REGOLE DI GIOCO 2022

LGFA
PEIL na mBAN

INTRODUZIONE

Questo opuscolo contiene una versione ridotta delle regole di gioco del Calcio Gaelico Femminile (Ladies Gaelic Football). La versione completa delle Regole di Gioco è contenuta nella Guida Ufficiale.

Il suo scopo è assicurarsi che tutte le giocatrici e i giudici di gara leggano e imparino le regole. È importante che gli insegnanti e gli allenatori si assicurino che tutte le loro giocatrici abbiano una copia di questo opuscolo. Ciò migliorerà la loro comprensione del gioco e aiuterà loro ad accettare le de cisioni degli arbitri senza contestarle.

Questo opuscolo sottolinea l'importanza che l'Associazione attribuisce alla promozione di una migliore comprensione del nostro gioco.

LGFA
PEIL na mBAN

CAMPO DA GIOCO

1. Il Calcio gaelico Irlandese si gioca su un campo intero GAA a partire dalla categoria Under 14 in su. Il campo può essere di dimensioni ridotte per la categoria Under 13 e categorie inferio ri.

2. Le dimensioni del campo da gioco, dell'area piccola e la durata del gioco possono essere ridotte dal comitato organizzatore per partite con numero di giocatrici inferiore a 15 per squadra.

GIOCATRICE

1. Una giocatrice che sospetta di essere incinta, o che ha subito un trauma alla testa, ecc. non dovrebbe giocare a Calcio Gaelico Femminile. Tuttavia, se dovesse giocare comunque, lo farà interamente a proprio rischio e pericolo e la Ladies Gaelic Football Association non può essere ritenuta responsabile per eventuali conseguenze che potrebbero derivare da ciò.

ABBIGLIAMENTO DELLE GIOCATRICI

1. L'abbigliamento per giocare a Calcio Gaelico Femminile è costituito da maglia, pantaloncini, calzini e scarpe. Mentre giocano a calcio, le giocatrici non possono indossare gioielli, orecchini, fermacapelli o altri oggetti che

possono causare lesioni. Per le partite giocate su superfici artificiali, le giocatrici possono indossare indumenti protettivi per le gambe, purché vi sia uniformità di colore nella stessa squadra.

2. Mentre gioca a calcio, ciascuna giocatrice deve indossare un paradenti, salvo diversamente indicato in forma scritta da un medico o un dentista qualificato. In caso contrario, l'arbitro le ordinerà di usci re dal campo fino a quando la situazione non sarà risolta.

3. Ciò non costituirà per alcun Arbitro, Guardalinee, Umpire, Giudice di Bordo Campo, Delegato di Squadra o Unità, alcun obbligo legale di diligenza o responsabilità legale. Questo dovere rimarrà del le singole Giocatrici e, in caso di minori, dei Genitori, dei tutori o di altre persone legalmente responsabili per loro.

4. Se una giocatrice indossa occhiali correttivi e desidera indossare gli occhiali per giocare a Calcio Gaelico Femminile, questi occhial i devono avere lenti in policarbonato resistente e infrangibile, con montature infrangibili e resistenti, come consigliato da un optometrista, per giocare ai giochi gaelici.

DURATA DEI GIOCHI

1. La durata dei Giochi Competitivi dalla categoria U14 in su compresa è di 2 tempi da 30 minuti ciascuno - 1 ora in totale.

2. Nei tempi regolamentari sarà concesso un intervallo non superiore a 15 minuti, mentre nei tempi supplementari verranno concessi 5 minuti.

3. Sono esentate le gare a 7 e le Blitz Competitions, la cui durata sarà determinata dal Comitato Organizzatore.

4. La durata delle partite dall'U13 in giù può essere ridotta secondo quanto stabilito dal Comitato Organizzatore.

SQUADRE

1. Le squadre sono composte da 15 giocatrici per parte, salvo diversa indicazion e dell'ente organizzatore.

2. In competizioni a 15, una squadra deve avere 11 giocatori per iniziare una partita. La partita può concludersi con 11 o meno.

3. Prima della partita è necessario fornire all'arbitro una copia dell'elenco dei giocatori con i nomi completi e, nel caso di partite dell'Inter County, i club di appartenenza delle giocatrici.

4. In tutti i gradi di competizione dall'U12 in su viene utilizzata una palla da calcio di taglia 4. Per i gruppi di età più giovane può essere utilizzata una palla da calcio di taglia 3 o di una taglia consigliata dalla versione Go Games.

5. Il numero di maglia di ogni giocatrice deve corrispondere al nome di quella giocatrice nell'elenco delle squadre.

6. Se negli elenchi delle squadre compaiono più di 15 nomi, i primi 15 devono essere considerati come i membri della squadra effettiva, salvo diversa chiara indicazione.

7. I Club, le Contee o le Province devono fornire al Comitato Organizzatore o al Consiglio, le liste delle squadre con le 15 giocatrici di partenza e le loro sostitute, ove richiesto per la pubblicazione.

SOSTITUZIONI E TEMPI SUPPLEMENTARI

1. Per le gare Intercounty, nella Lega Nazionale sono consentite sostituzioni illimitate in fino ai Quarti di finale e nelle fasi a gironi dei Campionati Provinciali Giovanili.

   Tuttavia, per i Quarti, le Semifinali e le Finali delle Leghe Nazionali e le semifinali e finali dei Campionati Provinciali Giovanili sono consentite solo 5 sostituzioni tranne che per il livello Under 14, dove le sostituzioni restano illimitate.

   Nei cam pionati Provinciali e Nazionali per Adulti sono ammesse solo 5 sostituzioni.

   Sono consentite altre 5 sostituzioni durante gli eventuali tempi supplementari, che consistono in 2 tempi da 10 minuti ciascuno.

2. Possono essere consentite sostituzioni illimitate per le partite giocate a livello di club all'interno della contea. Il numero di sostituzioni può essere determinato dal County Board. Tuttavia, non possono essere inferiori a 5.

3. **NON** è consentita una sostituzione per una giocatrice che è stata espulsa dall'arbitro durante una partita. Tuttavia, se una giocatrice viene espulsa durante i tempi regolamentari, può essere sostituita per i tempi supplementari.

4. Se vengono giocati i tempi supplementari, una giocatrice mandata alla panca delle penalità per il primo fallo da cartellino giallo nei tempi regolamentari può essere sostituita nei tempi supplementari fino a quando non ha scontato i suoi dieci minuti di gioco sulla panca delle penalità. Se la giocatrice sospesa riprende a giocare dopo che il suo tempo sulla panca delle penalità è terminato ed era stata sostituita per i tempi supplementari, si riterrà che la sua squadra abbia effettuato una seconda sostituzione.

   Una giocatrice espulsa con 2 cartellini gialli durante i tempi regolamentari può essere sostituita per i tempi supplementari.

REGOLA IN CASO DI SANGUINAMENTO E SOSPETTE FERITE ALLA TESTA

1. Una giocatrice che sta sanguinando, ha sangue sul

suo corpo o sull'abbigliamento da gioco a causa di un infortunio subito durante il gioco, deve, su istruzioni dell'arbitro, lasciare immediatamente il campo da gioco per ricevere cure mediche. Lo stesso vale per una giocatrice con una sospetta ferita alla testa.

Essa non potrà tornare sul campo da gioco fino a quando l'emorragia non sarà cessata, tutto il sangue non sarà stato ripulito e l'abbigliamento macchiato di sangue non sarà stato pulito o sostituito.

Una giocatrice che subisce una sospetta ferita alla testa, su istruzioni dell'arbitro, deve lasciare temporaneamente il Campo da Gioco per ulteriori valutazioni prima che sia determinata la sua idoneità a riprendere il gioco.

2. L'area lesa, in caso di ferite sanguinanti, dovrebbe essere coperta ove possibile. La giocatrice infortunata può essere s ostituita da una Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa, la quale informerà per iscritto l'arbitro che si tratta di una Sostituzione dovuta a Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa.

3. La Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa
NON conta come sostituta consentita dalle normali regole di sostituzione, se e quando la giocatrice infortunata torna in campo, come **Sostituta Diretta** per la giocatrice che l'aveva sostituita.

4. Se la giocatrice infortunata torna in campo in

sostituzione **di qualsiasi altra giocatrice**, a parte la Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa che l'ha sostituita direttamente, si riterrà che la sua squadra **abbia utilizzato** una sostituzione normale.

5. In caso di **espulsione** di una Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa, se la sua squadra desidera riportare la giocatrice originale in campo, dovrà sostituire un'altra giocatrice. Questo NON conta come una Sostituzione Normale.

6. Se una squadra ha utilizzato tutte le Sostituzioni Normali nei tempi Regolamentari o Supplementari e una giocatrice subisce una ferita sanguinante o sospetta alla testa, può essere sostituita con una Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa.

7. Quando la giocatrice che ha subito la ferita sanguinante/sospetta ferita alla testa è pronta per riprendere il gioco, dovrà presentarsi all'arbitro durante **un'interruzione** del gioco. L'arbitro deve assicurarsi che l'emorragia sia cessata, che l'abbigliamento sia stato sostituito o pulito e che la Sostituta in Caso di Sanguinamento/Sospetta Ferita alla Testa abbia lasciato il campo. Se l'infortunata riprende con una maglia numerata diversamente, l'arbitro deve annotare il nuovo numero.

REGOLE DI GIOCO

1. Una giocatrice può raccogliere la palla da terra con la punta del piede, o con una o entrambe le mani, a condizione che sia in posizione eretta.

2. Mentre si trova a terra, una giocatrice può mandare la palla lontano da lei, ma non può prenderla.

3. La palla presa può essere: calciata, colpita con il pugno o con la mano aperta; fatta rimbalzare **una volta** con una o entrambe le mani o palleggiata col piede (*solo*) dalla punta alla mano.

4. Una palla che **non** è stata presa in mano può essere fatta rimbalzare più di una volta in successione con una o entrambe le mani.

5. Una giocatrice può passare la palla da una mano all'altra **una volta,** a condizione che la mano originalmente in possesso della palla mantenga il contatto con essa fino al completamento del passaggio.

6. Una giocatrice non può calciare la palla mentre un'avversaria **sta per** raccoglierla o prenderla.

7. La palla non deve essere trattenuta più del necessario per fare 4 passi e calciarla via al 5° passo.

8. Una giocatrice non può lanciare la palla.

9. Non ci deve essere alcun contatto corporeo intenzionale.

LGFA
PEIL na mBAN

10. Non è consentito dare spallate.

11. Quando un arbitro interrompe il gioco per occuparsi di una o più giocatrici infortunate, la squadra in possesso di palla nel momento in cui l'arbitro ha interrotto il gioco deve mante nerne il possesso alla ripresa. Il gioco riprende con una rimessa per la squadra che ne aveva il possesso. Tuttavia, quella squadra non può segnare direttamente con la rimessa e quando il gioco riprende tutte le giocatrici devono trovarsi a 13 metri dalla palla.

Se nessuna delle squadre aveva il possesso di palla quando l'arbitro ha interrotto il gioco, il gioco riprende con un tiro effettuato fra due giocatrici, una per ciascuna squadra.

12. Quando una giocatrice sta passando la palla con la mano, deve essere ben visibile l'azione del colpire la palla con la mano.

13. Fare una finta con la palla o girarsi due volte con la palla **NON** è un fallo a condizione che sia fatto rispettando la regola dei 4 passi.

14. Una giocatrice può lanciare la palla in aria con una mano e giocarla **con la stessa mano.**

15. Le giocatrici minorenni possono giocare solo nella propria fascia di età e in una categoria superiore a livello Inter - County. (es. una giocatrice Under 14 Inter - County può giocare nell'Under 14 e Under 16 ma non dagli Under 17 in su. Una giocatrice Inter - County Under 15 o 16 non può giocare a livello Junior, Intermedio o Senior).

LGFA
PEIL na mBAN

La categoria superiore a 18 è considerata Adulti.

A livello di club, le giocatrici minorenn i possono giocare solo nella propria fascia di età e due categorie superiori con categorie considerate Under 12, 14, 16 e 18. Tutte le categorie inferiori a 10 possono giocare solo una categoria superiore. Una giocatrice Under 8 può giocare negli Under 8 e 10. Una giocatrice Under 10 può giocare negli Under 10 e 12. Una giocatrice Under 12 può giocare negli Under 12, 14, 16. Una giocatrice Under 14 può giocare negli Under 14, 16 e 18. Una giocatrice Under 16 può giocare negli Under 16, 18 e negli Adulti e u na giocatrice Under 18 può giocare negli Under 18 e negli Adulti.

16. **Una giocatrice con il nome ancora da stabilire** non è considerata parte della partita e non deve essere inclusa nel programma di una partita o nell'elenco delle squadre. La mancata osservanza comporterà una sanzione a discrezione del Comitato o del Consiglio responsabile dell'evento.

PLACCAGGIO

1. Non è consentito rubare la palla a una giocatrice che la sta trattenendo contro suo corpo . Qualsiasi tentativo in tal senso farà ottenere un calcio di punizione a lei e alla sua squadra.

2. Quando si effettua un placcaggio per rubare la palla a una giocatrice, questo deve avvenire nel momento in cui la giocatrice in possesso della palla

e sta effettuando un *solo*, un palleggio, sta calciando la palla o la sta passando. La palla deve essere rubata dalla mano avversaria schiaffeggiandola con la mano o le mani aperte.

NORMA DEL VANTAGGIO

1. Nel Calcio Gaelico Femminile si applica la Norma del Vantaggio. Tuttavia, essa non è un'autorizzazione a lasciare impuniti i falli. L'azione disciplinare può essere applicata all'autrice del fallo dopo aver giocato la Norma del Vantaggio.

2. La Norma del Vantaggio dovrebbe essere applicata quando la giocatrice in possesso di palla è **libera** e in grado di sfruttare il Vant aggio, ovvero il Vantaggio deve essere evidente.

3. Se si verifica un fallo, l'arbitro può consentire al gioco di continuare per un massimo di 5 secondi dopo che il fallo è stato commesso se lo ritiene a vantaggio della squadra offesa. Se non si accumula nes sun Vantaggio, l'arbitro può assegnare un calcio di punizione da dove si è verificato il fallo originale. Se entro 5 secondi viene commesso un altro fallo nei confronti della squadra offesa, il calcio di punizione viene assegnato dalla posizione più vantag giosa. Se la giocatrice in possesso della palla commette un fallo tecnico o non tecnico mentre è concesso il Vantaggio, manterrà il calcio di punizione dal punto in cui si è verificato il fallo originale.

Se la giocatrice in possesso di palla commette un fallo che giustifica un cartellino giallo o rosso, mentre viene giocato il Vantaggio, essa perderà il Vantaggio. Le verrà assegnato un cartellino giallo o rosso e il gioco riprenderà con una rimessa in mezzo a una giocatrice da ciascuna delle due squadre i n cui si è verificato il fallo da cartellino giallo o rosso.

Se il fallo si verifica all'interno della linea dei 13 metri, a parte i calci di rigore, l'arbitro assegnerà il calcio di punizione dalla linea dei 13 metri opposta a quella in cui è avvenuto il fallo.
L'azione disciplinare, se giustificata, può essere applicata all'autrice del fallo, **la quale, in ogni caso, dovrebbe essere avvisata dall'arbitro, alla successiva interruzione del gioco,** che è stato commesso un fallo.

INIZIO DEL GIOCO

L'arbitro fa iniziare il gioco all'inizio della partita e nel secondo tempo fischiando e lanciando la palla tra due giocatrici di centrocampo di ciascuna squadra. Tutte le altre giocatrici dovranno trovarsi dietro la linea dei 45m e nelle rispettive posizioni di attacco e di difesa.

PALLA IN GIOCO

1. La palla è in gioco una volta che è stata lanciata

o calciata dopo che l'arbitro ha dato il segnale di inizio gioco.

2. La palla è in gioco fino a quando l'intera palla non ha superato la linea di porta, la linea di fondo o la linea laterale, oppure l'arbitro non segnala l'interruzione del gioco.

3. Se la palla colpisce l'arbitro, durante il gioco generale, dovrebbe essere concessa una rimessa in gioco. Tuttavia, se la squadra che aveva il possesso della palla ne ha mantenuto il possesso, l'arbitro dovrebbe consentire la continuazione del gioco. Se l'arbitro viene colpito da un calcio di punizione, questo deve essere eseguito di nuovo.

4. Un arbitro deve aumentare il tempo di gioco per ogni tempo a causa di ritardi o aumentarlo per effettuare un calcio di punizione. Laddove l'arbitro indichi che si tratta dell'ultimo calcio del tempo da un calcio di punizione, questo è considerato un goal solo quando viene segnato direttamente dal calcio di punizione o se la palla viene deviata sotto o sopra la traversa da un membro della squadra in difesa.

5. Quando una palla colpita da due giocatrici contemporaneamente attraversa la linea di fondo, sarà considerata fuori.

PALLA FUORI GIOCO

1. La palla è fuori gioco quando supera **completamente** le linee di confine del campo da gioco.

2. Se la palla colpisce una qualsiasi delle bandierine, sarà considerata fuori gioco. Se la palla colpisce **l'angolo** o le bandierine della linea laterale, è un **palla sulla linea laterale.**

PUNTEGGI

1. Un goal si ottiene quando la palla viene calciata, schiaffeggiata, colpita con il pugno o il palmo della mano mentre in **volo da qualsiasi parte del corpo,** eccetto quando lanciata o portata oltre la linea dagli attaccanti.

2. Un goal **non** è consentito se la palla viene colpita con il pugno o con il palmo direttamente dalle mani oltre la linea di porta.

3. Qualsiasi giocatrice che cade o viene fatta cadere a terra mentre è in possesso della palla può colpire la palla con il pugno o con il palmo della mano **a terra** e può segnare così.

4. Se un **difensore** gioca la palla in qualsiasi modo in porta o sopra alla traversa, questo conta come goal.

5. Una palla portata o lanciata oltre la linea di porta da un'**attaccante**
non è un goal.

6. Quando la palla colpisce i pali o la traversa e rimbalza sul campo da gioco, è ancora in gioco.

7. Un punto è consentito quando un'**attaccante** si trova all'interno del "quadrato piccolo" e la palla va oltre la traversa, a condizione che l'attaccante non abbia interferito con la difesa e che la palla fosse **fuori** dalla portata di tutte le giocatrici

8. Quando una palla finisce sopra ai pali, non è da considerarsi punto: la palla per intero deve passare tra i pali.

9. Se i calci di rigore hanno luogo dopo un tempo supplementare, devono svolgersi da 25 metri, tra i due pali, dove indicato dall'arbitro, tranne nelle competizioni di livello Under 14 e inferiore, dove si svolgeranno sulla linea dei 20 m. Ogni squadra effettuerà 5 calci
tra i pali. Se i punteggi sono ancora in parità dopo che ciascuna squadra ha effettuato i 5 calci, seguirà la procedura della "sudden death", utilizzando diverse giocatrici al l'interno delle squadre, fino al momento in cui non ci sarà un vincitore. Solo le giocatrici che sono rimaste sul campo da gioco alla fine dei tempi supplementari possono effettuare i calci di rigore. Se una giocatrice viene mandata alla panca delle penali tà o viene espulsa dal campo prima della fine dei tempi supplementari, quella giocatrice non può prendere parte ai calci di rigore. Per essere considerato un punto, la palla deve

passare direttamente sopra la traversa, colpire traversa e andare sopra, oppure colpire pali e passare sopra la traversa.

Una palla che rimbalza davanti alla porta e supera la traversa non sarà conteggiata come punto.

Se una giocatrice supera il segno dei 25m mentre calcia per un punto, il suo punto verrà annullato.

Nel riportare il punteggio finale, l'arbitro aggiungerà i punti segnati da entrambe le squadre durante i rigori ai goal al termine dei tempi supplementari.

I tempi supplementari sono di 2 tempi da 10 minuti ciascuno.

PANCA DELLE PENALITÀ

La regola della "Panca delle Penalità" si applica a tutte le categorie di calcio dall' **Under 14 in su.**

Quando una giocatrice commette una prima infrazione da cartellino giallo, il suo nome verrà annotato e verrà espulsa dal campo da gioco per **10 minuti di tempo di gioco (Panca delle Penalità)** in partite della durata di 1 ora o più. Può rimanere con le sue compagne sostitute.

Nelle partite di durata **inferiore a 30 minuti** e mezzo dalla categoria **Under 14 in su** , verrà mandata alla Panca delle Penalità per 5 minuti di Gioco. Se una partita va ai tempi supplementari che possono superare

1 ora, il tempo di Panca delle Penalità sarà comunque di 5 minuti per facilitarne l'implementazione.

Se le partite durano 15 min uti o meno per tempo, il tempo trascorso alla Panca delle Penalità sarà di 3 minuti.

La giocatrice può riprendere a giocare dopo che sono trascorsi i 3, 5 o 10 minuti del tempo di gioco e solo con il consenso dell'arbitro o del giudice designata

La durat a del tempo trascorso alla Panca delle Penalità è regolata dalla durata del tempo normale.

FALLI

Un fattore critico nel decidere la differenza tra le tre categorie di falli, ad es. Falli Ordinari, Falli da Cartellino Giallo e Falli da Cartellino Rosso, è l'Intenzionalità.

Falli da Cartellino Rosso

1. I seguenti Falli devono essere penalizzati con un calcio di punizione per la squadra avversaria; alla giocatrice che ha commesso il fallo viene mostrato un cartellino rosso e le viene ordinato di uscire dal campo per tutta la durata della partita, compresi i tempi supplementari e gli eventuali calci di rigore.

   (a) Colpire o compiere il gesto di colpire una giocatrice avversaria o compagna di squadra con la mano, il pugno, il braccio, il gomito, la testa, il ginocchio o un oggetto

(b) Dare un calcio a una giocatrice avversaria o una compagna di squadra

(c) Minacciare, usare un linguaggio offensivo o interferire con un giudice di gara

(d) Caricare intenzionalmente, inclusa carica frontale, o saltare addosso a una giocatrice avvers aria, una compagna di squadra o un giudice

(e) Placcaggio alto deliberato

(f) Placcaggio in scivolata deliberato

(g) Sputare a una giocatrice avversaria, una compagna di squadra o un giudice

(h) Tirare deliberatamente i capelli di una giocatrice avversaria o di una compagna di squadra

(i) Mordere una giocatrice avversaria o una compagna di squadra

(j) Calpestare una giocatrice avversaria o una compagna di squadra

(k) Usare un linguaggio o gesti razzisti, settari o omofobi nei confronti di una giocatrice avversaria, di una compagna di squadra, di un mentore, giudice di gara o

spettatore

(l) Incitare la propria squadra o quella avversaria a provocare o prendere parte a qualsiasi tipo di rissa mentre sono in campo.

Falli da Cartellino Giallo - Panca delle Penalità

2. I seguenti falli devono essere penalizzati con un calcio di punizione per la squadra avversaria; il nome della giocatrice che ha commesso il fallo viene annotato e le viene mostrato un cartellino giallo, dopodiché viene espulsa temporaneamente dal campo da gioco (Panca delle Penalità) nelle categorie **dall'Under 14 inclusa in su.**

Se la giocatrice ripete uno di questi Falli Ammonibili alla sua ripresa del gioco, le sarà mostrato un secondo cartellino giallo, seguito da un cartellino rosso, e verrà espulsa dal campo da gioco per tutta la durata del gioco, che includerà i tempi supplementari e gli eventuali rigori.

In tutte le competizioni fino alla **Categoria Under 13 compresa, la Regola della Panca delle Penalità non si applica.**

Nelle partite fino alla categoria degli **Under 13** inclusa, alla giocatrice verrà mostrato il cartellino giallo e se ripete un'altra infrazione ammonibile le sarà mostrato un secondo Cartellino Giallo

seguito da un Cartellino Rosso, e verrà espulsa dal campo da gioco per tutta la durata della partita e anche per gli eventuali tempi supplementari o rigori.

(a) Tirare la mano o far inciampare deliberatamente

(b) Placcaggio alto

(c) Caricare la parte superiore del corpo di una giocatrice avversaria con la spalla

(d) Minacciare o usare linguaggio o gesti offensivi nei confronti di una giocatrice avversaria o una compagna di squadra

(e) Bloccare o tentare di bloccare una giocatrice avversaria con la scarpa mentre quella giocatrice sta per calciare la palla dalle sue mani

(f) Placcaggio in scivolata

(g) Calciare intenzionalmente la palla mentre una giocatrice avversaria sta per raccoglierla

(h) Portare il pugno a contatto con il corpo di una giocatrice avversaria allo scopo di rubarle la palla

(i) Dissentire con o sfidare l'autorità di un giudice di gara

(j) Scorrettezze continue

(k) Fingere un infortunio o gettarsi a terra per ottenere un calcio di punizione/rigore o per ammonire o espellere una giocatrice avversaria.

3. I seguenti falli saranno penalizzati con un calcio di punizione assegnato alla squadra avversaria. La ripetizione di questi falli costituirà un fallo da Cartellino Giallo con penalizzazioni come indicato al precedente punto 2.

(a) Spingere o trattenere una giocatrice avversaria

(b) Portare la mano a contatto con il corpo di una giocatrice avversaria allo scopo di rubarle la palla

(c) Placcaggio di una terza giocatrice, incluso il body- checking di una giocatrice avversaria

(d) Ostacolare una giocatrice avversaria

(e) Tuffarsi sulla palla mentre un'altra giocatrice sta per raccoglierla

(f) Quando una giocatrice in possess o della palla tiene il gomito alto durante il gioco

(g) Spinta frontale di una giocatrice

(h) Far abbassare le braccia di una giocatrice avversaria colpendole con forza

(i) Provocare o intimidire le altre giocatrici con azioni verbali o fisiche

(j) Impedire a una giocatrice avversaria di alzarsi da terra

(k) Tirare la maglia di una giocatrice avversaria

(l) Ritardare deliberatamente il calcio d'inizio o il calcio di punizione

(m) Non indietreggiare volutamente per consentire l'esecuzione di un calcio dalla linea laterale o di un calcio di punizione

(n) Calciare via la palla quando viene assegnato un calcio di punizione alla squadra in possesso della palla

(o) Non rilasciare la palla quando viene assegnato un calcio di punizione alla giocatrice in possesso della palla

(p) Uso di un linguaggio volgare o improprio

(q) Interferire con una giocatrice che sta effettuando il calcio di punizione saltando su e giù, agitando o battendo le mani o qualsiasi altra interferenza fisica o verbale volta a distrarre la giocatrice. Se ciò dovesse accadere quando a una squadra

in attacco viene concesso un calcio di punizione a 13 metri davanti alla porta avversaria, verrà assegnato un rigore. Quando una giocatrice tiene le mani in posizione verticale.

(r) Caricare una giocatrice avversaria

4. Falli Tecnici

(a) Tenere la palla troppo a lungo

(b) Lanciare la palla

(c) Sdraiarsi sulla palla

(d) Raccogliere la palla da terra mentre non siè in piedi

(e) Impossessarsi della palla mentre siè a terra

(f) Passare la palla da una mano all 'altra più di una volta in successione

(g) Far rimbalzare la palla più di una volta in successione dopo averla presa in mano

(h) Passare la palla con la mano senza mostrare visibilmente l'azione del colpirla

(i) Passare la palla con la mano in alto e prenderla prima che tocchi terra o prima che venga toccata da un'altra giocatrice.

CALCI DI PUNIZIONE

1. La penalità per quasi tutte le infrazioni alle regole di gioco è un calcio di punizione. Eccezioni - rimessa in gioco concessa per ritorsione, fallo in contemporanea, calcio di punizione veloce tirato deliberatamente contro una giocatrice avversaria e continua violazione delle regole per i calci di punizione assegnati.

2. Una volta che l'arbitro ha fischiato una punizione, la palla può essere calciata, partendo dalla mano o da terra, **dal punto indicato dall'arbitro.** Tuttavia, è buona pratica consentire uno spazio di azione fino a 4 metri per effettuare il calcio di punizione da rapidamente. Se un calcio di punizione è stato effettuato dalla posizione sbagliata, esso deve essere eseguito di nuovo dal punto indicato dall'arbitro. La continua violazione di questa regola comporterà l'annullamento del calcio di punizione e la palla verrà lanciata tra due giocatrici, una per ciascuna squadra, e tutte le altre giocatrici dovranno trovarsi a 13 m dalla rimessa in gioco.

3. I calci di 45 m possono essere calciati dalla mano o da terra fino alla **Categoria Under 14 inclusa .** A partire dalla categoria Under 15 in su, devono essere effettuati da terra.

Si ottengono due punti quando un calcio dalla linea

dei 45 metri, effettuato da terra, va direttamente sopra la traversa o viene deviato sopra la traversa da una giocatrice della squadra in difesa.

Se la giocatrice che effettua il calcio dalla linea dei 45 metri commette fallo sulla palla, ad es. la palla non è ferma, o il calcio viene tirato da una posizione errata, ecc., il
calcio m deve essere ripetuto. Se una giocatrice commette due falli con il la palla, verrà assegnata una rimessa laterale.

In caso di fallo di una giocatrice avversaria sul calcio dalla linea dei 45 m, su un campo regolament are, esso m dovrà essere ridotto di 13 metri in una posizione più vantaggiosa.

Un punto segnato da terra in queste circostanze conta come 2 punti quando va direttamente sopra la traversa o
viene deviato oltre la traversa da una giocatrice della squadra in difesa. Per segnalare un punteggio di due punti, l'umpire deve sventolare la bandiera bianca e contemporaneamente alzare l'altra mano e puntare direttamente verso l'alto.

Se una giocatrice della squadra a cui è stato assegnato il calcio dalla linea dei 4 5 metri gioca di nuovo la palla in qualsiasi modo e la palla supera la traversa, verrà concesso un punto. Se viene segnato un goal, questo goal è consentito.

4. Una giocatrice ha la possibilità di calciare tutti i calci di punizione partendo dalla mano o da terra.

5. I calci di rigore devono essere effettuati da terra in tutte le categorie delle competizioni.

6. La palla deve essere ferma, prima che un calcio di punizione, un calcio laterale e un calcio da 45 m siano effettuati da terra; in caso contrario il calcio sarà ripetuto. Tuttavia, la continua violazione della regola comporterà l'annullamento del calcio e la ripresa del gioco con una rimessa in gioco.

7. Quando si verifica un fallo, l'arbitro può consentire al gioco di continuare per un massi mo di 5 secondi dopo che il fallo è stato commesso, se lo ritiene a vantaggio della squadra offesa.

8. Per motivi di continuit à di gioco , tutti i calci di punizione, ad eccezione dei calci di rigore e dei calci di punizione sulla linea dei 13 metri, possono essere eseguiti velocemente. Un arbitro può concedere un vantaggio fino a 4 metri per effettuare un calcio di punizione veloce.

9. Quando viene eseguito un calcio di punizione o un calcio laterale, tutte le giocatrici avversarie devono trovarsi a 13 metri dalla palla.

10. Se una giocatrice tira un calcio di punizione veloce deliberatamente contro una giocatrice avversaria allo scopo di ottenere un vantaggio, perderà il calcio di punizione e la palla verrà lanciata tra due giocatrici, una per

ogni squadra.

11. Se una giocatrice avversaria si trova a meno di 13 m, quando viene eseguito un calcio di punizione, un calcio dalla linea laterale o un calcio dalla linea dei 45 m o se irregolarmente carica un calcio di punizione o dalla linea laterale, alla squadra verrà asseg nato un calcio di punizione 13 metri più vicino alla porta avversaria.

12. Quando è stato tirato un calcio di punizione e la giocatrice che ha tirato il calcio passa la palla a una compagna di squadra che si trova a meno di 13 m dalla palla, alla squadra avversaria verrà assegnato un calcio di punizione dal punto in cui si trovava la destinataria della palla.

13. Una giocatrice che esegue il calcio di punizione non può giocare di nuovo la palla fino a quando un'altra giocatrice non l'ha toccata, tranne nel cas o in cui essa rimbalzi sulla traversa o sui pali. Se dovesse giocarla, l'arbitro assegnerà un calcio di punizione alla squadra avversaria dal punto in cui è avvenuto il fallo. Se il fallo si verifica all'interno della linea dei 13m, l'arbitro assegnerà il calcio di punizione sulla linea dei 13m opposta a dove è avvenuto il fallo.

14. Se viene commesso un fallo su una giocatrice dopo che ha tirato la palla;

(a) Verrà assegnato un calcio di punizione dal punto in cui cade la palla.

(b) Se ha segnato un goal, questo sarà consentito.

(c) Se la palla attraversa la linea di fondo o atterra all'interno della linea dei 13 m, verrà assegnato un calcio di punizione sulla linea dei 13 m opposta a dove la palla è caduta o ha attraversato la linea di fondo.

(d) Se la palla supera la linea laterale, il calcio di punizione sarà assegnato dal punto in cui la palla attraversa la linea.

(e) Se la palla ha attraversato la linea laterale tra la linea dei 13m e la linea di fondo, il calcio di punizione verrà tirato dalla linea dei 13m.

15. Se giocat rici di ciascuna squadra commettono un fallo contemporaneamente, l'arbitro lancerà la palla sopra a due giocatrici, una per ciascuna squadra. Tutte le altre giocatrici devono trovarsi a 13 metri di distanza.

16. Se l'arbitro ha assegnato un calcio di punizione, e, prima che questo sia eseguito, una giocatrice della squadra a cui è stata concessa la punizione commette un fallo per ritorsione, il calcio di punizione deve essere annullato e il gioco viene ripreso dall'arbitro, lanciando la palla sopra a due giocat rici, una per ciascuna squadra, nel punto in cui in cui si è verificato il fallo originale.

17. Se una giocatrice dissent e con la decisione dell'arbitro di assegnare un calcio di punizione alla squadra avversaria, il calcio di punizione sarà

assegnato da un pu nto 13m più vantaggioso fino alla linea dei 13m. Se il calcio di punizione originale si trova vicino alla linea laterale, sulla o dentro la linea dei 13m, l'arbitro deve piazzare la palla sulla linea dei 13m, 13m più vicino al centro della porta.

CALCI DI RIGORE

1. Un calcio di rigore deve essere assegnato quando:

(a) Qualsiasi fallo viene commesso dalla difesa all'interno del ***parallelogramma piccolo.***

(b) Un fallo personale viene commesso dalla difesa su un'attaccante all'interno del ***parallelogramma grande.***

(c) Quando un'attaccante nel ***parallelogramma grande*** *ha le* ***mani sulla palla*** *e la giocatrice avversaria calcia la palla, l'arbitro assegnerà un rigore anche se la scarpa non è entrata in contatto con la mano della giocatrice.*

2. Se una giocatrice in difesa effettua irregolarmente un calcio di punizione da 13 metri direttamente davanti alla porta, sarà assegnato un calcio di rigore.

3. I rigori saranno effettuati da terra nel punto centrale 11 m direttamente davanti alla porta. Tutte le altre giocatrici eccetto il portiere devono

essere fuori dalla linea dei 20 metri.

4. Il portiere può muoversi lungo la sua linea di porta ma non può supera re dalla linea di porta fino a quando la palla non è stata calciata.

5. Se il portiere avanza prima che la palla venga calciata e la palla va sul fondo, viene parata o deviata oltre la traversa dal portiere, il rigore deve essere ripetuto.

6. Solo la giocatrice che indossa la maglia distintiva gode dei diritti e dei privilegi di un portiere.

PARALLELOGRAMMA

1. Se un'attaccante si trova all'interno del parallelogramma piccolo prima che la palla entri in esso durante il gioco, e non è fuori dalla portata di tutte le giocatrici, la squadra in difesa riceverà un calcio di punizione dall'interno del rettangolo piccolo.

2. Se un'attaccante entra regolarmente nel parallelogramma piccolo dopo la palla e la palla viene rimossa dall'area ma viene restituita prima che l'attaccante abbia avuto il tempo di lasciare l'area, si riterrà che tale giocatrice non abbia commesso un'infrazione a condizione che non giochi la palla o non interferisca con la difesa.

RIMESSA DAL FONDO

1. In tutte le competizioni, la rimessa dal fondo in caso di un tiro sul fondo o un goal, può essere calciata partendo dalle mani o da terra, dalla linea dei 20 metri, direttamente davanti alle porte. Tutte le giocatrici eccetto la calciatrice e il portiere devono trovarsi al di fuori dalla linea dei 20 metri e ad almeno 13 metri dalla palla fino a quando essa non viene calciata.

2. La palla deve attraversare la linea dei 20 metri, prima di poter essere giocata da un'altra giocatrice. Se un'altra giocatrice commette un fallo, sarà assegnato un calcio di punizione alla squadra avversaria sulla linea dei 20 metri opposta rispetto al punto in cui è avvenuto il fallo.

3. La giocatrice che effettua il calcio da terra, se lo desidera, potrà utilizzare un tee.

4. Laddove, a giudizio dell'arbitro, una rimessa dal fondo venga eseguita dalla posizione errata, questa deve essere ripetuta dal punto indicato dall'arbitro. La continua violazione di questa regola comporterà l'annullamento della rimessa e la palla verrà lanciata tra due giocatrici, una per ciascuna squadra, sulla linea dei 20 m. Tutte le altre giocatrici devono trovarsi a 13 metri dalla rimessa in gioco.

ARBITRO

1. L'arbitro indosserà una tenuta apposita o una tuta da ginnastica.

2. Gli oggetti fondamentali di un arbitro sono: Fischietto, orologio , moneta, matita/penna, taccuino, temperamatite, cartellini rossi e gialli.

3. Un arbitro deve:

(a) Arrivare in campo in tempo.

(b) Avere una conoscenza approfondita delle regole del Calcio Gaelico Femminile.

(c) Essere fisicamente e mentalmente in forma.

(d) Essere corretto e coraggioso.

(e) Comunicare le decisioni in modo chiaro.

(f) Consultarsi regolarmente con gli umpire e i guardalinee.

(g) Usare il buon senso.

4. I doveri e i poteri di un arbitro, oltre a quelli indicati nelle regole di gioco, sono:

(a) Tutelare le giocatrici che vogliono giocare seguendo le regole e penalizzare coloro che le infrangono.

(b) Firmare e consegnare una copia dell'elenco delle squadre alla squadra avversaria prima dell'inizio della partita. Segnalare al comitato preposto l'eventuale mancata ricezione delle liste.

(c) Controllare che le giocatrici indossino l'abbigliamento corretto e fornire un resoconto in merito.

(d) Ottenere, se richiesto dal capitano o dall'arbitro, la firma, l'indirizzo completo e il club di qualsiasi giocatrice il cui nome compaia nell'elenco ufficiale e quello di qualsiasi sostituta partecipante.

(e) Consentire o non consentire goal.

(f) Consultare umpire e guardalinee o il quarto arbitro se l'occasione lo richiede e sostituire qualcuno di loro se si ritirano prima della fine della partita.

(g) Gestire le intrusioni di persone non autorizzate sul campo da gioco.

(h) Annotare i nomi di tutte le giocatrici o funzionari che interferiscono nel corso della partita.

(i) L'arbitro deciderà se il campo è adatto per il gioco, se interrompere una partita a causa del buio o per qualsiasi altro motivo.

(j) L'arbitro non può assegnare un premio di una partita, ma può dare il punteggio finale se richiesto.

(k) Aggiungere minuti dovuti alle sostituzioni da effettuare e il tempo impiegato per ammonire una giocatrice che riceve un cartellino giallo o rosso. Tuttavia, in caso di questioni disciplinari, la segnalazione deve essere inoltrata al CODA competente entro 48 ore dall'incidente.

5. Quando una giocatrice, delle giocatrici o una squadra si rifiutano di continuare una partita, l'arbitro dovrebbe concedere al capitano della squadra circa tre minuti per decidere le loro intenzioni finali.

6. Se la squadra si rifiuta ancora di giocare, qualsiasi giocatrice disposta a continuare dovrebbe dare il suo nome all'arbitro.

7. Riportare i nomi di tutti i giocatori che si infortunano e la natura dell'infortunio.

8. L'arbitro deve prendere in seria considerazione i falli personali e, in caso di gioco violento o pericoloso, ammonire o espellere la giocatrice a seconda della gravità dell'infrazione.

9. Il giudizio dell'arbitro prevale su quello di un guardalinee o un umpire.

10. Nel caso in cui una squadra non riesca/non possa partecipare a una partita, l'arbitro deve assicurarsi che la squadra presente abbia 11 giocatori e deve ottenere una lista delle squadre.

11. Dopo la partita, l'arbitro deve inviare le liste delle squadre e un rapporto dettagliato al Comitato preposto su tutti gli aspetti del gioco.

UMPIRE E GUARDALINEE

1. Gli umpire e i guardalinee devono lavorare in squadra con l'arbitro e portare all'attenzione dell'arbitro
qualsiasi incidente che l'arbitro potrebbe non aver visto. Gli umpire e i guardalinee hanno l'autorità di intraprendere azioni correttive su qualsiasi incidente che potrebbe verificarsi e ammonire tutti i giocatori che commettono infrazioni fuori dal raggio della palla.

QUARTO ARBITRO

1. Se viene utilizzato un quarto arbitro, quest'ultimo dovrebbe trovarsi lungo la linea laterale, circa a metà campo sul campo da gioco. Può essere nominato dal Consiglio della Contea, dal Consiglio Provinciale o Centrale o dai loro sottocomitati.

   Le funzioni del quarto arbitro sono:

   (a) Ricevere note di sostituzione con il nome e il numero di una giocatrice sostituta o sostituta temporanea e il nome e il numero della giocatrice sostituita.

   (b) Annotare e segnalare tutte le sostituzioni e sostituzioni temporanee effettuate durante una partita all'arbitro per l'inclusione nel verbale della partita.

elettronico o manuale il numero dei giocatori sostituiti.

(d) Gestire la tempistica della panca delle penalità.

(e) Avvisare l'arbitro o il guardalinee di qualsiasi incidente o punteggio fuori del raggio della palla in caso di controversia sul fatto che una palla fosse dentro o fuori dai pali.

(f) Tenere la linea laterale libera da personale non autorizzato.

(g) Segnalare qualsiasi abuso da parte dei dirigenti della squadra o dalle giocatrici sostitute all'arbitro durante l'interruzione del gioco.

(h) Consegnare il rapporto come richiesto all'arbitro prima di lasciare la sede e tale rapporto deve essere incluso nel rapporto dell'arbitro relativo alle infrazioni alle regole sulla linea laterale per tutta la durata del gioco

Ladies Gaelic Football Association
Croke Park
Dublin 3
www.ladiesgaelic.ie