

Commissione arbitri Field lacrosse

Federazione Italiana Giuoco Lacrosse



NEWSLETTER COMMISSIONE ARBITRI n. 02F/2023

Modifiche regolamentari:

“Modifiche regolamentari approvate dalla assemblea generale 2022 World Lacrosse”

(Le modifiche regolamentari sono state approvate in Febbraio del 2022 e saranno applicate da World Lacrosse nelle competizioni del 2023. L'introduzione delle nuove regole in ambito nazionale è lasciata alla tempistiche a discrezione dei RIC nazionali. In Italia le regole vengono introdotte per tutte le competizioni ufficiali a partire dal 1 Ottobre 2022 in modo da dare continuità e coerenza alle partite del campionato stagionale).

L'obiettivo è quello di tradurre quanto ricevuto dalla World Lacrosse in lingua italiana e evidenziando la ratio del cambiamento tra le regole valide fino al 30/09 e le nuove regole. I documenti in lingua inglese sono disponibili a chiunque richieda, scrivendo a umpires@lacrosseitalia.it.

Si ricorda che la comprensione delle regole modificate o introdotte, richiede la conoscenza del regolamento. Per un arbitro è requisito minimo ed essenziale, ma anche per quanti leggono la newsletter in veste di giocatori, la conoscenza si riflette nella possibilità di avere un vantaggio nella visione di gioco, se non addirittura tattico.

Si specifica che in ambito italiano farà validità il women's rules book 2020-2022 più l'introduzione delle regole modificate riportate, insieme alle modifiche descritte nella Newsletter 01F/2023, sotto fino alla pubblicazione del regolamento aggiornato.

Regola #1: Segnatura del campo

Nuova regola:

REGOLA 1: SEGNATURA DEL CAMPO

Nota: tutte le misurazioni devono essere misurate a partire dal centro.

A. L'area di gioco sarà delimitata da un confine rettangolare rettilineo, di lunghezza compresa tra 91,4 e **100** metri tra le linee di fondocampo e di larghezza compresa tra 55 e 60 metri tra le linee laterali. Quattro coni possono essere usati per segnare gli angoli del campo. Tutte le linee di demarcazione del campo saranno larghe da **5 cm** a 10 cm. Si consiglia di dipingere tutte le linee di bianco. Nessun

segno o riga non autorizzata può essere aggiunto al campo. **La linea di porta di 1,83 metri all'interno del cerchio di porta, deve essere contrassegnata con una larghezza di 5 cm.**

Per gli eventi WL verrà utilizzata un'area di gioco di **100** x 50 a 60 metri. (Regola 24: DEFINITIONS).

B. L'area di gioco deve essere piana e priva di sassi, vetri e oggetti sporgenti. Ci devono essere **4 metri** di spazio oltre le linee laterali e gli spettatori opposti. Devono esserci almeno **4 metri** di spazio oltre i confini delle linee di fondo e qualsiasi oggetto naturale o artificiale, come alberi, cespugli, piste di atletica, recinzioni, spettatori o tribune.

Guida: gli spettatori devono rimanere indietro di almeno 4 m dalle linee laterali e non sono ammessi direttamente dietro le panchine della squadra o il tabellone dei punteggi. Nessuno spettatore è ammesso dietro le linee di fondo campo a meno che non siano disponibili posti a sedere permanenti, **con protezione dalle palle volanti.**

C. Una linea di porta sarà segnata a ciascuna estremità del campo. Le linee di porta saranno lunghe 1,83 metri e **saranno segnate a 12 metri da ciascuna linea di fondo** e parallele alle linee di fondo. (Regola 2)

D. Ci devono essere 12 metri di spazio di gioco dietro ogni linea di porta che corre per l'intera larghezza del campo. I 12 metri di spazio di gioco dietro ciascuna linea di porta sono misurati dal centro dietro, bordo esterno della linea di porta estesa, al bordo anteriore, interno della linea di fondo.

1. Devono essere aggiunti due piccoli cerchi di 15 cm di diametro a 2 metri dalla linea di fondo campo e a **11 metri in linea con l'arco della linea di porta estesa.** (Diagramma 1)

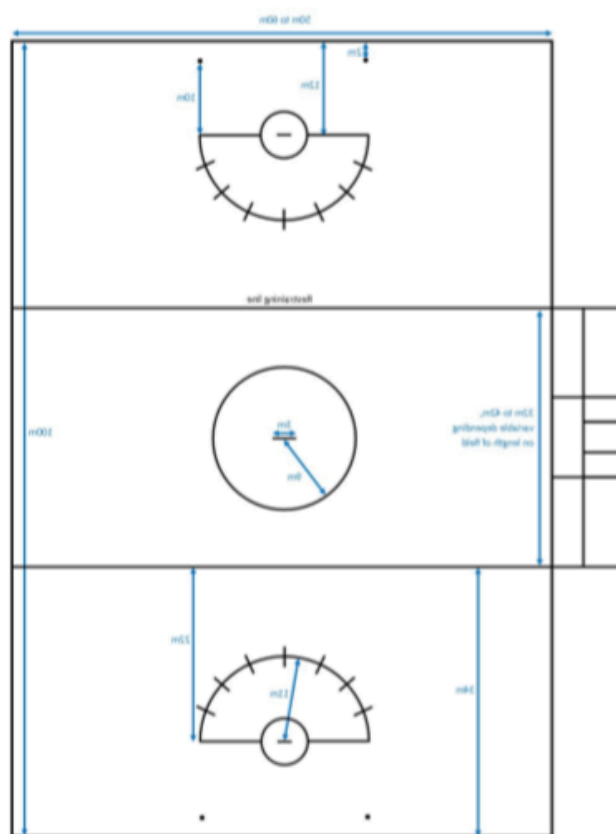
E. Intorno a ciascuna linea di porta, sarà segnato il cerchio della porta (crease). Avrà un raggio di 3 metri.

(Diagramma 4)

F. Le linee di vincolo saranno contrassegnate a ciascuna estremità del campo, a **22** metri di altezza da ciascuna linea di porta. Queste linee continue si estenderanno per l'intera larghezza del campo.

G. Al centro del campo sarà segnato un cerchio centrale avente un raggio di 9 metri. Attraverso il centro di questo cerchio, verrà tracciata una linea centrale di 3 metri di lunghezza parallela alle linee di porta.

Diagramma di segnatura disponibile di seguito



Spiegazioni/chiarimenti: la regola ha l'obiettivo di dare flessibilità rispetto alle linee di segnatura del campo.

Lunghezza: 100 metri (insieme al campo unificato WL flessibile 91,4 – 100 m)

Larghezza: 50 m – 60 m

Marcatura delle linee

Segna tutte le misure di linea; da centro a centro per uniformità di pratica.

Larghezza delle linee

Flessibilità della larghezza da 5 cm a 10 cm

Regola #1H: Segnatura del campo

Nuova regola:

REGOLA 1: SEGNALAZIONI DEL CAMPO

H. Indicazioni per della segnatura dell' Advantage Flag/Area di contrassegno, **di 15 metri**. (Diagramma 2)

1. Individuare A, il punto medio al centro della linea di porta. Utilizzando il punto A come centro, segnare un cerchio (B) con un raggio di 3 metri misurato dal punto A al centro della linea del cerchio di porta.
2. Utilizzando il punto A come centro, tracciare un semicerchio con un raggio di **15 metri** misurato dal punto A al centro della linea del semicerchio. Segna il punto C perpendicolare al centro della linea di porta in A. Segna il punto D parallelamente alla linea di fondo (il semicerchio di **15 metri** per collegare il punto D a D).
3. Collega il punto D con D e segna il punto D con B (al cerchio della porta) come Goal Line Extended.
4. Segnare un hash mark **lungo 15 cm** nel punto C perpendicolare al centro della linea di porta e diviso in due dal semicerchio di **15 metri**. Segna tre hash mark aggiuntivi sul semicerchio a 4 metri su ciascun lato del punto C. Ci saranno un totale di sette segni di cancelletto come mostrato.
5. Misure:

A - B = 3 metri

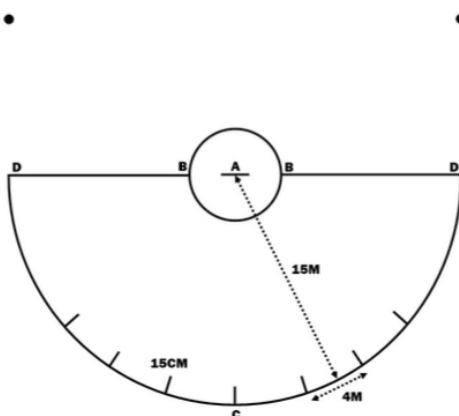
A - C = **15 metri**

A - D = **15 metri**

B - B = 6 metri

B - D = **12 metri**

D - D = **30 metri**



Spiegazioni/chiarimenti: l'introduzione del free movement e concedendo ai difensori l'accesso alla crease ha cambiato del dinamiche del gioco di fronte alla porta.

L'estensione della Marking Area da 11 metri a 15, vuole mettere attenzione sulle chiamate dei fallo di shooting space, a discapito delle chiamate per il fallo dei tre secondi.

Regola #11: Segnatura del campo

Nuova regola:

Area refertisti, Area sostituzioni, panchina delle squadre, passerella dell'allenatore sono armonizzate con marcature, identificazioni e descrizioni maschili.

I. Verrà allestito un tavolo dei refertisti e dei cronometristi, ad almeno 5 metri dal confine del campo, a centrocampo in una casella contrassegnata di 5 x 5 metri che è posta a **4 metri** parallelamente alla linea laterale di confine sul lato della panchina delle squadre del campo.

L'Area di attesa per la sostituzione dei giocatori di ciascuna squadra sarà di 4 metri di larghezza x 5 metri e sarà di fianco all'area del tavolo dei refertisti/timer estesa.

I giocatori devono uscire ed entrare nell'area di cambio di gioco solo attraverso questa area di attesa per la sostituzione. I giocatori in attesa di sostituzione devono stazionare nell'area di attesa.

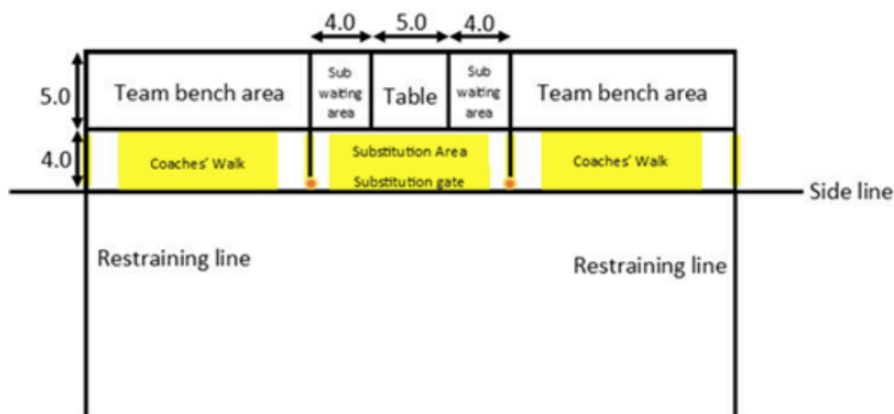
L'Area Sostituzioni sarà delimitata da 13 metri x 4 metri parallelamente alla linea laterale. Solo ai giocatori è permesso di entrare nell'area di sostituzione.

La linea laterale dell'Area di Sostituzione è designata da in gate di sostituzione e delimitato da due coni/segnali posti a 13 metri di distanza l'uno dall'altro. Tutte le sostituzioni dei giocatori avviene tramite il gate di sostituzione. La sostituzione dei giocatori deve avvenire nell'Area Sostituzioni designata. Un giocatore deve uscire dal campo nell'Area di Sostituzione prima che un giocatore possa entrare in campo dalla zona di sostituzione.

I giocatori e il personale della panchina della squadra devono rimanere nell'area designata alla squadra e non possono entrare nella passerella degli allenatori durante il gioco.

Sono ammessi al massimo 4 allenatori. Gli allenatori camminano durante il gioco e devono muoversi per fornire un percorso libero agli ufficiali di campo.

Le aree della panchina delle squadre sono segnate a **4 metri parallele al confine laterale del campo e profonde 5 metri. Le panchine/sedie per i giocatori devono essere almeno a 5 metri dalla linea laterale del campo, e a 4 metri dall'area di sostituzione.**



NOTA: A livello nazionale, le nazioni emergenti e in via di sviluppo WL possono scegliere di riprodurre le seguenti modifiche:

1. Le squadre possono giocare su un campo più piccolo; le linee di fondo della porta possono essere comprese tra 91,4 e 100 metri l'una dall'altra.
2. Una squadra completa di 16 giocatori.

Per tutti gli eventi WL, verranno giocate le regole ufficiali WL Women.

Spiegazioni/chiarimenti:

L'armonizzazione con le marcature e le descrizioni del campo maschile fornirà uniformità per tutti, fornendo gli stessi requisiti di sostituzione dei giocatori in entrambi i codici.

Il protocollo di sostituzione è comunemente fonte di confusione a tutti i livelli di gioco ed è particolarmente fonte di confusione per le nazioni emergenti.

Regola #3.7.b: Specifiche per le stecche

Nuova regola:

7. La stecca soddisfa le specifiche se:

- a. È conforme ai criteri di questa regola e alle specifiche del produttore per le stecche da gioco approvate dalla WL (Appendice G).
- b. La parte superiore della palla, quando lasciata cadere nel cestello della stecca tenuto orizzontalmente sia davanti che dietro, deve essere visibile sopra la parte superiore dell'intera parete laterale in legno o plastica.

Spiegazioni/chiarimenti: rimozione del check di applicazione di una forza perpendicolare al terreno per verificare la regolarità di una stecca. Restano valide le regole di libero movimento della palla nel cestello.

Regola #6E: Uniformi e materiale

Nuova regola:

E. Tutti i giocatori, compreso il portiere, devono indossare correttamente un paradenti intra orale di fabbricazione professionale che copra tutti i denti della mascella superiore. Il paradenti deve essere di qualsiasi colore facilmente visibile diverso dall'incolore o dal bianco e non deve avere la grafica dei denti. I paradenti non devono essere modificati per ridurre la protezione e i giocatori sul campo devono rimuovere le linguette sporgenti.

Possono essere indossati guanti aderenti, protezioni per il naso e protezioni per gli occhi. Ai giocatori sul campo non è consentito indossare copricapi o maschere per il viso.

- 1) I giocatori che scelgono di indossare protezioni per gli occhi possono indossare solo protezioni per gli occhi che rispettino tutti gli aspetti di sicurezza della Regola WL 6.G.

Guida: le protezioni per gli occhi indossate durante una gara WL devono essere conformi agli aspetti di sicurezza elencati nella Regola 6 o soddisfare i requisiti di certificazione di qualsiasi paese, organizzazione o standard. Tuttavia, WL non garantisce la sicurezza della protezione per gli occhi al giocatore che la indossa o ad altri giocatori. WL non monitora la sicurezza o l'efficacia di protezioni per gli occhi, come la capacità di resistere all'impatto di una palla o di una stecca, né WL esamina o approva il processo di certificazione di alcun paese, organizzazione o organizzazione degli standard. Un giocatore può indossare occhiali da vista o da sole e sono fortemente raccomandate montature/lenti infrangibili.

A) Un portiere può indossare una visiera trasparente infrangibile fissata saldamente al proprio casco. Le visiere colorate non sono consentite per motivi di salute e benessere dell'atleta.

G. Nessuna attrezzatura, inclusi i dispositivi di protezione, può essere utilizzata a meno che non sia conforme alla Regola 6, Appendice G Specifiche del produttore, e gli arbitri concordano sul fatto che l'attrezzatura non è pericolosa per gli altri giocatori.

Spiegazioni/chiarimenti:

Chiarificazione rispetto all'equipaggiamento consentito per i portieri.

Regola #14: Segnare un goal

Nuova regola:

REGOLA 14: PUNTEGGIO

A. Vince la squadra che segna il maggior numero di reti. Se i punteggi sono pari alla fine dei tempi regolamentari, il risultato è un pareggio. Quando deve essere determinato un vincitore, devono essere seguite le procedure per i tempi supplementari (Regola 11.J).

B. Un goal è segnato quando l'intera palla passa completamente sull'intera linea di porta, tra i pali della porta e sotto la traversa da davanti, la palla è stata tirata o lanciata da una stecca legale di un attaccante, o dalla stecca di un difensore o dal suo corpo.

Spiegazioni/chiarimenti:

Rimozione dell'ispezione della stecca dopo ogni goal.

E' lasciata agli arbitri l'autorità di controllare la stecca qualora ritengano che sia illegale.

Regola #21.12A-C: Shooting Space

Nuova regola:

21.12.D Fischio tardivo dello shooting space

Se c'è un fischio nel finale di un fallo nello spazio di tiro e il tiro è andato in porta, il gol sarà conteggiato e la penalità non sarà amministrata, a meno che il fallo non sia un fallo da cartellino. L'amministrazione della penalità per un fallo cartellino è un free shot per la squadra che non ha commesso il fallo. Qualsiasi giocatore della squadra a cui è stata assegnata il free shot può prendere il tiro. Nessun giocatore può trovarsi entro 4 metri dal giocatore che prende la posizione libera. Il gioco inizierà al fischio ufficiale.

Se c'è un fischio in ritardo per uno shooting space subito dopo un tiro e, 1) - il portiere effettua la parata e mantiene il possesso della palla all'interno o parzialmente all'interno della stessa, oppure la palla si ferma all'interno della stessa, la sanzione non deve essere amministrata. Il gioco inizierà al fischio ufficiale. Oppure, 2) - Se il portiere salva la palla all'interno o parzialmente all'interno della porta ma non mantiene il possesso della palla (cioè, la palla devia/rimbalza fuori dal portiere posizionato all'interno della porta), la penalità non sarà amministrata. In entrambi i casi, la posizione libera viene assegnata al portiere nel cerchio della porta. Il gioco inizierà al fischio ufficiale. In tutti gli altri scenari viene amministrata la posizione libera.

Spiegazione/chiarimenti:

Questo emendamento al regolamento accelererà anche il ritmo del gioco non creando una posizione libera ingiustificata. Con il free movement e un ritmo di gioco più veloce, c'è stato un aumento di fischi legati allo shooting space eseguiti in ritardo. Questa modifica alle regole attenuerà l'aumento delle posizioni libere a seguito di questi fischi in ritardo.

Regola #18: Cerchio del goal & Penalità

Nuova regola:

A. Regole sul cerchio della porta

1. Una palla che tocca o poggia su qualsiasi parte della linea del cerchio di porta appartiene al portiere o al deputy.

2. Solo un giocatore, il portiere o il deputy, un giocatore di campo non protetto, può rimanere all'interno del cerchio della porta alla volta.

3. Con le seguenti eccezioni, nessun altro giocatore può entrare o tenere i piedi, il corpo o la stecca sopra o oltre la linea del cerchio di porta in nessun momento.

a. Un attaccante può giocare una palla rimbalzata o a terra all'interno della crease, ma non può:

i. pestare o superare la linea del cerchio della porta

ii. avviare il contatto con il portiere

iii. far entrare in contatto un difensore con il portiere

iv. interferire in qualsiasi modo con il portiere o la sua stecca (Regola 14.C.5)

Guida: "può giocare" include una situazione di tiro, la raccolta della palla a terra, un passaggio passare e altre azioni legali. Ciò significa che il tiro può essere iniziato all'interno del cerchio della porta, sia che rimbalzi, sia messo a terra, catturato o intercettato. Su un tiro, l'attaccante può proseguire con la sua stecca oltre la linea del cerchio di porta, ma non deve

1. calpestare o superare la linea del cerchio di porta prima che la palla abbia attraversato la linea di porta (Regola 14.C.4)

2. avviare il contatto con il portiere

3. far entrare in contatto un difensore con il portiere

4. interferire in qualsiasi modo con il portiere o la sua stecca (Regola 14.C.5)

Spiegazioni/chiarimenti: la regola è di per sé chiara e ha l'obiettivo di dare consistenza tra la disciplina maschile e femminile.

Regola #24: Definire il possesso nel cerchio del goal

Nuova regola:

Possesso nel cerchio della porta: il portiere/deputy ha il possesso palla se:

i. ha uno o entrambi i piedi sono a terra all'interno del cerchio della porta E

ii. la palla è nel cerchio della porta E

iii. la palla è nella sua stecca

a. o nel pocket OPPURE

b. intrappolato sotto di esso

È solo quando tutte e tre le condizioni di cui sopra sono soddisfatte che il possesso è acquisito e sulla stecca non può essere fatto check.

Se il portiere / deputy viene messo a terra all'interno della porta mentre cerca di giocare una palla che

si trova fuori dalla porta, - ad esempio per raccogliere la palla- non è in possesso della palla e la stecca può essere soggetta al check.

Se il portiere è a terra all'interno del cerchio di porta e la palla, nella sua stecca, è fuori dal cerchio di porta, la stecca può essere soggetto al check.

Spiegazione/chiarimento: Il possesso nella crease deve essere definito per indicare quando inizia il conteggio dei goal clear. Non è più quando la palla entra nel cerchio della porta, è quando il portiere/secondo ne prende il possesso e questo va di pari passo con la regola che consente all'attaccante di giocare una palla all'interno del cerchio della porta. Se l'attaccante non può competere per la palla all'interno della cerchia di porta, il portiere potrebbe stare nella crease senza infilare la palla nella sua stecca. Se l'attacco riesce a raccogliere una palla, il portiere non ritarderà a prendere il possesso, eliminando quindi il rischio che la palla rimanga nella cerchio a tempo indeterminato.

Regola #14/#18: Goal, Regole sul cerchio del goal e penalità

Nuova regola:

I giocatori nella propria Zona Difensiva possono entrare nell'area di gioco per evitare che una palla rotolante oltrepassi la linea di porta.

I giocatori nella propria Zona Difensiva possono attraversare o rimanere nell'area di gioco quando la loro squadra è in possesso di palla. Inoltre, possono giocare la palla all'interno dell'area di gioco indipendentemente dal fatto che entrambi i loro piedi siano all'interno del cerchio della porta.

Quando la squadra in attacco ha la palla nella Zona Difensiva dell'avversario al di sotto della linea del goal estesa, i Giocatori in difesa possono correre attraverso qualsiasi parte della loro area mentre difendono; tuttavia, solo il giocatore o i difensori che segnano il portatore di palla entro la lunghezza di una stecca possono rimanere nell'area durante la difesa.

Quando la squadra in attacco ha la palla nella zona difensiva dell'avversario sopra la linea di porta estesa, i difensori possono solo correre attraverso la parte dell'area sotto la linea di porta estesa (GLE) durante la difesa; tuttavia, il giocatore o i difensori che segnano il portatore di palla entro la lunghezza di una stecca possono rimanere in qualsiasi parte dell'area durante la difesa.

Penalità per un difensore illegalmente nel cerchio della porta difensiva: attaccante premiato con FP al punto dell'accaduto. Il difensore che ha commesso fallo va dietro i 4 m.

Questa regola influirà su parti della Regola 14, Punteggio e semplificherà la regola 18.

Opzioni aggiuntive:

1. Solo il giocatore che sta tirando può calpestare o entrare nell'area dopo che il tiro è stato rilasciato e la palla è stata parata o è passata oltre la linea di porta, inclusa la linea estesa del goal, purché non entri in contatto con il portiere o far entrare in contatto qualsiasi difensore con il portiere.
2. Nessun Giocatore avversario può iniziare il contatto con il portiere o la sua stecca mentre il portiere

si trova all'interno dell'area di porta, indipendentemente dal fatto che abbia la palla in suo possesso o meno. Un giocatore attaccante può raggiungere l'area della crease per giocare una palla vagante, a condizione che non inizi il contatto con il portiere o che forzi un difensore ad entrare in contatto con il proprio portiere.

Spiegazioni/chiarimenti:

Questa opzione è chiara e semplice da seguire per giocatori, allenatori e dirigenti. Mantiene la sicurezza del giocatore pur consentendo un campo di gioco più uniforme per la difesa nella loro estremità difensiva. Si allinea con questa stessa regola nella disciplina 6v6 femminile, rendendo più facile per giocatori e arbitri il trasferimento tra le discipline.

Regola #10.B.4/#11.D: Durata e Tempi della partita

Nuova regola:

Il cronometro viene fermato al fischio dell'arbitro negli ultimi 30 secondi dei quarti 1, 2 e 3 e negli ultimi 2 minuti del quarto 4 **per qualsiasi fallo della difesa nella propria Advantage Flag Area difensiva e per violazioni RL oltre a tutti i tempi del cronometro si ferma regolarmente secondo la regola 10.B.3.** Quando il gioco viene interrotto prima degli ultimi 30 secondi nei quarti 1, 2 e 3, o 2 minuti nel quarto quarto, il timer fermerà l'orologio quando raggiunge 30 secondi (quarti 1, 2 e 3) o 2 minuti (quarto 4), se il gioco non è ripreso.

Spiegazioni/chiarimenti:

Con il free movement, far fermare il giocatore con la palla ad ogni fischio e non partire da solo quando tutti gli altri giocatori possono muoversi, è un netto svantaggio per l'attacco e può incoraggiare un aumento del fallo in transizione da parte della difesa verso la fine del quarto e/o gioco.

Regola #1H: Segnatura del campo

Nuova regola: l'area di marcatura è di 15 metri

Spiegazioni/chiarimenti:

Il feedback di alcune nazioni è che 11 m è troppo vicino alla porta per una chiamata di shooting space, quindi la proposta è di utilizzare i segni di 15 m e aggiungere semplicemente segni di hashmark . Dato che pochissime nazioni avranno rimosso le linee dei 15 m, questo avrà un impatto minimo sulla segnatura delle linee.

Questa proposta descrive solo le linee di demarcazione, non i falli/penalità.

In caso di dubbi, suggerimenti, correzioni, chiarimenti o per proporre futuri argomenti da trattare o su cui confrontarsi, vi invitiamo a scriverci direttamente a umpires@lacrosseitalia.it

Commissione arbitri lacrosse

Italian RIC

Anastasia Ravelli

umpires@lacrosseitalia.it