

F.I.U.F.

Federazione Italiana Unihockey Floorball

Federazione affiliata alla I.F.F. – International Floorball Federation

REGOLE DI GIOCO SEMPLIFICATE PER LE SCUOLE



Edizione III/2018

Roma, settembre 2018

© Federazione Italiana Unihockey-Floorball

Introduzione

Le regole di gioco semplificate per le scuole si basano sulle regole di gioco ufficiali per campo piccolo.

Le dimensioni del campo ed il numero di giocatori in campo possono essere adattati in base ai vincoli imposti dalle infrastrutture a disposizione.

Sul campo piccolo, 24 x 14 m, si gioca con tre giocatori di movimento più il portiere e questa è la forma consigliata soprattutto per le scuole medie e superiori.

Per le scuole elementari si consiglia anche il gioco senza portiere o con un “portiere volante” con porte più piccole e su un campo leggermente più piccolo.

Gli adattamenti delle regole per il gioco senza portiere sono indicati in corsivo.

Il tempo di gioco di un'incontro viene regolamentato dall'organizzazione e nella scuola è spesso necessario modificare la durata valutando il numero di giocatori e squadre, le dimensioni del campo ed altri criteri utili.

Nel caso si avesse a disposizione poche ore e numerose squadre consigliamo di giocare le partite con un tempo unico evitando così di perdere ulteriore tempo.

Si sottolinea che inizialmente è necessario che l'arbitro/insegnante aiuti nella spiegazione delle infrazioni o delle penalità assegnate.

La Redazione

Resp. Commissione Arbitri
Alberto Coduto
arbitri@fiuf.it

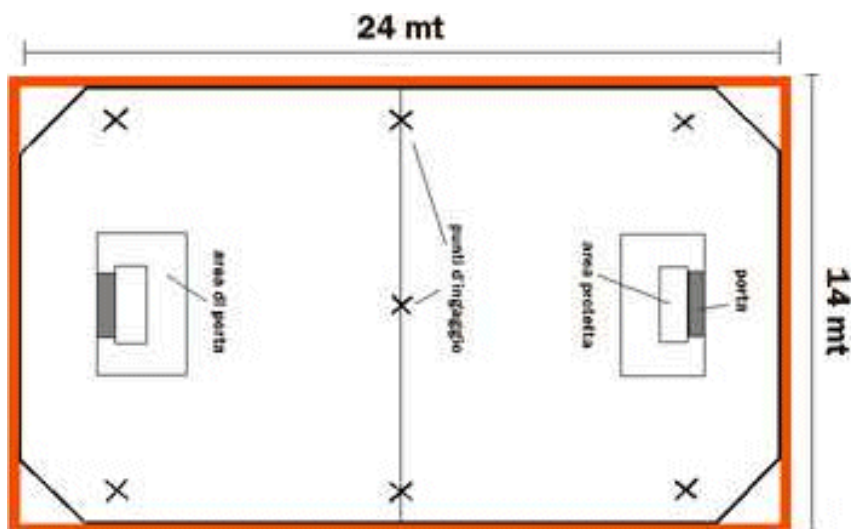
Resp. Tecnico Nazionale Formazione
Daniele Coco
formazione@fiuf.it

1. Campo di gioco

Campo piccolo regolamentare è di lunghezza 24 m (minimo 22 m) e di larghezza 14 m (minimo 13 m).

Il campo è di lunghezza 20 m (minimo 18 m) e di larghezza 12 m (minimo 11 m).

Il campo dovrebbe essere delimitato da sponde o muri senza ostacoli. La linea di porta deve essere ad una distanza minima di 2 m dal bordo campo.



2. Area di porta , area protetta e punti d'ingaggio

L'area di porta è di 300 x 450 cm.

Questa viene segnata alla distanza di min 1,35 dal fondo.

Giocando senza portiere non c'è l'area di porta.

L'area protetta è sempre di 100 x 250 cm.

Nessun giocatore ad esclusione del portiere può entrare nell'area protetta.

Giocando senza portiere non c'è l'area protetta.

Va segnata una linea di metà campo. I punti d'ingaggio sono sette.

Per segnare righe e punti d'ingaggio si veda l'allegato schema dei campi di gioco.

3. Le porte

Le porte regolamentari hanno dimensioni di 160 x 115 cm.

Le porte posso avere dimensioni di 105 x 90 cm da preferire con portiere volante o ancora più piccole da preferire senza il portiere.

La porta viene disposta sulla linea posteriore dell'area protetta.

4. La durata degli incontri

La durata degli incontri regolamentari è di due tempi da 15 minuti con una pausa di 5 minuti.

5. Le squadre

Il numero di giocatori regolamentari per squadra può essere al massimo di 14.

Per squadra possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo tre giocatori di movimento e un portiere.

Per squadra possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo tre giocatori di movimento.

I cambi possono avvenire in ogni momento liberamente, durante e a gioco fermo. Se si cambia durante il gioco è necessario mantenere sempre il corretto numero di giocatori in campo. La presenza contemporanea in campo di un numero maggiore dei giocatori consentito è considerata come una penalità (il giocatore che entra deve aspettare che il suo compagno esca dalla balaustra).

I cambi avvengono in una zona detta di cambio davanti alla panchina della propria squadra.

6. Il portiere

Il portiere, con le dovute protezioni, gioca senza bastone rimanendo prevalentemente in ginocchio.

Nella sua azione di difesa della porta è libero di muoversi finché l'azione è finalizzata sulla pallina. Egli può toccare la pallina con la mano solo se almeno una parte del suo corpo si trova all'interno dell'area di porta. Il portiere non può essere ostacolato durante la rimessa della pallina. La pallina, lanciata dal portiere, non può superare la linea centrale, senza che abbia toccato il pavimento prima di metà campo o un giocatore di movimento o il suo equipaggiamento.

Un giocatore di movimento può fare da "portiere volante", cioè avere come compito principale di proteggere la porta. Il giocatore di movimento non può comunque toccare la pallina con la mano, il braccio o la testa. Inoltre non può bloccare o giocare la pallina essendo sdraiato o toccando il pavimento con entrambe le ginocchia o con la mano che non tiene il bastone.

7. Equipaggiamento

Pallina e bastoni devono essere delle dimensioni e peso regolamentari.

8. Ingaggio

L'inizio della partita e la ripresa del gioco dopo una segnatura avviene sempre da centro campo con un ingaggio, cioè con due avversari che si fronteggiano con la pallina ferma in mezzo alle palette fra loro parallele.

Le squadre restano nella propria metà campo e gli altri giocatori devono stare ad una distanza di almeno a 2 m dai giocatori che eseguono l'ingaggio.

9. Uso del corpo

Le cariche agli avversari non sono ammesse e nemmeno le trattenute, le spinte, i blocchi. La pallina può essere fermata dal corpo ad esclusione della testa, braccia e mani ma va poi rigiocata con il bastone.

E' consentito un tocco di piede se successivamente si ritocca la pallina con il bastone. Si possono fare volontariamente passaggi con i piedi, ma non tiri in porta.

Un giocatore può avere contatto con il pavimento solo con i suoi piedi, un ginocchio e con la mano che tiene il bastone. Se viene a contatto con il pavimento con qualsiasi altra parte del suo corpo, e gioca intenzionalmente la pallina, commette un'infrazione.

Non è consentito saltare.

10. Uso del bastone

Il bastone va utilizzato sotto l'altezza dell'anca e la pallina va giocata sotto l'altezza del ginocchio.

Il bastone non deve essere usato pericolosamente per fare ostacolo agli avversari né per procurare danno. Non è ammesso: colpire, bloccare, sollevare o calciare il bastone dell'avversario.

11. Palla fuori campo, infrazioni "involontarie" ed occasionali

La pallina che esce dal campo lateralmente viene riposta all'interno a circa 1 m dalla balaustra in direzione del punto in cui è uscita.

La pallina che esce dal fondo del campo viene riposta nel punto d'ingaggio lateralmente nell'angolo più vicino al punto in cui è uscita.

Falli involontari ed occasionali come colpire il bastone dell'avversario, colpire il corpo dell'avversario, ostacolarne la corsa con il bastone o con il corpo, fermare la pallina con la mano o con la testa, alzare il bastone oltre l'altezza dell'anca sono tutte infrazioni che vengono punite con un tiro diretto dal punto in cui è stato commesso il fallo.

Si assegna anche una punizione per l'altra squadra quando una squadra gioca sistematicamente in maniera passiva dietro alla propria porta per rallentare il gioco. L'arbitro, se possibile, deve avvertire la squadra prima di decretare la punizione.

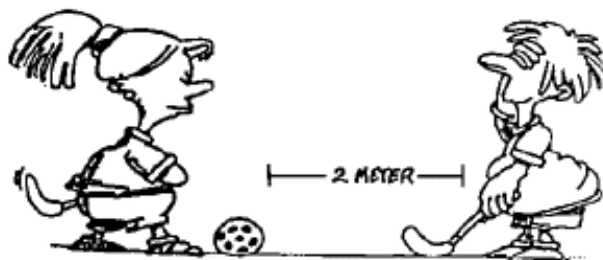
Dopo il fischio dell'arbitro che indica l'infrazione ed il punto in cui battere la punizione la pallina può essere colpita subito senza un successivo fischio dell'arbitro.

L'avversario "in barriera" deve posizionarsi ad almeno 2 m (compreso il bastone) dal punto in cui è posta la pallina.

La pallina va sempre colpita e non si può sollevare o accompagnare.

Un goal fatto con tiro diretto è valido.

Il giocatore che esegue la punizione non può ritoccare la pallina prima che un'altro giocatore la tocchi.



12. Falli intenzionali e penalità di due minuti

In caso di falli intenzionali gravi e pericolosi si assegna una penalità di 2 minuti al giocatore. La squadra penalizzata dovrà giocare con inferiorità numerica offrendo una buona opportunità per segnare alla squadra avversaria.

Il giocatore penalizzato si dovrà sedere (con il bastone) al fianco del tavolo del refertista e restarci fino al termine della penalità, dopo potrà rientrare in campo ed eventualmente essere sostituito. Il giocatore espulso rientra in caso di rete della squadra in superiorità numerica.

Falli gravi e pericolosi sono i colpi di bastoni intenzionali, gioco eccessivamente duro, la pallina giocata sopra l'altezza dell'anca, il lancio del bastone per rabbia, trattenute, spinte o sgambetti, il gioco eccessivamente duro, il gioco con la mano o il braccio, il gioco a terra, la mancata distanza (soprattutto se ripetuta al fine di ostacolare gli avversari), i cambi irregolari.

Possono esser date anche penalità di 5 minuti o 10 minuti o penalità partita se vengono fatti falli gravi falli o ci sono chiari episodi antisportivi e maleducati. Per queste penalità il giocatore espulso non rientra in caso di rete della squadra in superiorità numerica.

13. Regola del vantaggio

La regola del vantaggio viene applicata ogni qual volta a seguito di un fallo ricevuto la squadra riesce comunque a mantenere il possesso di palla. In caso di perdita della stessa il gioco può essere interrotto e assegnata la punizione dal punto in cui è stato commesso il fallo.

Un giocatore che compie un fallo intenzionale (2 minuti) può essere penalizzato anche successivamente al termine dell'azione dopo, cioè aver lasciato terminare l'azione alla squadra con il vantaggio.

14. Tiro di rigore

Un tiro di rigore viene assegnato a chi impedisce volontariamente con un fallo una chiara occasione da rete, se si sposa volontariamente la porta o se la difesa entra nell'area protetta con lo scopo di difendere la porta.

Il tiro di rigore viene battuto partendo dalla metà campo e avanzando con la pallina verso la porta. Il giocatore e la pallina non possono essere fermi o allontanarsi dalla porta simultaneamente.

Il tiro di rigore viene battuto dalla metà campo con un tiro secco.

Dopo il tiro il gioco viene interrotto e riprende sempre con un ingaggio a centro campo.

Durante l'esecuzione gli altri giocatori restano fuori dal campo.

15. Arbitri e refertisti

Un arbitro seguirà la partita muovendosi verso l'azione sia all'interno che all'esterno del campo (dentro e fuori dalle balaustre).

L'arbitro deve conoscere il regolamento e la gestualità che indica il tipo di fallo o la penalità assegnata.

L'arbitro se necessario può richiamare i capitani ad un gioco più corretto.

I refertisti (di solito due) si occupano della compilazione del referto, di tenere il tempo della partita e dei giocatori penalizzati.

L'arbitro comunica al refertista il numero del giocatore con la penalità, il numero del giocatore che ha segnato ed il giocatore che ha eseguito l'assist (il passaggio precedente che porta al goal).