

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.



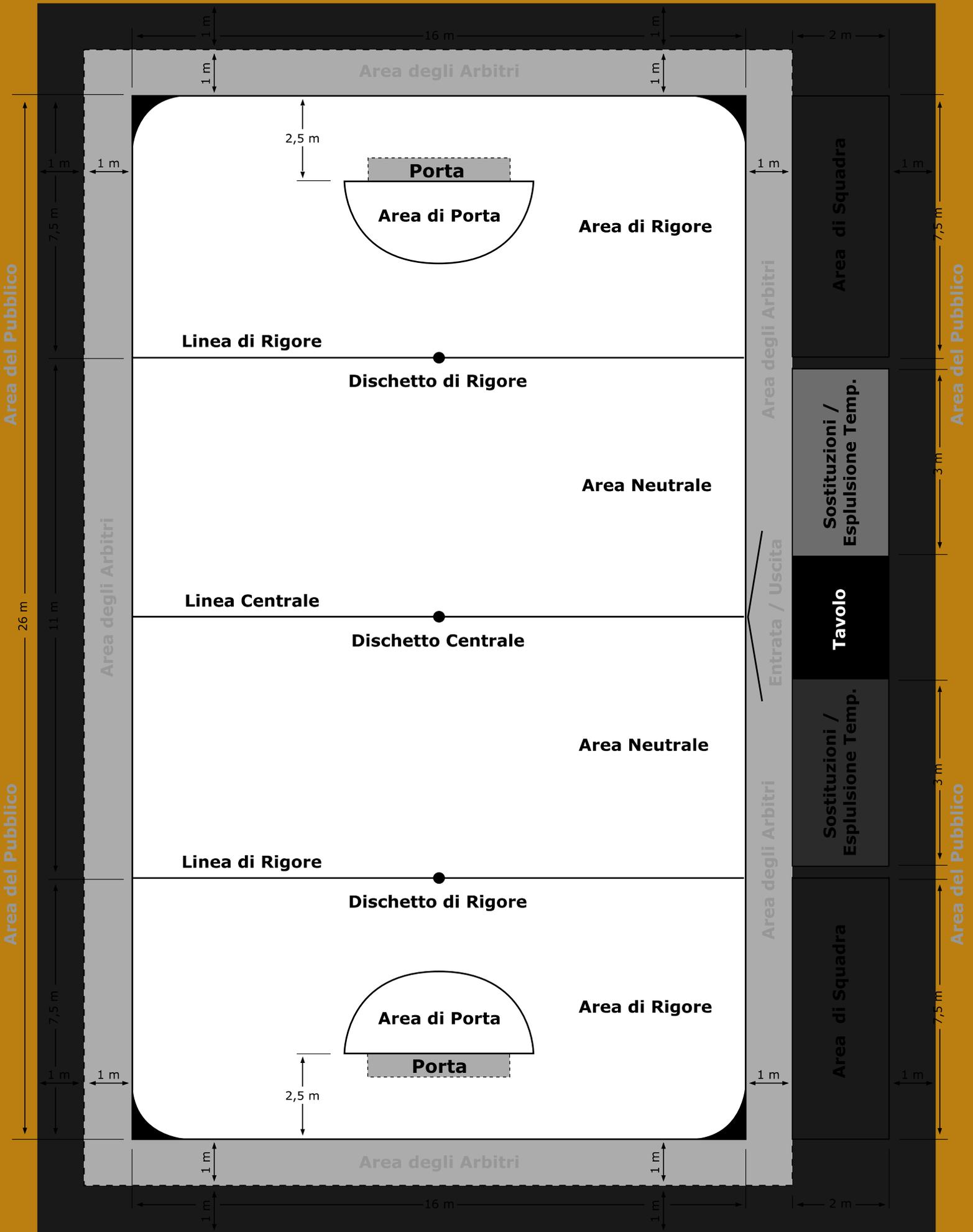
24. Rigore:

L'indice indica il dischetto centrale.



Area del Pubblico

Area del Pubblico



Area del Pubblico

Area del Pubblico

Area di Gioco

Design by: HeidaMei
Date: Januari, 21 2008

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

