

SEGNALI GENERALI

1. Time-Out assegnato:

Una T con tutta la mano puntata sotto il palmo dell'altra, in direzione del cronometrista.



2. Goal :

Inizialmente puntare verso la porta con entrambe le braccia e indici allungati, da lì indicare il centro del campo.



3. No Goal / Goal Annullato:

Movimento di avambracci dal corpo verso l'esterno.



4. Regola del vantaggio:

Un braccio allungato con mano aperta, dita chiuse, indica la metà campo offensiva. L'altro avambraccio ruota.



5. Sostituzione:

I pugni ruotano uno sull'altro.



6. Fine del tempo / cambio campo:

Avambracci incrociati sul petto e fischiare 2 volte.



7. Fine della gara:

Muovere le mani verso l'uscita con entrambi i palmi all'infuori e fischiare 3 volte.



SEGNALAZIONI DI FALLI

8. Regola dei 3 secondi:

Un braccio allungato con le dita a indicare il numero 3. Il conteggio dei 3 secondi deve essere udibile.



9. Palla ferma:

Mettere una mano attorno all'altro pugno.



10. Regola dell'area di porta

Movimento di mani sopra la linea dell'area di porta.



11. Palla troppo alta:

Chiudere gli avambracci con le mani aperte davanti al corpo. Muovere l'avambraccio più alto e la mano su e giù.



12. Uso non consentito della carrozzina:

Colpire con il pugno il palmo dell'altra mano



13. Uso improprio della mazza e stick:

Colpire il lato di una mano con il polso dell'altra.



14. Uso Improprio del Corpo:

Prendere il polso con l'altra mano.



15. Ritardare il gioco:

Far ruotare il braccio teso con un dito alzato.



16. Gioco Pericoloso:

Sbattere i pugni uno contro l'altro davanti al corpo.



17. Cattiva condotta:

Mettere entrambe le mani sui fianchi.



SEGNALAZIONI DI PENALITA'

18. Avvertimento non Ufficiale:

Un dito alzato, fare il movimento di avvertimento verso il Giocatore. Richiamare il giocatore alla calma se necessario.



19. Avvertimento Ufficiale

Mostrare il cartellino verde al giocatore.



20. Espulsione temporanea:

Due dita alzate, l'indice dell'altra mano indica l'uscita del campo. Mostrare il cartellino giallo.



21. Espulsione definitiva:

L'avambraccio con l'indice si muove nella direzione della Uscita del campo. Mostrare il cartellino rosso.



SEGNALAZIONI DI RIPRESA DEL GIOCO

22. Pallina contesa:

Braccia allungate e pollici alzati.



23. Punizione / Pallina al portiere / Pallina iniziale:

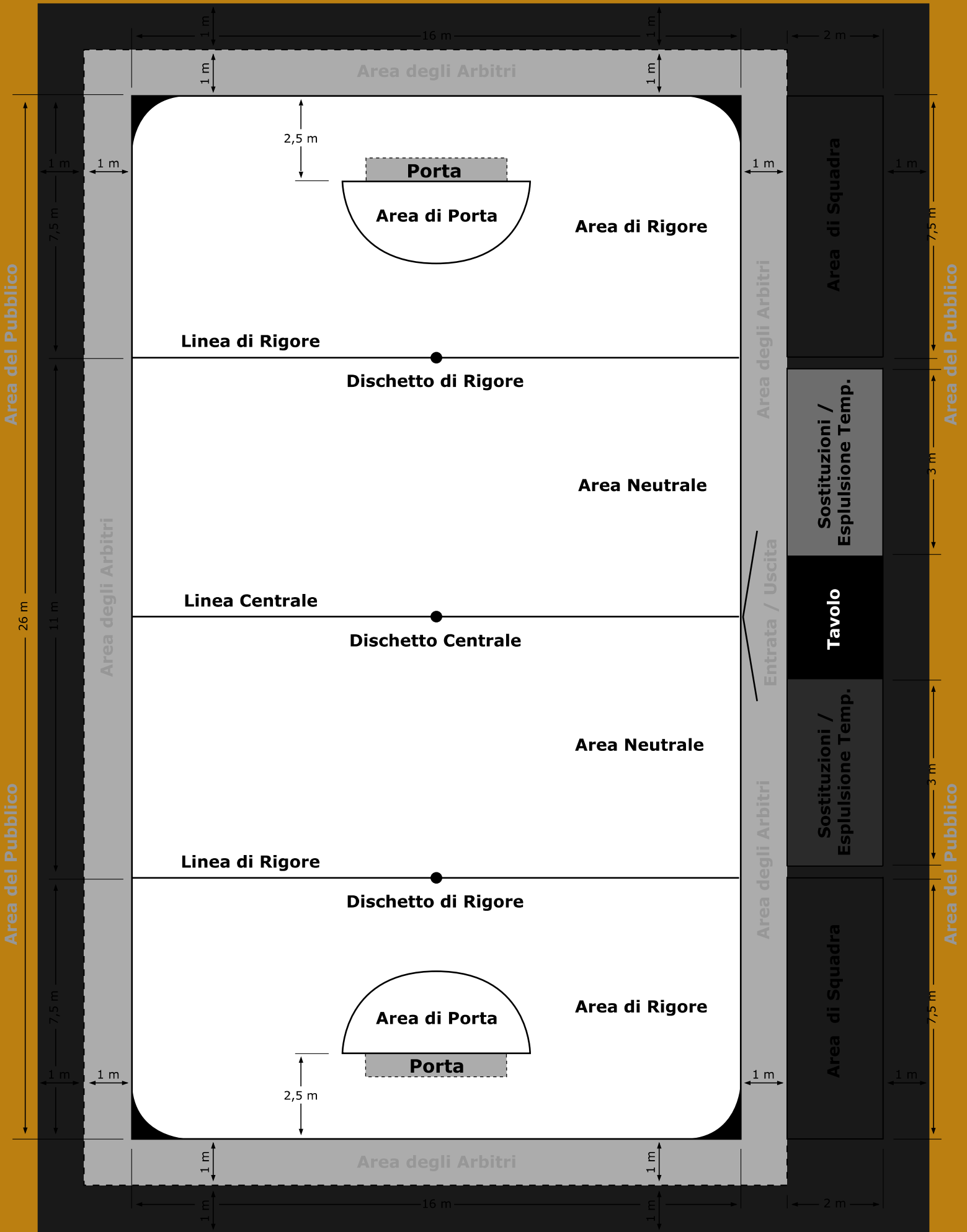
Un dito indica il punto di battuta. L'altro braccio allungato indica la direzione della metà campo offensiva.



24. Rigore:

L'indice indica il dischetto centrale.





Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area Arbitri

Area Neutrale

Area Arbitri

Linea dei Rigori

Dischetto di Rigore

Area di Rigore

Linea dell'Area di Porta

Area di porta

Linea di Porta

Porta

R. 1,75 m

40 cm

2,5 m

5 m

7,5 m

2,5 m

16 m

Area di Rigore

PORTA

