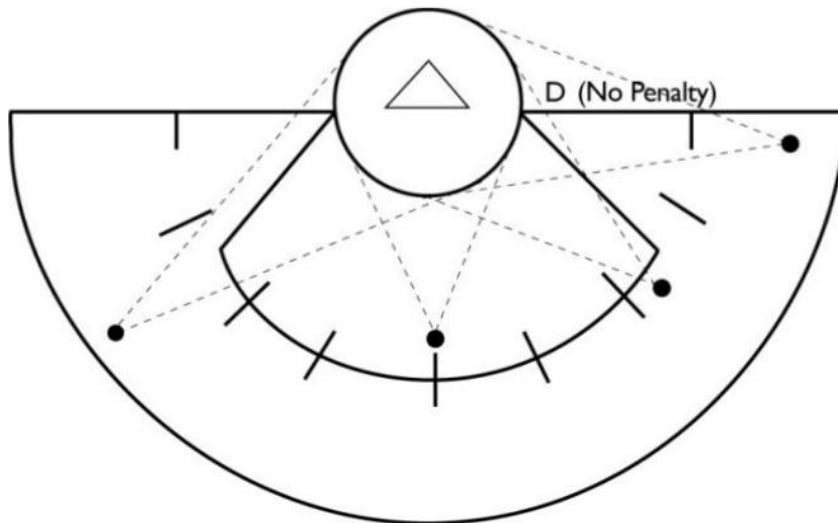
b) Se un attaccante commette fallo sul portiere mentre è all'interno completamente o parzialmente del goal circle, il portiere prenderà la free position all'interno del goal circle. L'attaccante si muoverà 4 m dietro il goal circle.

### Regola 23: definizioni

**Grounded:** si riferisce a qualsiasi parte del corpo/piedi del portiere o del vice che sono completamente al di fuori della linea del goal circle, durante il tentativo di giocare la palla da dentro il goal circle (regola 17.A.3.d).

**Free space to goal (o shooting space):** è un percorso immaginario fino alla porta, definito da due linee che si estendono dalla palla, che deve essere all'interno dei 15m dalla porta, fino ai limiti esterni del goal circle. Nessun difensore sarà penalizzato se posizionato dietro l'estensione della linea di porta, come mostrato (Regola 20.A.11)

Vedi Diagramma 9



**Diagram 9**  
**Free Space to Goal**  
**Rule 20.A.11**

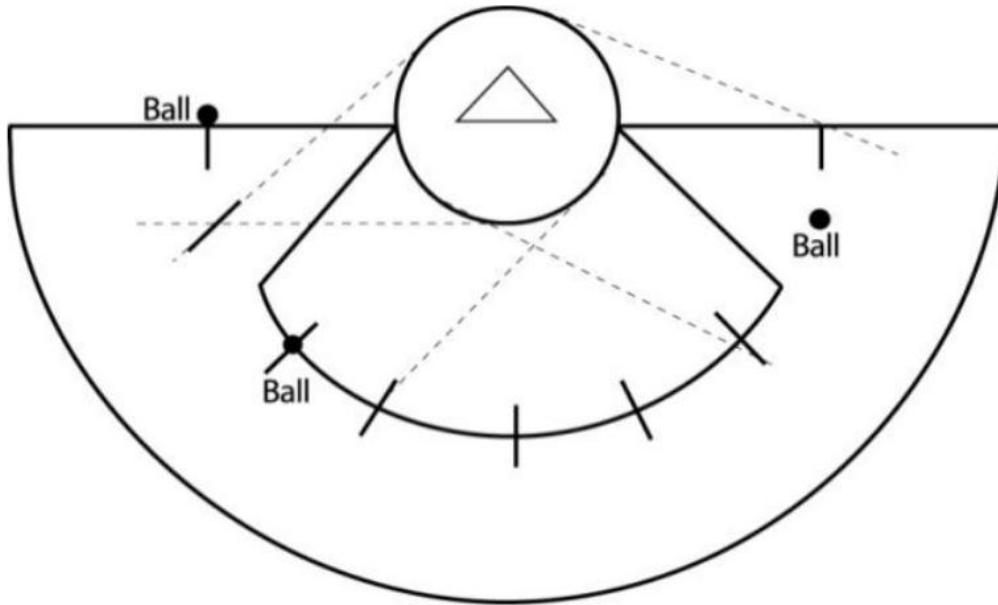
**An advantage flag:** è un fischio tenuto per un fallo maggiore fatto dalla difesa quando un attaccante, con o senza palla, è in “scoring play” entro i 15m dalla porta. L’arbitro alzerà la bandiera gialla e chiamerà “flag”. (regola 21).

**A scoring play:** è un tentativo continuo da parte della squadra attaccante di muovere la palla verso la porta e completare un tiro in goal. Uno “scoring play” finisce/è completato quando:

1. Viene parato un tiro
2. La squadra attaccante passa o porta palla dietro il livello della linea di porta e ferma il tentativo continuo di segnare un goal.
3. La squadra attaccante ferma il continuo tentativo di segnare un goal, o il giocatore con la palla è costretto da una buona difesa a perdere lo slancio in avanti.
4. La squadra attaccante commette un fallo.
5. La difesa commette un altro fallo maggiore o minore che richiede lo stop del gioco.
6. La squadra attaccante perda possesso palla.

**Penalty lane:** è un percorso fino alla porta definito da due linee immaginarie che si estendono dalla larghezza del goal circle a 4 m di ciascun lato del portatore di palla. Tutti gli altri giocatori devono togliere i loro corpi e le loro stecche da questo spazio quando viene guadagnata una free position per un fallo maggiore entro gli 11 m di fronte alla porta.

Vedi diagramma 10



**Diagram 10**  
**Penalty lane**  
**Rule 20.B.2**