

# ***INTERNATIONAL KORFBALL FEDERATION***



## ***FEDERAZIONE ITALIANA KORFBALL***



### ***LE REGOLE DEL KORFBALL INDOOR E OUTDOOR***

***(8 vs. 8)***

***Valide dal 1 luglio 2006***

## **Le definizioni e l'introduzione**

Il Korfball è uno sport giocato con le mani in un terreno di gioco rettangolare dove una squadra, composta da quattro giocatori maschi e quattro giocatrici femmine, cerca di tirare la palla in un korf (canestro). Le principali caratteristiche comprendono la cooperazione a tutto campo, il contatto fisico controllato e l'uguaglianza fra i sessi .

Dovunque nel prosieguo venga usata la parola "Lui" è sottinteso che si tratta anche di "Lei".

Le regole pubblicate sono quelle utilizzate nei match fra adulti, in particolare i tornei dell'I.K.F. e le amichevoli internazionali.

Comunque, alcune regole riguardanti, per esempio, le dimensioni del campo, della palla, la durata delle partite, il numero di sostituzioni e i time outs per team possono variare a seconda delle circostanze e del contesto.

Da sottolineare, che il regolamento internazionale, emanato dall'International Korfball Federation (I.K.F.), è stato interamente e unanimemente approvato dalla Federazione Italiana Korfball (F.I.K.).

### **Sezione 1: il campo e l'equipaggiamento**

#### **1.1 - Il terreno di gioco**

Il terreno di gioco è determinato dall'area di gioco e dalle panchine.

##### **a - Il campo di gioco**

Le dimensioni dell'area di gioco sono di 40 x 20 m.

E' divisa in due parti uguali da una linea parallela alla fine del campo di gioco.

La distanza del palo dal fondo è di solito di 9 m, ma in ogni caso non deve essere meno di 7 m.

**b** - L'area di contorno

E' larga un metro e circonda tutto il campo da gioco. Deve essere tenuta libera da ostacoli.

**c** - La panchina

Le due panchine devono essere piazzate vicino alle linee laterali, ad almeno due metri dal terreno di gioco.

Devono essere situate una per ogni zona di gioco e distanti almeno due metri.

## 1.2 - Il tracciato

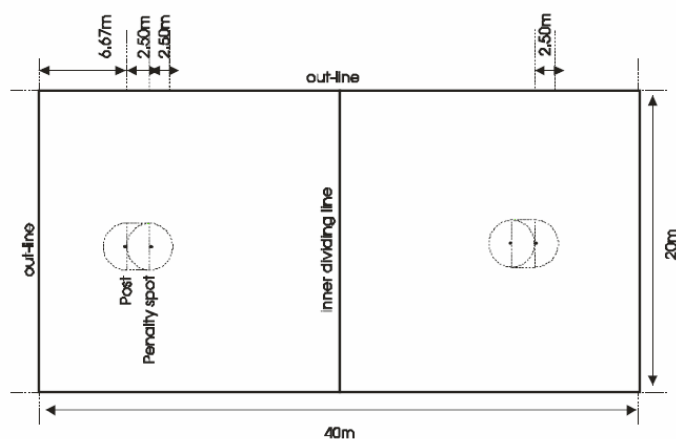
Il terreno di gioco deve essere tracciato con linee visibili larghe 3.0 - 5.0 cm.

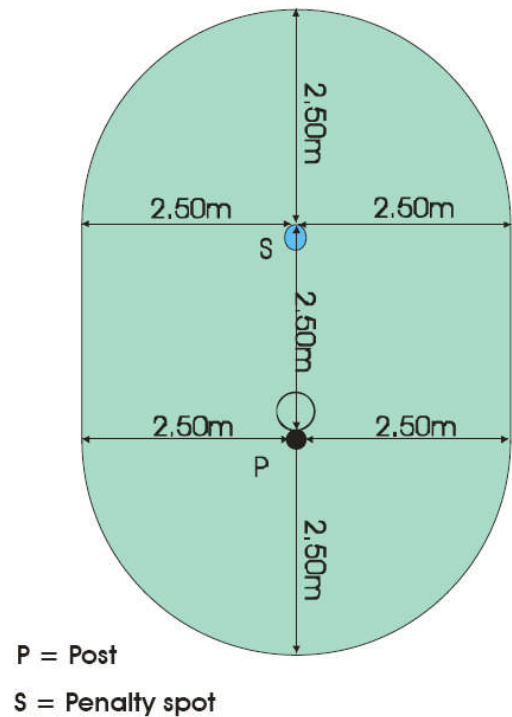
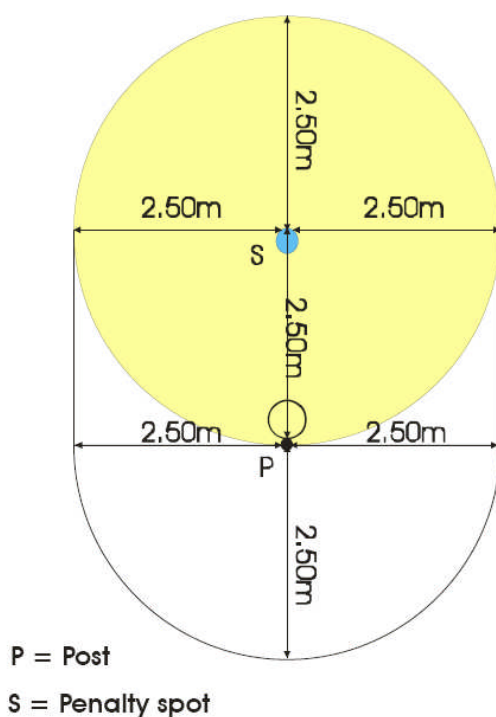
I punti di rigore sono segnati davanti al post.

La distanza deve essere di 2,5 metri come mostrato nella figura. Per le dimensioni raccomandate della zone del rigore, fare riferimento alle note di guida.

*L'area di rigore deve essere disegnata attorno al post con colori forti, in contrasto con le altre linee del terreno di gioco.*

*Nella pagina seguente, abbiamo a sinistra l'area che deve essere sgombra nel free pass e alla destra l'area del penalty.*





### 1.3 - I posts (i pali)

Hanno un diametro esterno di 4.5 - 8.0 cm e sono fissati perpendicolarmente sul terreno in entrambe le zone, in un punto situato nel mezzo alle due linee laterali e distanti dal fondo un sesto della lunghezza del terreno di gioco.

*Quando non è possibile fissare il post al terreno, si può utilizzare una base piatta metallica, di 80 cm di diametro e spessa 1 cm, come sostegno al terreno del palo. La base deve essere completamente piatta.*

*Tutta la struttura deve essere connessa in modo da non creare pericoli ai giocatori durante il match.*

*In particolare la base deve essere direttamente collegata al terreno con il minimo ingombro possibile.*

## 1.4 - I korfs

Ogni korf è sistemato su ogni post, rivolto verso il centro del campo e a un'altezza di 3.50 m dal suolo. **Variante:** nel **MiniKorfball (6 - 10 anni)** il Korf dista dal suolo a un'altezza di 2.50 m.

I korfs devono essere cilindrici e alti 23.5 - 25.0 cm e devono avere un diametro interno di 39.0 - 41.0 cm sul lato superiore e 40.0 - 42.0 cm sul lato inferiore. Il bordo deve essere largo 2.0 - 3.0 cm, a seconda del materiale di costituzione.

I korfs possono essere fatti di vimini o di materiali sintetici e devono essere simili e dello stesso colore, colore che deve essere scelto in modo che contrasti con il terreno.

Il metodo di fissaggio al terreno dei korfs deve rispettare le seguenti condizioni:

- non è permesso il movimento del korf e deve essere stabile al terreno;
- il post non deve sporgere sopra il korf;
- non ci devono essere fissaggi sporgenti per più di 1 cm, all'interno o all'esterno;
- se viene utilizzato un supporto metallico al di sotto del korf, non deve intralciare il gioco e quindi il raggio deve essere il meno possibile distante dal korf.

## 1.5 - La palla

Il korfball è giocato con una palla numero 5, approvata dall'IKF. Deve essere di due colori, preferibilmente bianco e nero. La sua circonferenza dovrebbe essere fra i 68.0 - 70.5 cm e il peso della palla deve essere compreso tra i 445 g e i 475 g. La palla deve essere gonfiata con la pressione indicata dal costruttore e in modo che quando viene lanciata sulla superficie di gioco, da un'altezza di circa 1.80 m, misurata

dalla parte inferiore della palla, rimbalzi a un'altezza, misurata dalla parte superiore della palla, compresa fra 1.10 m e 1.30 m.

*Una palla di due colori è un tipo di palla nella quale il modello è dipinto di un colore diverso dal colore naturale della palla. Questo modello di pittura deve essere simmetrico in modo che ruotando la palla, non si perda l'effetto visuale di rotondità.*

**Variante:** nella categoria riservata agli atleti che vanno dall'età di 6 anni fino all'età di dieci anni (il MiniKorfball) la palla deve essere di numero 3. Nella categoria (Under 14) riservata agli atleti che vanno dall'età di 11 anni fino all'età di 13 anni (Korfball) la palla deve essere di numero 4.

## **1.6 - L'equipaggiamento dei giocatori e degli ufficiali di gioco**

I giocatori di una squadra devono indossare casacche di un colore sufficientemente diverso dagli avversari.

L'arbitro e i suoi collaboratori devono indossare divise a loro volta diverse da quelle dei giocatori.

E' vietato indossare oggetti che possano provocare danneggiamenti agli avversari durante la partita.

*Tutti gli oggetti che possono essere pericolosi (braccialetti, orecchini, anelli, collane e così discorrendo ...) sono vietati.*

*Devono essere rimossi e posti in un luogo in cui non possano nuocere.*

## **Sezione 2: i tesserati**

### **2.1 - I giocatori**

#### **a - I numeri e le posizioni**

La partita è giocata da due squadre, composte da 8 giocatori, 4 maschi e 4 femmine, divisi in due per sesso nelle due zone di gioco.

## **b - Lo schieramento e le squadre incomplete**

Quando una o entrambe le squadre sono incomplete, la partita può iniziare, o continuare, se è possibile, con uno schieramento che assicuri che in nessuna zona ci siano meno di tre giocatori di ciascuna squadra e che in alcuna divisione si trovino due maschi e una femmina a giocare contro un maschio e due femmine.

Di solito, lo schieramento di partenza è mantenuto per tutta la partita. Comunque, durante il match, a causa di infrazioni e/o di infortuni, l'arbitro può, su richiesta dell'allenatore, autorizzare un cambio.

L'arbitro acconsentirà al cambio secondo le condizioni riportate sopra e anche quando il numero di giocatori con un avversario diretto è inferiore al minimo necessario.

*Quando una squadra ha meno di sei giocatori nelle condizioni menzionate per un corretto schieramento, la partita deve essere sospesa e non potrà essere giocata.*

## **c - La sostituzione di un giocatore**

Fino a quattro giocatori possono essere sostituiti senza l'intervento dell'arbitro.

Un giocatore espulso dall'arbitro può essere sostituito con uno di questi giocatori di riserva. Se non è stata fatta alcuna sostituzione, questo rimpiazzamento è supposto essere parte delle sostituzioni.

Se il giocatore espulso non è rimpiazzato, la squadra viene comunque accreditata di una sostituzione e non potrà compiere sostituzioni di giocatori dello stesso sesso dell'espulso fino a quando questi non venga rimpiazzato.

Se viene raggiunto il limite massimo di sostituzioni, un giocatore espulso o infortunato in seguito può essere rimpiazzato solo con il permesso dell'arbitro.

Quando un giocatore viene sostituito non può più entrare in gioco.

*La sostituzione è permessa solo durante un'interruzione del gioco.*

## **2.2 - Il capitano, l'allenatore, i sostituti e altre persone legate alla squadra**

### **a - Il capitano**

Un giocatore di ogni squadra riveste il ruolo di capitano. Porta una fascia ben visibile sul braccio. Egli rappresenta la squadra ed è responsabile della condotta degli altri giocatori. In assenza dell'allenatore, svolge i compiti del mister menzionati sotto. Ha il diritto di richiamare l'attenzione dell'arbitro per ogni cosa che lui ritenga corretta per lo svolgimento del gioco.

*L'approccio con l'arbitro deve essere effettuato in una maniera corretta e non frequente.*

*Il capitano rimane tale per tutta la partita e può essere cambiato solo nel caso che venga sostituito.*

*In questa situazione un altro giocatore della squadra viene designato al suo posto.*

### **b - L'allenatore**

Ogni squadra deve essere accompagnata da un allenatore. Deve stare seduto sulla panchina nel suo lato e non è autorizzato a entrare in campo senza il permesso dell'arbitro.

Può dare istruzioni ai giocatori dalla panchina in una maniera tale da non disturbare gli altri.

Le regole ufficiali permettono all'allenatore di lasciare il suo posto dalla panchina temporaneamente, per un breve periodo di tempo, per dare istruzioni ai propri giocatori. Questo deve essere fatto dalla stessa parte del campo delle panchine e rimanendo fuori dal terreno di gioco.

L'allenatore può lasciare la panchina temporaneamente e per intraprendere una delle seguenti azioni:



- richiedere o utilizzare time-out (vedi § 3.1 b);
- richiedere o eseguire una sostituzione (vedi § 2.1 c);
- quando un cambiamento nella formazione è in accordo con il punto § 2.1 b;
- per informare l'arbitro e l'allenatore dell'altra squadra quale giocatore non può tirare (vedi § 3.6 q).

*Se non vi è l'allenatore presente, tutti i compiti menzionati vengono svolti dal capitano (vedi § 2.2 a).*

### **c - I sostituti e gli altri tesserati**

I sostituti e gli altri tesserati ai quali è permesso sedersi sulla panchina sono considerati membri della squadra.

Essi devono rimanere seduti in panchina durante la partita a eccezione dei casi menzionati qui sotto.

*I sostituti hanno il permesso di lasciare la panchina per il riscaldamento prima di entrare in campo.*

*Un membro dello staff medico ha il permesso di lasciare la panchina per curare un giocatore infortunato e può entrare nel terreno di gioco con il permesso dell'arbitro.*

*Un giocatore che è stato sostituito deve sedersi in panchina.*

*Un giocatore che è stato sostituito perché gravato di un cartellino rosso, non può sedersi sulla panchina e deve lasciare il terreno di gioco.*

### **2.3 - L'arbitro**

L'arbitro controlla la partita.

**Il suo compito è di:**

**a - Decidere se il luogo, il campo di gioco e i materiali sono adatti per giocare e fare attenzione a ogni cambiamento che può verificarsi durante la partita**

*Ragioni per l'annullamento e la cancellazione dell'incontro possono essere:*

- il fondo scivoloso;

- l'acqua sul terreno;*
- gli ostacoli pericolosi nella palestra.*

### **b - Deve imporre le regole**

L'arbitro punisce l'infrazione delle regole a meno che non decida di concedere la regola del vantaggio a una squadra e non punendo l'infrazione.

*L'arbitro deve punire tutte le infrazioni in qualsiasi momento della partita, anche quando il gioco è stato fermato.*

### **c - Utilizzare i segnali ufficiali e spiegare le proprie decisioni**

*I segnali ufficiali sono mostrati in un'altra appendice.*

### **d - Intervenire quando una squadra di un lato ottiene un vantaggio ingiusto e da circostanze esterne al gioco**

### **e - Indicare l'inizio, l'interruzione e la ripresa del gioco e dopo un time-out utilizzando il fischietto**

Per indicare la ripresa del gioco, un arbitro fischia quando il giocatore che ha la palla è pronto e tutti i requisiti sono stati soddisfatti (vedi § 3.9 e § 3.10).

*Il gioco deve essere fermato:*

- quando si segna un punto;*
- quando si punisce un'infrazione;*
- in caso di un vantaggio ingiusto;*
- in caso di giocatore sanguinante;*
- al termine del primo tempo della partita;*
- quando un cambiamento è dovuto al cambiamento di circostanze quali il terreno, i materiali, le condizioni dei giocatori e in caso di comportamenti scorretti e interferenze.*

*La partita deve essere conclusa:*

- alla fine del tempo;*

□ *quando è impossibile continuare il gioco per cause dovute al terreno, ai materiali, alle condizioni dei giocatori e in caso di comportamenti scorretti e interferenze.*

### **f - Intervenire in caso di comportamento scorretto di giocatori, di allenatori, di sostituti e di altri tesserati legati alla squadra**

In caso di comportamento scorretto, l'arbitro può avvisare uno dei soggetti menzionati (cartellino giallo), o può allontanare il soggetto dal campo di gioco (cartellino rosso).

*Oltre a queste azioni formali, l'arbitro può avvisare i soggetti che commettono infrazioni anche solo verbalmente e per cercare di fargli cambiare i propri metodi di gioco e il comportamento, prima di intervenire formalmente con i cartellini.*

*Esempi di comportamenti scorretti si trovano nelle note di guida.*

*Se durante la partita si ha un comportamento notevolmente scorretto, l'individuo responsabile è espulso al momento.*

Con il rispetto dell'allenatore, l'arbitro ha il potere di:

- impedirgli di lasciare la panchina durante la partita senza il suo permesso;
- ritirargli tutte le autorità nel corso della partita;
- espellerlo dall'area di gioco.

### **g - Intervenire contro le interferenze del pubblico**

Quando è necessario, l'arbitro può allertare il pubblico con degli avvisi formali o chiederne l'allontanamento fino alla cancellazione della partita.

## **2.4 - Il cronometrista e il punteggio**

**a - Quando è possibile deve essere impiegato un cronometrista**

**b - Quando è possibile deve essere impiegato anche un segnapunti**

**c - Quando il gioco viene fermato, il cronometrista deve segnalare, con un segnale vocale, all'arbitro, per indicargli che una squadra ha richiesto un time-out o una sostituzione**

*Il segnale deve essere di un tipo che non possa essere frainteso con il fischio dell'arbitro.*

## **2.5 - L'assistente dell'arbitro**

In ogni partita è presente un assistente dell'arbitro il cui compito è di assisterlo nel controllo del match.

L'assistente usa una bandierina per indicare all'arbitro se la palla finisce fuori dal campo e per segnalare altri falli commessi nelle sue vicinanze. L'arbitro può chiedere all'assistente di aiutarlo in altri compiti specifici.

*Vedere le note di guida per questi compiti specifici.*

L'arbitro indica al suo assistente dove gradisce che si posizioni. Durante il gioco l'assistente dell'arbitro deve essere posizionato nell'area di gioco (§ 1.1) e fuori dal terreno di gioco.

*L'assistente è autorizzato a entrare nel terreno di gioco per un breve periodo di tempo, ma solo dopo che gli viene concesso il permesso di farlo da parte dell'arbitro.*

L'arbitro ha il potere di privare l'assistente delle sue funzioni e di sostituirlo in casi di inadempienze.

## **Sezione 3: la partita**

### **3.1 - La durata e il time-out**

#### **a - La durata della partita**

La durata della partita dovrebbe essere di 2 tempi da 30 minuti con un massimo di 10 minuti di intervallo.

*Le regole delle competizioni possono anche prevedere un'altra durata.*

*Interruzione e perdite di tempo non sono incluse nella durata della partita.*

*Sono esclusi anche i time-outs e i tempi persi per le sostituzioni.*

### **b - Il time-out**

Un time-out è un'interruzione del gioco di 60 secondi che non fa parte del tempo della partita.

Sono consentiti due time-outs per squadra.

*Questo numero può però variare se previsto dalle regole ufficiali.*

Dopo un time-out, la partita viene ripresa dal luogo in cui era stata fermata e in modo tale che il gioco venga ripreso come se non fosse stato effettuato alcun time-out.

### **c - Le sostituzioni**

Il tempo perso per le sostituzioni non fa parte del tempo di gioco.

## **3.2 - I punti**

### **a - Come segnare**

A eccezione dei casi menzionati al punto c sotto, una squadra segna un punto quando:

- La palla, dall'alto, passa completamente attraverso il korf posto nella zona di attacco di una squadra.
- E' sicuro che la palla sarebbe caduta completamente all'interno del korf, ma è stata ritirata fuori da sotto da un difensore.

*Se la palla entra in un proprio korf (zona di difesa) si segna un punto per la squadra avversaria.*

### **b - I falli precedenti al tiro**

Eccetto i casi menzionati sotto, al punto c, viene convalidato un punto anche quando la palla ha lasciato le mani del tiratore in attacco al momento del fischio e quando questi era fuori dal raggio di azione di qualsiasi difensore.

Quindi il punto viene convalidato anche se la palla entra nel korf dopo il fischio arbitrale.

### **c - Il punto non convalidato**

L'arbitro non convalida il punto nelle seguenti circostanze:

- perché ha fischiato per la fine del primo o del secondo tempo;
- perché ha notato un'infrazione della squadra in attacco, del tiratore o dei suoi compagni prima che la palla finisse nel korf;
- la palla entra nel korf in seguito a un tiro direttamente dalla zona di difesa della squadra in attacco o direttamente da un "free pass" o da una rimessa in gioco;
- ha notato una situazione di vantaggio ingiusto nella zona di attacco;
- la palla viene tirata da sotto il korf, passa attraverso il cesto e ricade di nuovo nel korf.

### **d - La squadra che segna più punti vince la partita**

## **3.3 - Lo Schieramento**

### **a - La scelta dello schieramento**

Le regole della competizione decidono quale delle due squadre parte in attacco.

Le squadre posizioneranno i giocatori in campo secondo le regole della competizione.

*In assenza di regole specifiche, ogni squadra informa l'arbitro su quali sono i giocatori che partiranno in attacco per primi e verrà eseguito un sorteggio per stabilire quale squadra attaccherà quale korf nel primo tempo.*

### **b - Il cambiamento nello schieramento**

Eccetto i casi del punto § 2.1 b, lo stesso schieramento è mantenuto per tutta la partita.

### **3.4 - Il cambiamento di zone e di ruoli**

Ogni volta che vengono segnati due punti, viene cambiato il ruolo dei giocatori. Gli attaccanti diventano difensori e i difensori diventano attaccanti e questo è ottenuto mediante un'inversione delle due zone di gioco.

Al termine del primo tempo non vi sono cambiamenti di ruoli, ma solo del possesso palla rispetto all'inizio.

### **3.5 - La rimessa in gioco**

Una rimessa in gioco avviene:

- all'inizio della partita da parte di una squadra in accordo con le regole della competizione (o il vincitore o il perdente del sorteggio usato nel punto § 3.3 determinano quale squadra attacca quale korf);
- all'inizio del secondo tempo, dalla squadra che non ha effettuato la rimessa nel primo tempo;
- dopo ogni punto da parte della squadra che lo ha subito.

La rimessa in gioco è effettuata da un attaccante da un punto interno alla sua zona vicino al centro del campo.

Gli stessi principi sono applicati per la ripresa del gioco (vedi § 3.9).

### **3.6 - Le infrazioni alle regole**

Le infrazioni si dividono in quelle commesse dai difensori e in quelle commesse dagli attaccanti.

Le infrazioni dei difensori si dividono in:

**a - Le infrazioni lievi:** *punite con il fischio e una ripresa del gioco.*

*Infrazioni lievi sono:*

*1. le infrazioni tecniche (come i passi, il toccare la palla con le gambe e il ritardare il gioco);*

*2. i falli fisici che non hanno come scopo quello di ostacolare l'attacco e dove non vi è un contatto fisico incontrollato.*

**b - Le infrazioni gravi: punite con un "free pass".**

*Sono infrazioni gravi:*

*1. i falli fisici con contatto incontrollato (prendere o colpire la palla dalle mani di un avversario, spingere, aggrapparsi e ostacolare un avversario);*

*2. i falli che hanno come scopo quello di ostacolare e smembrare l'attacco avversario.*

**c - I falli che ostacolano ripetutamente l'attacco in modo scorretto e puniti con la concessione di un rigore alla squadra che li ha subiti (§ 3.11 a, spiegazione B).**

**d - I falli molto gravi che portano alla perdita di una chiara occasione di un punto e puniti con la concessione di un rigore alla squadra che li ha subiti (§ 3.11 a, spiegazione A).**

Le infrazioni commesse dagli attaccanti sono divise in:

**a - Le infrazioni lievi e punite con il fischio e la ripresa del gioco.**

**b - I falli molto gravi e che portano alla perdita di una chiara occasione di un punto alla squadra che attacca nell'altro lato e puniti con la concessione di un rigore all'altra squadra.**

*Nelle loro regole di competizione, le organizzazioni nazionali possono decidere se fare differenza fra lievi e gravi infrazioni commesse dai difensori e distinguerle in base al livello di gioco e dell'età. Se un'organizzazione nazionale non fa distinzione fra lievi e gravi infrazioni dei difensori, tutte le infrazioni sono supposte gravi e in quel caso il "free pass" verrà effettuato dal punto dell'infrazione. Se l'infrazione è stata commessa contro un determinato atleta (§ 3.6 h, i, j, k, l e a volte m), allora il "free pass" è battuto dal punto in cui si trovava il giocatore danneggiato dal fallo.*

**Durante la partita è vietato:**



### **a - Toccare la palla con le gambe o con i piedi**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con una rimessa in gioco quando il contatto con le gambe e con i piedi è fortuito.

Un'infrazione di un difensore è punita con un "free pass" quando il contatto con le gambe o con i piedi è intenzionale, con un vantaggio ottenuto nella conseguente interruzione dell'attacco dell'altra squadra.

### **b - Colpire la palla con il pugno**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con la concezione di un "free pass".

### **c - Toccare, spingere o afferrare la palla quando qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi si trova in contatto con il suolo**

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

### **d - Correre con la palla**

Un cambiamento di posizione in possesso palla è permesso unicamente in questi tre casi:

1. il giocatore riceve la palla quando si trova fermo.

In questo caso può muovere una gamba, utilizzando il piede perno per girarsi e ruotare il corpo.

*Da una posizione stazionaria di partenza, un giocatore non può muovere un piede e di seguito muovere l'altro, prima che la palla abbia lasciato le sue mani, in particolare durante un'azione di tiro. Il salto è permesso a condizione che la gamba che non può essere mossa venga usata per la spinta. Se dopo il salto il giocatore ricade con la palla ancora nelle mani e atterra in una posizione diversa da dove era saltato, si verifica un'infrazione alla regola del correre con la palla.*

2. Il giocatore riceve la palla mentre corre o salta e si ferma prima di passare la palla o tirare.

*Non si ha infrazione se il giocatore dopo che ha la palla fra le mani, si ferma nella minima distanza possibile senza compiere ulteriori movimenti di corsa, cioè afferra la palla e usa il piede perno.*

3. Il giocatore riceve la palla mentre corre o salta e in seguito tira o passa prima di essere arrivato in una posizione di arresto. In questo caso al giocatore non è permesso di essere ancora in possesso della palla nel momento in cui pone il piede sul terreno alla terza volta dopo che ha ricevuto la palla.

*L'arbitro deve fare attenzione al momento in cui il giocatore riceve la palla e notare che esegua solo 2 passi. Nell'applicazione di questa regola la direzione del movimento del giocatore non è influente.*

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

### **e - Il gioco individuale**

Giocare da soli è inteso come l'evitare la cooperazione, a esempio quando un giocatore cerca di variare la propria posizione, con la palla in proprio possesso, senza l'aiuto di un compagno.

Il gioco individuale non è punibile:

- quando il giocatore non cambia la sua posizione apprezzabilmente;
- quando l'evitare la cooperazione non è intenzionale.

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

### **f - Prendere la palla dalle mani di un proprio compagno di squadra**

*Prendere la palla dalle mani di un proprio compagno di squadra significa che il secondo giocatore riceve la palla*

*senza che questa si sia mossa liberamente in aria o senza che fosse libera sul terreno.*

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

### **g - Ritardare il gioco**

*Esempi di ritardo del gioco sono descritti nelle note di guida.*

### **h - Colpire o prendere la palla dalle mani di un avversario**

*Questo criterio si applica quando l'avversario ha la palla sotto controllo. Questo controllo esiste quando protegge la palla con le due mani o la si pone sulle palme delle due mani o sulle dita.*

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con una rimessa in gioco quando si verifica una lieve infrazione, e dalla concessione di un "free pass" quando l'infrazione è grave.

### **i - Spingere, toccare e afferrare un avversario**

Ogni impedimento di un movimento libero di un avversario è proibito, sia che sia intenzionale o sia che non lo sia.

Questo impedimento illegale al movimento libero di un avversario deve essere punito indipendentemente dal possesso o meno della palla, anche se la palla si trova in un'altra zona.

Questo non implica che un giocatore deve stare distante dall'avversario, ognuno ha il diritto di posizionarsi dove preferisce. Sarà punito solo se si muove bruscamente nella direzione di un avversario in movimento, in maniera tale da creare una collisione.

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con una rimessa in gioco quando si verifica una lieve infrazione e dalla concessione di un "free pass" quando l'infrazione è grave.

*Esempi di impedimenti illegali sono descritti nelle note di guida.*

### **j - Ostacolare eccessivamente un avversario**

Il giocatore ostacolante può ostacolare il lancio della palla nella direzione desiderata con azioni che mirino a portare la palla a contatto con i propri piedi o con le proprie mani, evitando il contatto fisico eccessivo.

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con una rimessa in gioco quando si verifica una lieve infrazione e dalla concessione di un “free pass” quando l'infrazione è grave.

*Ostacolare è permesso solo in modo tale che il passatore sia ostacolato nel passare la palla.*

*Sono inoltre permessi movimenti che possono portare il giocatore con la palla a tirarla contro la mano o contro la gamba di un avversario, o che gli permettono di intercettarla.*

Il difensore può bloccare la palla usando il braccio nella traiettoria del passaggio o del tiro, ma non può:

- ostacolare l'avversario nel corretto uso del corpo, impedendo il movimento delle braccia invece che della palla;
- colpire il braccio o la palla ancora nella mani dell'avversario.

### **k - Ostacolare un avversario del sesso opposto nel passare la palla**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con la concessione di un “free pass”.

### **l - Ostacolare un avversario che è già difeso da un proprio compagno**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con la concessione di un "free pass".

### **m - Giocare al di fuori della propria zona**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una ripresa del gioco.

*Un giocatore è fuori dalla propria zona quando tocca la linea di fondo, quella di metà campo, le linee laterali o salta dalla linea di fondo, di metà campo o laterale, fuori dalla propria zona. Giocare è inteso sia come toccare la palla sia come ostacolare un avversario.*

*E' permesso compiere le seguenti azioni e senza infrangere questa regola:*

- colpire o afferrare la palla quando questa si trova su una linea di gioco, a patto che il giocatore rimanga nella propria zona (conta la posizione dei piedi);*
- colpire la palla mentre il giocatore si trova in aria su un'altra zona, a patto che il salto venga effettuato a partire dalla propria zona;*
- ostacolare un giocatore avversario in un'altra zona e rimanendo nella propria zona.*

### **n - Tirare da una posizione di difesa**

Un tiro viene considerato difeso quando il giocatore ostacolante compie le seguenti azioni:

- 1 - si trova più vicino al post rispetto all'attaccante (a eccezione di quando sia lui sia l'attaccante sono vicini al post e su lati opposti, in questo caso le condizioni 2, 3 e 4 da sole sono sufficienti);
- 2 - deve trovarsi a meno della lunghezza di un braccio dall'attaccante (lunghezza del braccio significa che il difensore è vicino abbastanza da essere capace di toccare il petto dell'attaccante);

3 - deve avere il volto rivolto verso l'attaccante;

4 - deve cercare di bloccare la palla con la mano alzata verso l'avversario.

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

**o - Tirare dopo un taglio effettuato davanti a un altro attaccante**

Si verifica un taglio quando un difensore, che è in posizione di difesa, non riesce a seguire l'attaccante in quanto questi prende una direzione così vicina davanti a un altro attaccante, che si verifica o quasi una collisione tra il difensore e l'altro attaccante che forza il difensore a non essere più in grado di seguire il suo uomo.

Si verifica un taglio quando un difensore, che è in posizione di difesa, a distanza di braccia dal suo uomo, non riesce a seguire l'attaccante in quanto questi prende una direzione così vicina davanti a un altro attaccante, che si verifica o quasi una collisione tra il difensore e l'altro attaccante che forza il difensore a non essere più in grado di seguire il suo uomo a distanza di braccia.

Tagliare in se non è vietato, è vietato tirare dopo un taglio.

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

*Il taglio è anche punibile quando l'attaccante che taglia prima passa la palla a un compagno per migliorare la sua posizione e in seguito tira dopo il passaggio di ritorno.*

**p - Tirare dalla zona di difesa della squadra in attacco o direttamente da un "free pass" e da una rimessa in gioco**

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

**q - Tirare quando qualcuno gioca senza il proprio avversario**

Questo si verifica quando la zona di difesa ha solo tre giocatori che giocano contro quattro attaccanti.

In questo caso il mister della squadra in attacco deve informare l'arbitro e l'altro mister, quale dei suoi attaccanti non tirerà. All'allenatore è concesso di modificare la propria decisione durante la partita, ma solo dopo aver informato l'arbitro e l'altro mister in un momento di gioco fermo (a esempio quando l'arbitro fischia un fallo o un punto).

Questo cambiamento di un attaccante è permesso solo due volte prima di un cambiamento di zone.

Un rigore invece è effettuato da un giocatore senza la presenza del proprio avversario.

Ogni infrazione è punita con una rimessa in gioco.

*Il vantaggio numerico di un attacco su una difesa può essere dovuto a una squadra incompleta, oppure con due o più giocatori impossibilitati a giocare perché infortunati o espulsi dall'arbitro e non rimpiazzati da sostituti.*

#### **r - Influenzare il tiro muovendo il post**

*Le note di guida indicano quali azioni devono essere intraprese.*

#### **s - Muovere il post mentre si tira, si corre o per spostarsi più rapidamente**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con la concessione di un "free pass".

#### **t - Violare le condizioni formulate per un "free pass" o un penalty**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un difensore è punita con la concessione di un "free pass" o con la ripetizione del penalty (vedi § 3.11 c).

#### **u - Giocare in modo pericoloso**

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una rimessa in gioco.

*Un esempio per un attaccante è forzare il suo difensore, che si trova a una distanza inferiore al braccio di lui, a scontrarsi in velocità con un altro attaccante.*

### **v - Violare le condizioni formulate per una ripresa del gioco**

Questo accade in ognuna delle seguenti occasioni:

- un giocatore ostacola un avversario che effettua una rimessa in gioco;
- un giocatore delle due squadre tocca la palla prima che questa abbia superato di 2.5 m la distanza dal luogo della rimessa in gioco.

Ogni infrazione di un attaccante è punita con una concessione di una nuova rimessa in gioco. E se viene ripetuta, può essere annotata come comportamento scorretto.

Ogni infrazione di un difensore è punita con una concessione di un “free pass”. E se viene ripetuta può essere annotata come comportamento scorretto.

### **3.7 - La palla fuori**

La palla è considerata fuori campo quando tocca:

- le linee laterali del campo;
- il terreno, una persona o un oggetto al di fuori del terreno di gioco;
- il soffitto o un oggetto sopra il terreno di gioco.

In caso di palla uscita, è concessa una rimessa in gioco contro la squadra del lato che l'ha toccata per ultimo. La rimessa è effettuata secondo le condizioni enunciate al punto § 3.9.

*Il campo di gioco non è tridimensionale. E' inoltre permesso colpire la palla, dovunque essa si trovi, verso l'area di gioco, in quanto se non vi è contatto con oggetti menzionati*



*precedentemente, anche se la palla si trova fuori dal campo, può essere rimandata nel terreno di gioco al volo e senza commettere infrazione.*

### **3.8 - La contesa**

Quando due giocatori afferrano la palla contemporaneamente, l'arbitro ferma il gioco ed esegue una contesa.

Questo si verifica anche quando vi è una ripresa in gioco, in cui l'arbitro non è certo di chi abbia toccato la palla per ultimo.

*Vedere le note di guida per maggiori dettagli.*

### **3.9 - La ripresa del gioco dopo un'infrazione**

#### **a - Quando viene concessa**

E' concessa sul lato opposto in seguito a un fallo della squadra in attacco o a un'infrazione lieve della squadra in difesa e dopo che l'arbitro abbia indicato che una delle regole del punto § 3.6 è stata violata.

#### **b - Il luogo della ripresa**

La ripresa avviene dal punto in cui è stato commesso il fallo. Se l'infrazione è stata commessa contro una certa persona (§ 3.6 h, i, j, k, l e a volte m), la ripresa del gioco avviene dal punto in cui si trovava il soggetto che ha subito il fallo.

#### **c - Come effettuare una ripresa del gioco**

Al momento in cui il giocatore che esegue la ripresa del gioco ha la palla tra le mani l'arbitro fischia.

Dal momento del fischio, il giocatore con la palla ha quattro secondi per rimetterla in gioco.

I giocatori della squadra avversaria non possono ostacolarlo.

La palla è rimessa in gioco quando ha superato di 2.50 m il luogo della rimessa (misurata in linea orizzontale dal terreno di gioco). Nessun giocatore della squadra avversaria può toccare la palla quando essa si trova all'interno di questi 2.5 m a partire dal luogo della rimessa.

Se il giocatore non esegue la rimessa nei quattro secondi, l'arbitro fischia e concede la rimessa al lato della squadra avversaria.

Il giocatore che esegue la rimessa non può cercare di segnare direttamente. Può tirare solo dopo che la palla è entrata in gioco ed è stata toccata da un altro giocatore.

Quando il giocatore che esegue la rimessa tocca le linee laterali, di fondo o pesta la linea di metà campo dopo che l'arbitro ha fischiato per indicare la ripresa del gioco e prima che la palla lasci la sue mani, l'arbitro può concedere rispettivamente una rimessa dal lato opposto (vedi § 3.6 m) o fischiare un'infrazione di palla fuori (vedi § 3.7).

*Una rimessa deve essere ripetuta se il passaggio è effettuato prima che l'arbitro abbia fischiato per la ripresa del gioco.*

### **3.10 – “Free pass”**

#### **a - Quando concedere un free pass**

Un “free pass” è concesso al lato della squadra in attacco dopo che l'arbitro ha indicato che una delle regole al punto § 3.6 è stata violata con una grave infrazione da parte del lato della squadra in difesa.

#### **b - Il luogo del “free pass”**

Il free pass viene effettuato dal punto del penalty.

#### **c - Come eseguire un “free pass”**

Al momento che un giocatore della squadra che deve eseguire il “free pass” ha la palla fra le mani, l'arbitro alza un braccio verticalmente e dà il segnale, con le quattro dita della sua mano alzata, che fischierà la ripresa del gioco per un “free pass” in meno di quattro secondi.

Durante questo periodo di preparazione per un “free pass”, l'arbitro può punire qualsiasi infrazione alle regole.

In seguito al braccio alzato dell'arbitro ci sono due possibilità (vedi A e B sotto).

Possibilità A:

1. tutti i giocatori sono a 2.50 m dal punto dove verrà eseguito il “free pass”.

2. I giocatori della stessa squadra, come pure il giocatore che eseguirà il “free pass”, sono anche a una distanza di 2.50 m l'uno dall'altro.

Quando si verifica questa situazione all'interno dei quattro secondi di preparazione, l'arbitro fischierà la ripresa del gioco. Il giocatore che esegue il “free pass” deve mettere la palla in gioco in non più di quattro secondi dopo il fischio di ripresa del gioco. Se la palla non viene rimessa in gioco in questo lasso temporale, l'arbitro fischierà di nuovo per concedere una rimessa in gioco a favore della squadra in difesa.

Tutti i giocatori della squadra in difesa devono rimanere nelle condizioni del punto 1 fino a che colui che batte il “free pass” esegue un movimento ben visibile della palla, del braccio o delle gambe.

Il giocatori della stessa squadra, come pure colui che esegue il “free pass”, devono rimanere nelle condizioni 1 e 2 fino a che la palla non è stata rimessa in gioco.

La palla non è rimessa in gioco quando una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

- un giocatore della squadra in difesa tocca la palla;
- un compagno di squadra del giocatore che esegue il “free pass”, tocca la palla mentre si trova a meno di 2.50 m dal punto in cui avviene il passaggio;
- la palla non ha superato la distanza di 2.50 m dal punto in cui viene battuto il “free pass” (misurato in orizzontale rispetto al terreno di gioco).

Il giocatore che esegue il “free pass” non può cercare di segnare direttamente. Può tirare solo dopo che la palla è entrata in gioco ed è stata toccata da un altro giocatore.

Possibilità B:

quando i giocatori non rispettano le condizioni 1 e 2 menzionate al punto A nei quattro secondi in cui l'arbitro ha il braccio alzato, egli fischierà due volte in successione, la prima volta per far ripartire il gioco e la seconda volta per fermarlo e punire le infrazioni come segue:

□ se l'infrazione è stata commessa da un membro della squadra in difesa, il “free pass” dovrà essere ripetuto.

Quando la squadra in difesa commette per la seconda volta nello stesso “free pass” questa infrazione, l'arbitro darà un rigore alla squadra in attacco.

□ Se l'infrazione è stata commessa da un membro della squadra in attacco, la rimessa in gioco è concessa alla squadra in difesa.

Se i giocatori di entrambe le squadre sono all'interno dei 2.50 m, l'arbitro punirà la squadra con il giocatore più vicino al punto da dove viene battuto il “free pass”. Se l'arbitro considera i giocatori di entrambe le squadre alla stessa non corretta distanza, verrà penalizzata la squadra in attacco.

*L'arbitro decide quando ogni periodo di quattro secondi è terminato.*

*Un “free pass” deve essere ripetuto se il tiro è effettuato prima che l'arbitro abbia fischiato per dare il via al gioco.*

### **3.11 - Il penalty (il rigore)**

#### **a - Quando concedere un penalty**

Un penalty è concesso nelle seguenti occasioni:

A - Infrazioni che causano una perdita di un'occasione di un tiro libero da parte dell'attaccante.

In questi casi l'arbitro deve concedere il rigore immediatamente.

B - Infrazioni ripetute e commesse dal difensore, mirate a evitare che l'attaccante possa avere una chiara occasione di tiro. In questi casi l'arbitro può concedere il rigore.

### **b - Il luogo del penalty**

Il penalty deve essere tirato da un giocatore, nella zona di attacco, situato dietro al punto del penalty (vedere § 1.2).

### **c - Come tirare un penalty**

La persona che batte il rigore deve posizionarsi nel punto di tiro e non deve toccare il terreno tra il post e il punto del penalty con nessuna parte del corpo prima che la palla abbia lasciato le proprie mani.

Tutti gli altri giocatori devono osservare una distanza di 2.50 m (in tutte le direzioni) dal post, dal punto di battuta e dalla linea immaginaria fra il post e il punto di battuta fino a che la palla non abbia lasciato le mani del giocatore incaricato del tiro.

La squadra avversaria, l'allenatore e i membri della panchina della squadra devono evitare qualsiasi azione che possa disturbare il giocatore al tiro.

Se necessario la prima, come pure la seconda parte del match, può essere prolungata per battere un rigore fino a quando non sia chiaro se la palla è entrata o no nel korf in seguito a un tiro di rigore.

*Un rigore deve essere ripetuto se il tiro è effettuato prima che l'arbitro abbia fischiato per dare il via al gioco.*

*Un penalty deve essere battuto da un giocatore in fase di attacco.*

*La regola dei quattro secondi non viene applicata al penalty, è possibile tirare direttamente dopo il fischio arbitrale.*



**“A. S. C. D. - F.I.K.”**

**Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica**

**Federazione Italiana Korfball**

Per informazioni:

“A. S. C. D. - F.I.K.”

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Federazione Italiana Korfball

c/o Presidente Dott. Domenico BENCIVENGA

Via Isonzo n. 70 - 10141 Torino (TO)

Tel. 011378320 - Tel. 0115096543 - Cell. 3474462849

Fax 0113802133

Home Page [www.federazioneitalianakorfball.it](http://www.federazioneitalianakorfball.it)

E-Mail [info@federazioneitalianakorfball.it](mailto:info@federazioneitalianakorfball.it)

E-Mail [domenico\\_bencivenga@fastwebnet.it](mailto:domenico_bencivenga@fastwebnet.it)

In collaborazione con:

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Gruppo Sportivo Mondo Sport

Torino

&

Associazione Sportiva Culturale Dilettantistica

Korfball Club Aurora 2003

Borgata Tagliaferro - Moncalieri (Torino)