

FÉDÉRATION INTERNATIONALE D'INTER-CROSSE



FEDERAZIONE ITALIANA INTER-CROSSE



INTER-CROSSE

REGOLAMENTO

VERSIONE 4.0 (2007.07)

INDICE

| | |
|--|-----------|
| SEZIONE 1 – IL GIOCO | 4 |
| SEZIONE 2 – CAMPO DI GIOCO..... | 5 |
| SEZIONE 3 – EQUIPAGGIAMENTO..... | 7 |
| 3.1 PORTE | 7 |
| 3.2 MAZZA..... | 7 |
| 3.3 PALLA..... | 8 |
| 3.4 DIVISA | 8 |
| 3.5 GIOCATORI | 8 |
| 3.6 PORTIERE..... | 8 |
| SEZIONE 4 – SQUADRE..... | 10 |
| 4.1 GIOCATORI | 10 |
| 4.2 STAFF..... | 10 |
| SEZIONE 5 – ARBITRI..... | 11 |
| 5.1 QUALIFICA DEGLI ARBITRI..... | 11 |
| 5.2 ARBITRI | 11 |
| 5.3 CRONOMETRISTA | 12 |
| 5.4 CRONOMETRISTA DEI 30 SECONDI | 12 |
| 5.5 REFERTISTI..... | 13 |
| 5.6 AIUTO REFERTISTA | 14 |
| SEZIONE 6 – SVOLGIMENTO DEL GIOCO | 15 |
| 6.1 OBIETTIVI | 15 |
| 6.2 TEMPI DI GIOCO | 15 |
| 6.3 TEMPI SUPPLEMENTARI | 15 |
| 6.4 SORTEGGIO..... | 16 |
| 6.5 TIME-OUT..... | 16 |
| SEZIONE 7 – REGOLE DI GIOCO..... | 17 |
| 7.1 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI..... | 17 |
| 7.2 REGOLA DEI 30 SECONDI | 17 |
| 7.3 REGOLA DEI 5 SECONDI | 18 |
| 7.4 CAMMINARE..... | 18 |
| 7.5 UNA MANO SULLA MAZZA | 18 |
| 7.6 TOCCARE O PROTEGGERE LA PALLA..... | 19 |
| 7.7 LANCIARE L'EQUIPAGGIAMENTO..... | 19 |
| 7.8 PALLA FUORI DAL CAMPO | 19 |
| 7.9 COPRIRE LA PALLA | 20 |
| 7.10 RIMESSA IN GIOCO DELLA PALLA | 21 |
| 7.11 BLOCCO | 22 |
| 7.12 POSIZIONE DI DIFESA | 22 |
| 7.13 DIFESA A UOMO | 23 |
| 7.14 AREA DEL PORTIERE | 24 |
| 7.15 REGOLA DEL VANTAGGIO..... | 24 |
| 7.16 TIRO DI RIGORE | 25 |
| SEZIONE 8 – FALLI..... | 26 |
| 8.1 TIPO DI FALLI | 26 |
| 8.2 CONTATTO..... | 26 |
| 8.3 FALLO PERSONALE | 26 |
| 8.4 FALLO DI SQUADRA | 27 |
| 8.5 FALLO TECNICO..... | 27 |
| 8.6 FALLO ANTISPORTIVO..... | 27 |
| 8.7 FALLO DA ESPULSIONE | 28 |

| | |
|---|-----------|
| SEZIONE 9 – PENALITA’ | 29 |
| 9.1 FALLI PERSONALI..... | 29 |
| 9.2 FALLI DI SQUADRA..... | 29 |
| 9.3 FALLI TECNICI..... | 29 |
| 9.4 FALLI ANTISPORTIVI..... | 30 |
| 9.5 FALLI DA ESPULSIONE..... | 30 |
| SEZIONE 10 – PROCEDURE PER MODIFICARE LE REGOLE DI GIOCO | 31 |

SEZIONE 1 – IL GIOCO

- 1.1 Ogni partita di inter-crosse viene disputata tra 2 squadre ognuna composta da 5 giocatori in campo.
- 1.2 L'obiettivo di ogni squadra è quello di segnare più goal degli avversari ed impedire loro di ottenere il possesso della palla ed andare a segnare a loro volta.
- 1.3 La palla può essere passata, lanciata, fatta rotolare o colpita in ogni direzione con la mazza da inter-crosse, sottostando alle regole del gioco.
- 1.4 I giocatori si possono muovere liberamente in qualsiasi parte del campo a seconda dei limiti descritti nelle regole di gioco.
- 1.5 La squadra che avrà realizzato il maggior numero di reti alla fine della partita (con o senza tempi supplementari) sarà la vincitrice dell'incontro.

SEZIONE 2 – CAMPO DI GIOCO

- 2.1 La superficie di gioco viene denominata **campo** o **terreno di gioco**.
- 2.2 Il terreno di gioco deve essere rettangolare, con una superficie liscia e dura, anti-sdrucchiolevole, costituito preferibilmente di parquet o linoleum e libero da ogni ostacolo.
- 2.3 Per le competizioni ufficiali della FIIC, le dimensioni del terreno di gioco devono essere 40 metri di lunghezza per 20 metri di larghezza. Queste misure vengono prese dall'esterno delle linee di demarcazione del campo di gioco. Le linee fanno parte del terreno di gioco.
- 2.4 Tutte le linee devono essere larghe almeno 5 cm, dello stesso colore ed in contrasto con il pavimento per consentirne la massima visibilità.
- 2.5 Le linee ai lati del campo sono chiamate **linee laterali** mentre le linee delle porte sono chiamate **linee di fondo**.
- 2.6 La superficie di gioco è costituita da due zone: una di attacco e una di difesa per ogni squadra. Queste zone sono separate da una linea chiamata **linea di centrocampo**.
- 2.7 La **zona di difesa** è riferita alla porzione di campo nella quale una squadra deve difendere la propria porta; la **zona di attacco** è riferita alla parte di campo opposta a quella di difesa. Entrambe le parti di campo hanno la stessa superficie.
- 2.8 Al centro di ogni linea di fondo viene posta una porta da inter-crosse. La porzione di 1,22 metri della linea di fondo compresa tra i pali della porta viene definita **linea di porta**. La porta deve essere sempre mantenuta direttamente sulla linea di porta.
- 2.9 Il territorio del portiere viene delimitato nel seguente modo: partendo dal punto centrale della linea di fondo viene tracciato un semicerchio di raggio 2,75 metri delimitato da una linea larga 5 cm. Questo spazio viene chiamato **area del portiere** o **area di porta** e include anche la linea che la delimita.
- 2.10 Partendo dal centro di ogni linea di porta, a una distanza di 9 metri, viene tracciata una linea retta di 60 cm x 5 cm per indicare il punto di partenza per i tiri di rigore.
- 2.11 Il tavolo dei refertisti con il materiale necessario per lo svolgimento della gara (console del tabellone segnapunti, cronometro per 30 secondi, referti, ecc...) viene posto all'esterno del campo di gioco di fronte alla linea centrale a un metro dalla linea laterale.

- 2.12 La porzione di linea laterale per le sostituzioni dei giocatori viene definita **zona cambio**. Questa zona viene predisposta accanto al tavolo dei refertisti a una distanza di 3 metri dalla linea centrale e misura 8 metri.
- 2.13 Esternamente al terreno di gioco, dietro la zona cambio trovano spazio le panchine per i giocatori non impegnati sul campo.
- 2.14 A ogni angolo del campo e a ogni estremità della linea centrale vengono posti dei coni segnaletici. Questi delimitano il campo di gioco e servono come riferimenti per i giocatori e per gli arbitri. Altri quattro coni delimitano la zona di cambio per ciascuna squadra.
- 2.15 L'altezza del soffitto o del più basso ostacolo deve essere a un minimo di 7 metri dal suolo.
- 2.16 L'illuminazione del campo di gioco deve essere costante e sufficiente per permettere la visibilità ottimale ai giocatori.

SEZIONE 3 – EQUIPAGGIAMENTO

3.1 PORTE

La porta di inter-crosse

- L'apertura della struttura della porta di inter-crosse è quadrata e di dimensioni 1,22 m x 1,22 m. La profondità dalla forma triangolare è di 1,37 m.
- La parte anteriore della struttura è costituita da tubi del diametro di 46 mm.
- La parte posteriore, di forma triangolare, è costituita da tubi da 31 mm.
- Sul retro dei tubi vengono posti dei ganci per fissare la rete.
- La struttura deve essere dipinta con colore uniforme.
- Il peso minimo della porta deve essere di 29,5 kg per consentirne la stabilità.
- La rete di nylon bianco deve avere uno spessore di 3 mm e una trama romboidale di circa 30 mm x 30 mm.
- La rete ha la forma di tre triangoli con un'apertura frontale di 1,22 m x 1,22 m.
- La rete deve accogliere la palla che entra in porta in modo da non uscirne.

3.2 MAZZA

3.2.1 La mazza da inter-crosse è la stessa sia per i giocatori sia per il portiere.

3.2.2 La mazza consiste di un cestino, una guardia e un bastone per l'impugnatura.

3.2.3 Il cestino è costituito di plastica fusa e non può essere modificato o alterato in alcun modo.

3.2.4 Le dimensioni del cestino sono:

- Lunghezza interna: 26 cm – 27,5 cm
- Larghezza massima: 17 cm – 17,5 cm
- Larghezza minima: 9 cm – 10 cm
- Profondità: 8 cm – 9 cm

3.2.5 Le dimensioni della guardia sono:

- Lunghezza interna: 9 cm – 10 cm
- Spessore: ~ 1 cm

3.2.6 Il bastone può essere fatto in fibra di vetro, metallo o legno.

3.2.7 Le dimensioni del bastone sono le seguenti:

- Lunghezza: 60 cm – 75 cm
- Circonferenza: 7 cm – 8 cm

3.2.8 La parte finale del bastone deve avere un cappuccio per proteggere gli atleti.

3.2.9 Il peso totale della mazza deve essere compreso tra 280 e 380 grammi.

3.3 PALLA

3.3.1 La palla usata è fatta di gomma morbida.

3.3.2 Le dimensioni della palla sono:

- Peso: 80 g – 100 g
- Circonferenza: 23 cm – 25 cm

3.4 DIVISA

3.4.1 I giocatori della stessa squadra devono indossare una divisa dello stesso colore ma di colore differente da quella degli avversari. Nel caso due squadre avessero divise dello stesso colore, la squadra ospitata deve indossare una pettorina.

3.4.2 Le divise devono essere numerate.

3.5 GIOCATORI

L'equipaggiamento dei giocatori in campo è costituito da:

- Una mazza.
- La divisa di gioco numerata.
- Scarpe da ginnastica (adatte).
- Pantaloncini (ai Giochi Mondiali è obbligatorio indossare pantaloncini bianchi).
- Occhiali protettivi.

3.6 PORTIERE

In aggiunta all'equipaggiamento dei giocatori in campo, il portiere ha un equipaggiamento speciale con le seguenti specifiche:

3.6.1 Lo scopo principale dell'equipaggiamento del portiere è solamente quello di proteggere la testa e il corpo e non può includere alcun accessorio supplementare che possa dare alcun aiuto ingiustificato alla sua funzione di portiere.

3.6.2 Il casco e la griglia

Il portiere deve indossare un casco equipaggiato con una griglia per proteggersi la testa e il volto. Il casco e la griglia devono essere costruiti da una ditta che rispetta le norme internazionali sulla sicurezza per la protezione della testa e del viso.

3.6.3 Protezione per il collo

Il portiere deve indossare una protezione per il collo che applica al casco e alla griglia.

3.6.4 Guanti

Il portiere potrà usare un qualsiasi tipo di guanti standard per giocatori di hockey, di lacrosse o di inter-crosse. Nessun altro materiale accessorio o ulteriori protezioni possono essere aggiunte all'interno o all'esterno dei guanti.

3.6.5 Pantaloni

- I pantaloni del portiere possono essere simili a quelli utilizzati per il football americano con imbottiture interne per un'ulteriore protezione oppure simili a quelli dei portieri di hockey. Nessun ulteriore materiale può essere aggiunto all'esterno dei pantaloni.
- La larghezza massima esterna per la protezione delle cosce deve essere di 28 cm. Questa misura viene presa a 13 cm dalla base dei pantaloni quando il portiere è in posizione eretta.
- La protezione dell'anca non può misurare più delle protezioni della coscia.

3.6.6 Gambali

- Il portiere può usare un qualsiasi tipo di protezioni standard per le gambe tipo hockey e baseball (catcher). Possono venire impiegate anche le protezioni per le gambe utilizzate per il lacrosse.
- Le protezioni per le gambe non possono misurare più di 15 cm alla caviglia, 20 cm alla base del ginocchio e 25 cm al ginocchio. Qualsiasi materiale protettivo aggiuntivo confezionato allo scopo, può essere accettato.
- In ogni caso nessun materiale, protezione ulteriore o accessorio aggiunto alle protezioni originali del produttore può essere accettato.

3.6.7 Protezioni per torace, spalle e braccia

- Le protezioni per la parte superiore del corpo del portiere possono essere composte di un unico pezzo oppure da più parti. In ogni caso, qualsiasi equipaggiamento venga utilizzato, devono essere rispettate alcune restrizioni riguardo le dimensioni delle protezioni.
- Le protezioni per le spalle devono seguire la forma delle spalle del portiere. Queste devono essere arrotondate e non di forma rettangolare o appuntite per guadagnare centimetri in larghezza.
- Le protezioni per le spalle non devono essere più larghe di 8 cm rispetto alle spalle del portiere. Questa misura viene presa dal punto più esterno della spalla del portiere fino al punto più esterno della protezione.
- Le protezioni per le spalle non devono essere più alte di 5 cm rispetto alle spalle del portiere. Questa misura viene presa dalla fine della spalla del portiere fino al punto più alto della sua protezione.
- Le protezioni per l'avambraccio non possono essere larghe più di 20 cm.

SEZIONE 4 – SQUADRE

4.1 GIOCATORI

- 4.1.1 Ogni squadra è composta da 12 giocatori e 2 portieri.
- 4.1.2 Ogni squadra designa un giocatore quale capitano che deve indossare una fascia con una “C”. Il capitano è l'unico giocatore cui è permesso chiedere informazioni agli arbitri. Queste richieste devono essere fatte in maniera cortese e educata e solo tra un tempo e l'altro.
- 4.1.3 Solo i giocatori il cui nome è segnato sul foglio di referto all'inizio della partita possono prendere parte alla gara.

4.2 STAFF

- 4.2.1 La squadra può essere accompagnata in panchina da un massimo di quattro membri del personale di supporto registrato. Queste persone devono rimanere all'interno della propria zona di cambio ad eccezione delle seguenti situazioni:
 - Durante un time-out.
 - Per chiedere informazioni ai refertisti.
 - Per soccorrere un atleta, previa autorizzazione degli arbitri.
- 4.2.2 L'allenatore e il suo assistente sono gli unici rappresentanti autorizzati a chiedere i referti e le statistiche agli arbitri. Queste richieste devono essere presentate in modo cortese e educato e solo tra un tempo e l'altro per non disturbare lo svolgimento del gioco.
- 4.2.3 Ogni allenatore o assistente deve presentare agli arbitri almeno 20 minuti prima dell'inizio della partita la lista contenente i nomi e i numeri dei giocatori. Una “C” deve essere scritta tra parentesi a fianco del nome del capitano. Anche i nomi dell'allenatore, degli assistenti e di ogni altro membro della squadra presente in panchina durante la gara devono figurare sulla lista.
- 4.2.4 Almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara, entrambi gli allenatori devono verificare lo schieramento della squadra scritta sul foglio di referto per poterlo convalidare ponendo una firma accanto al proprio nome.

SEZIONE 5 – ARBITRI

5.1 QUALIFICA DEGLI ARBITRI

- 5.1.1 Per ogni partita, il comitato responsabile dell'arbitraggio della competizione sceglie due arbitri. Uno di questi viene designato come arbitro in capo per la partita.
- 5.1.2 Questo comitato deve anche scegliere quattro arbitri assistenti:
- Un cronometrista
 - Un cronometrista dei 30 secondi
 - Un refertista
 - Un aiuto refertista

5.2 ARBITRI

- 5.2.1 I poteri degli arbitri cominciano quando essi arrivano sul campo di gioco e terminano solo quando hanno firmato il referto e i giocatori hanno lasciato il terreno di gioco.
- 5.2.2 Gli arbitri hanno il potere di imporre tutte le sanzioni richieste dal regolamento di gioco per ogni infrazione commessa. Queste infrazioni possono avvenire sia sul campo di gioco sia fuori includendo le zone dietro le porte, oltre le linee laterali sulle panchine o al tavolo dei refertisti.
- 5.2.3 Gli arbitri possono decidere di fermare il gioco quando lo ritengono necessario. Ecco alcuni esempi:
- Quando un giocatore si infortuna.
 - Quando vi è dell'acqua sul terreno di gioco.
 - Quando un portiere ha problemi con il suo equipaggiamento.
 - Quando c'è un buco in una rete.
- 5.2.4 Se una situazione all'interno o all'esterno del campo lo richiedesse, l'arbitro in capo deve prendere la decisione finale. Egli può consultarsi con l'altro arbitro e i refertisti qualora lo ritenga opportuno.
- 5.2.5 Durante una partita ogni altra decisione non contemplata dalle regole del gioco deve essere presa dall'arbitro in capo.
- 5.2.6 Prima della gara gli arbitri verificano le attrezzature che saranno impiegate: il tabellone segnapunti e la sua console e il cronometro dei 30 secondi. Gli ufficiali minori assistono l'arbitro in questi controlli.
- 5.2.7 Prima della gara gli arbitri esaminano e verificano il referto preparato dal refertista.
- 5.2.8 Prima della gara e alla fine di ogni tempo o di ogni periodo supplementare gli arbitri devono controllare il campo di gioco, le porte e le reti per assicurarsi che tutto sia alla perfezione.

- 5.2.9 Gli arbitri controllano che le squadre siano presenti sul campo di gioco per il riscaldamento pre-partita al momento stabilito, per l'inizio di ogni periodo di gioco e per ogni periodo supplementare.
- 5.2.10 Gli arbitri possono permettere ai giocatori di indossare solo le proprie divise e devono far rimuovere ogni oggetto che possa causare ferite.
- 5.2.11 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro in capo si deve assicurare che tutti gli ufficiali minori siano al proprio posto.
- 5.2.12 Gli arbitri segnalano l'avvenuta realizzazione di un goal sollevando entrambe le braccia in aria. Il refertista deve confermare con un cenno che quella marcatura è stata segnata sul referto.
- 5.2.13 Quando viene commessa un'infrazione, gli arbitri fischiano per fermare il tempo. L'arbitro segnala il giocatore che ha commesso il fallo ai refertisti indicandone il colore della maglia e il numero. Se il fallo non richiede un rigore, la palla viene rimessa in gioco solamente dopo che il refertista ha segnato sul referto il giocatore che ha commesso il fallo.
- 5.2.14 Tutti i falli che comportano l'espulsione di un giocatore o di un membro del personale della squadra, devono essere riportati dagli arbitri sul retro del referto ufficiale.
- 5.2.15 Al termine di ogni periodo, tempo supplementare o in ogni altro momento durante il gioco, se fosse necessario, gli arbitri possono controllare il referto ufficiale per convalidare le informazioni che appaiono sul tabellone segnapunti.

5.3 CRONOMETRISTA

- 5.3.1 Gli organizzatori devono fornire al cronometrista la console per operare sul tabellone segnapunti e sul segnale sonoro.
- 5.3.2 Il cronometrista è responsabile del corretto funzionamento della sua attrezzatura ed è altresì responsabile del tempo ufficiale di gioco.
- 5.3.3 Egli avvia e ferma il cronometro secondo le indicazioni degli arbitri.
- 5.3.4 Egli deve attivare il segnale sonoro per annunciare la fine di ogni quarto o di ogni tempo supplementare nei momenti corretti.
- 5.3.5 Due minuti prima dell'inizio del 1° e del 3° periodo, il cronometrista informa le squadre e gli arbitri della prossima ripresa del gioco attivando il segnale sonoro.
- 5.3.6 Quando un refertista ha necessità di discutere con gli arbitri, il cronometrista deve informare gli arbitri attivando il segnale sonoro solo quando la palla è giudicata "morta" oppure a un'interruzione del gioco.

5.4 CRONOMETRISTA DEI 30 SECONDI

- 5.4.1 Gli organizzatori devono fornire al cronometrista dei 30 secondi un cronometro con il quale deve operare e un segnale sonoro differente da quello del cronometrista. Egli è responsabile del corretto funzionamento della sua attrezzatura.
- 5.4.2 Non appena una squadra entra in possesso di palla, egli attiva il cronometro dei 30 secondi per indicare ai giocatori il tempo rimanente per andare al tiro.
- 5.4.3 Se il possesso palla passa alla squadra avversaria (quella in difesa) prima della fine dei 30 secondi, egli deve far partire nuovi 30 secondi per la nuova squadra in attacco.
- 5.4.4 Quando i 30 secondi sono passati senza che alcun giocatore abbia eseguito un tiro in porta, il cronometrista dei 30 secondi deve attivare il segnale sonoro per avvisare gli arbitri.

5.5 REFERTISTI

- 5.5.1 20 minuti prima che cominci la partita, al refertista devono essere consegnate le liste con i nomi e i numeri dei giocatori, il nome del capitano e i nomi dell'allenatore, degli assistenti e di ogni altro membro del personale della squadra presente sulla panchina. Egli scrive questi nomi sul referto.
- 5.5.2 10 minuti prima che cominci la partita, il refertista deve far controllare agli allenatori la lista trascritta dei giocatori e i rispettivi numeri. Quindi gli allenatori firmano di fianco al loro nome per conferma. Fatta eccezione per le firme degli allenatori, i nomi dei giocatori devono essere scritti in stampatello per essere leggibili.
- 5.5.3 Durante lo svolgimento della partita, egli deve segnare le reti realizzate dalle squadre negli spazi predisposti sul referto.
- 5.5.4 Egli deve segnare le reti realizzate da ogni giocatore negli spazi predisposti sul referto.
- 5.5.5 Egli deve prendere nota di tutti i timeout richiesti dall'allenatore o dai suoi assistenti negli spazi predisposti sul referto.
- 5.5.6 Egli deve utilizzare le seguenti abbreviazioni per segnalare i falli sul referto:
 - P : fallo personale
 - X : fallo di squadra
 - T : fallo tecnico
 - A : comportamento antisportivo
 - E : fallo da espulsione
- 5.5.7 Egli deve segnare i falli assegnati dall'arbitro ai rispettivi giocatori negli spazi predisposti sul referto.
- 5.5.8 Egli deve segnare i falli di squadra negli spazi predisposti sul referto.

- 5.5.9 Egli deve segnare tutti i falli tecnici assegnati dall'arbitro a ogni elemento della squadra.
- 5.5.10 Il refertista deve comunicare all'arbitro il raggiunto limite di cinque falli da parte di un giocatore.
- 5.5.11 A ogni metà tempo il refertista comunica all'arbitro se una squadra ha raggiunto un totale di dieci falli.
- 5.5.12 Il refertista deve avvisare l'arbitro nel momento in cui un elemento della squadra viene sanzionato con un 2° fallo tecnico.
- 5.5.13 Il refertista deve avvisare l'arbitro nel momento in cui un giocatore viene sanzionato con un 2° fallo per condotta antisportiva.
- 5.5.14 Durante tutto il periodo di gioco, il refertista convalida il punteggio della squadra sommando tutti i goal per tempo di tutti i giocatori.
- 5.5.15 Se i punteggi sul referto e sul tabellone segnapunti differiscono, il punteggio ritenuto corretto è quello del referto, quindi quello del tabellone deve essere modificato di conseguenza.

5.6 AIUTO REFERTISTA

- 5.6.1 Come il refertista ufficiale, l'aiuto refertista deve segnare tutte le informazioni riguardanti i punteggi delle squadre, i punteggi dei singoli giocatori, i loro falli, i falli di squadra e quelli assegnati agli allenatori o al personale di squadra. Egli tiene anche traccia dei timeout richiesti dagli allenatori e dagli assistenti.
- 5.6.2 Durante il periodo di gioco, egli controlla questi dati con il refertista ufficiale.
- 5.6.3 Egli è responsabile di avvisare gli allenatori del numero totale di falli commessi da un atleta ogni volta che questi venga richiamato per un'infrazione.

SEZIONE 6 – SVOLGIMENTO DEL GIOCO

6.1 OBIETTIVI

- 6.1.1 Lo scopo del gioco è segnare un numero maggiore di punti rispetto all'avversario.
- 6.1.2 Per segnare un goal è necessario che la palla oltrepassi completamente la linea di porta.

6.2 TEMPI DI GIOCO

- 6.2.1 Una partita di inter-crosse è suddivisa in quattro periodi da dodici minuti ciascuno.
- 6.2.2 Dopo il 1° e il 3° periodo vi è una pausa di due minuti.
- 6.2.3 Tra il 2° e il 3° periodo la pausa è di cinque minuti. Questa pausa è detta metà tempo.
- 6.2.4 La squadra che inizia il 1° tempo con il possesso palla, inizia anche il 3° con il possesso; la squadra avversaria comincia il 2° e il 4° tempo con il possesso palla.
- 6.2.5 All'inizio di ogni tempo ogni giocatore deve prendere posizione nella propria zona di difesa. La palla viene messa in gioco a partire dall'area del portiere sia da parte del portiere sia da un suo compagno. I giocatori possono superare la linea di metà campo non appena l'arbitro abbia fischiato l'inizio del periodo.
- 6.2.6 Il segnale acustico del segnapunti indica la fine di ogni periodo. Non appena viene attivato questo segnale la palla è da considerare morta.
- 6.2.7 Dopo ogni periodo le squadre cambiano il proprio campo di gioco mantenendo la stessa panchina durante tutto lo svolgimento della gara.

6.3 TEMPI SUPPLEMENTARI

- 6.3.1 Se al termine del 4° periodo il punteggio è di parità, viene giocato un tempo supplementare di cinque minuti.
- 6.3.2 La squadra con il maggior numero di goal al termine di questo tempo supplementare vince la partita.
- 6.3.3 Se al termine di questo tempo supplementare il punteggio è ancora di parità viene giocato un ulteriore tempo supplementare di cinque minuti.
- 6.3.4 La squadra con il maggior numero di goal al termine di questo secondo tempo supplementare vince la partita.
- 6.3.5 Se il punteggio è ancora di parità si procede ai tiri di rigore.

6.3.6 Svolgimento dei tiri di rigore:

- La squadra che vince il sorteggio decide chi deve tirare il primo rigore.
- Ogni squadra deve identificare quattro rigoristi.
- Le squadre si alternano per tirare i rigori. Ogni giocatore può tirare una sola volta.
- La squadra con il maggior numero di goal dopo questi otto rigori è la vincitrice.
- Se il risultato è ancora di pareggio viene scelto un nuovo rigorista ad oltranza.
- Se una squadra segna e l'altra sbaglia, quella che ha realizzato il punto vince la partita.
- Ogni squadra può inserire tra i rigoristi anche il portiere.
- Quando tutti i giocatori hanno tirato il proprio rigore si ricomincia da capo con lo stesso ordine di tiro precedente.

6.4 SORTEGGIO

6.4.1 All'inizio della partita si procede al sorteggio per determinare il possesso della palla o la scelta del campo di gioco. Lo stesso viene effettuato prima del primo tempo supplementare.

6.4.2 La squadra che vince il sorteggio può decidere in quale parte di campo cominciare a giocare oppure può scegliere il possesso palla, nel qual caso, la squadra avversaria può scegliere la metà campo dove giocare.

6.5 TIME-OUT

6.5.1 Per ogni metà tempo ogni squadra ha a disposizione due time-out di un minuto ciascuno.

6.5.2 I time-out non possono essere accumulate tra la prima e la seconda metà tempo.

6.5.3 Se si gioca un tempo supplementare a ogni squadra è concesso un time-out di un minuto per ogni periodo.

6.5.4 Il time-out può essere chiesto da una squadra solamente quando questa è in possesso della palla.

6.5.5 Il time-out può essere richiesto solamente dall'allenatore o dal capitano all'arbitro.

6.5.6 Una squadra può utilizzare il proprio time-out per riscaldare il proprio portiere.

SEZIONE 7 – REGOLE DI GIOCO

7.1 SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

- 7.1.1 Ogni squadra può schierare solamente cinque giocatori in campo con le seguenti modalità:
- Quattro giocatori e un portiere.
 - Cinque giocatori senza portiere.
- 7.1.2 I cambi sono “volanti”.
- 7.1.3 Le sostituzioni si possono effettuare solamente all'interno della zona di cambio.
- 7.1.4 Il giocatore che entra deve attendere che il giocatore uscente tocchi o oltrepassi la linea laterale nella zona cambio prima di entrare in campo.
- 7.1.5 I giocatori possono essere sostituiti durante un time-out. In questo caso la squadra può non rispettare le regole 7.1.3 e 7.1.4.
- 7.1.6 Il portiere può essere sostituito sia da un giocatore sia da un altro portiere rispettando le regole delle sostituzioni.
- 7.1.7 Se un giocatore non in possesso di palla esce dal campo di gioco al di fuori della zona cambio deve rientrare dallo stesso punto.
- 7.1.8 Se la squadra in attacco esegue una sostituzione irregolare viene assegnato un fallo di squadra e il possesso palla passa agli avversari.
- 7.1.9 Se la squadra in difesa esegue una sostituzione irregolare viene assegnato un fallo di squadra e viene concesso un rigore agli avversari.

7.2 REGOLA DEI 30 SECONDI

- 7.2.1 La squadra in possesso palla ha 30 secondi per andare al tiro. Se non vi riesce la palla passa alla squadra avversaria.
- 7.2.2 Se una squadra tira e colpisce il portiere avversario o il palo e rientra in possesso della palla, ha ulteriori 30 secondi per andare al tiro.
- 7.2.3 Se una squadra tira e colpisce un avversario e rientra in possesso della palla, il conteggio dei 30 secondi non viene interrotto.
- 7.2.4 Quando un arbitro ferma il gioco e il tempo per un fallo che non comporta il cambio del possesso palla, i 30 secondi non vengono azzerati.
- 7.2.5 Dopo un time-out, il cronometro dei 30 secondi non deve essere azzerato.
- 7.2.6 Dopo un rigore vengono assegnati 30 secondi alla squadra che rimette la palla in gioco a partire dal segnale dell'arbitro.

7.3 REGOLA DEI 5 SECONDI

- 7.3.1 Un giocatore non può tenere il possesso palla per più di cinque secondi. Una volta trascorso questo tempo il possesso passa agli avversari.
- 7.3.2 Il conteggio dei 5 secondi comincia quando il giocatore ha il controllo della palla.
- 7.3.3 La palla è considerata in possesso di un giocatore quando questa rimane nel cestino del giocatore. Se la palla rimbalza immediatamente fuori dal cestino o contro la mazza del giocatore non è da considerarsi in possesso dello stesso.
- 7.3.4 Un giocatore che perde il possesso della palla solo per poterla recuperare non ha ulteriori 5 secondi di possesso ma il tempo che rimane dall'inizio del conteggio dei 5 secondi.
- 7.3.5 La palla non può rimanere per più di 5 secondi nell'area del portiere. Se questo accade, il possesso passa alla squadra avversaria partendo dal lato del campo. Non appena un giocatore o il portiere ha il controllo della palla parte il conteggio dei 5 secondi.

7.4 CAMMINARE

- 7.4.1 Un giocatore in possesso palla deve stare fermo o correre. Non può camminare. Se questo accade il possesso palla passa agli avversari.
- 7.4.2 Viene riscontrato il fallo di passi se il giocatore cammina per più di un passo (2 appoggi a terra dei piedi senza fase aerea).
- 7.4.3 Il giocatore in possesso palla può fare piede perno.
- 7.4.4 Per fare piede perno il giocatore in possesso palla deve tenere lo stesso piede di appoggio (piede perno) mentre può muovere l'altro in ogni direzione.
- 7.4.5 Non appena il piede perno perde contatto con il terreno il giocatore deve cominciare a correre.
- 7.4.6 Il portiere, se in possesso palla, può camminare all'interno della propria area.

7.5 UNA MANO SULLA MAZZA

- 7.5.1 Sia in attacco che in difesa i giocatori devono tenere entrambe le mani sulla mazza. In caso contrario la palla viene concessa agli avversari.
- 7.5.2 Solo in questi casi è tollerato l'utilizzo di una sola mano:
- Per intercettare un passaggio.
 - Per passare.
 - Per tirare in porta.
 - Per fingere un passaggio o un tiro.

- Per recuperare una palla persa.
- Durante la sostituzione.
- Durante il passaggio da un'azione difensiva a una d'attacco o viceversa dai giocatori non in possesso palla e che non stiano marcando un avversario.

7.5.3 Quando un giocatore ha una sola mano sulla mazza non può usare quella libera per allontanare l'avversario e ottenere un vantaggio. Se questo accade il possesso palla passa agli avversari.

7.5.4 Il portiere può difendere la sua porta con una mano sulla mazza se all'interno della propria area.

7.6 TOCCARE O PROTEGGERE LA PALLA

7.6.1 Un giocatore non può toccare intenzionalmente la palla con alcuna parte del corpo per fermarla o deviarla.

7.6.2 Il portiere può toccare la palla con il corpo solo all'interno della propria area.

7.6.3 Un giocatore non può proteggere intenzionalmente una palla libera con il proprio corpo.

7.6.4 Se un giocatore protegge o tocca la palla con il corpo in qualsiasi modo illegale il possesso passa agli avversari.

7.6.5 Se un giocatore protegge o tocca la palla con il corpo in qualsiasi modo per evitare che la squadra avversaria realizzi una rete, viene decretato un rigore.

7.7 LANCIARE L'EQUIPAGGIAMENTO

7.7.1 I giocatori non possono lanciare la propria mazza.

7.7.2 Il portiere non può lanciare i guanti o qualsiasi altra protezione per impedire un tiro.

7.7.3 I giocatori non possono spostare intenzionalmente la porta per prendere un vantaggio o fermare lo svolgimento del gioco.

7.7.4 Per ognuna di queste situazioni viene concesso un rigore alla squadra avversaria.

7.8 PALLA FUORI DAL CAMPO

7.8.1 La palla è considerata fuori dal campo e deve essere rimessa in gioco quando:

- Colpisce il soffitto o qualsiasi oggetto posto sopra il campo di gioco.
- Colpisce il suolo o qualsiasi oggetto posto fuori dal campo di gioco.

- Colpisce un giocatore fuori dal campo di gioco. Un giocatore è considerato fuori dal campo di gioco se una qualsiasi parte del corpo è a contatto con l'esterno del campo di gioco.

La palla è in gioco in tutte le altre situazioni.

- 7.8.2 La palla è in gioco se è in aria al di fuori del campo di gioco. Ogni giocatore che ha entrambi i piedi all'interno del campo di gioco può recuperare la palla.
- 7.8.3 Quando un difensore fa uscire involontariamente la palla dalla propria linea di fondo (fatta eccezione per il caso in cui un tiro in porta viene deviato dal portiere o dal difensore) il possesso viene concesso alla squadra in attacco dalla linea laterale in prossimità della linea di fondo.
- 7.8.4 Quando un difensore fa uscire volontariamente la palla dalla propria linea di fondo viene concesso un rigore alla squadra avversaria.
- 7.8.5 Quando la palla esce dalla linea di fondo, fatta eccezione per le situazioni descritte in 7.8.3 e 7.8.4), la palla viene rimessa in gioco dall'area del portiere da un giocatore o dal portiere stesso.
- 7.8.6 Quando la palla esce lateralmente l'ultimo a toccarla viene ritenuto responsabile. Se la palla colpisce un palo della porta ed esce lateralmente il possesso viene concesso alla squadra avversaria che riprende il gioco dal punto in cui la palla è uscita dal campo.
- 7.8.7 Quando la palla tocca il soffitto o qualsiasi altro oggetto situato sopra il campo, l'ultimo giocatore che ha toccato la palla è ritenuto responsabile. La squadra non responsabile dell'uscita della palla, deve riprendere il gioco dalla linea laterale vicino al posto in cui la palla ha toccato il soffitto o l'oggetto.
- 7.8.8 La palla è considerata in gioco nel caso in cui rimbalza sul campo dopo aver colpito un arbitro in campo. Se la palla entra in porta dopo aver colpito un arbitro in campo, il goal non è da convalidare e la palla deve essere rimessa in gioco dalla squadra che ha effettuato il tiro dalla linea laterale vicino alla linea di fondo. Non vengono concessi ulteriori 30 secondi per poter andare al tiro.

7.9 COPRIRE LA PALLA

- 7.9.1 Il primo giocatore che copre e ferma una palla libera con il proprio cestino ne ottiene il possesso.
- 7.9.2 Se un giocatore copre la palla con il proprio cestino e la fa scivolare fuori dal campo non è da considerare controllata. Il possesso viene concesso alla squadra avversaria.
- 7.9.3 Se un giocatore copre la palla con il proprio cestino ed ha una parte del corpo fuori dal campo di gioco la palla è da considerare fuori dal campo. Il possesso viene concesso alla squadra avversaria.

- 7.9.4 Quando due giocatori cercano di ottenere contemporaneamente il possesso palla, uno raccogliendola e l'altro coprendola, e c'è un contatto tra le mazze, il possesso viene concesso al giocatore che cerca di raccogliere la palla.
- 7.9.5 Quando un giocatore copre la palla nella propria zona di difesa, deve riprendere il gioco dal punto in cui ha coperto la palla. Il giocatore può anche riprendere il gioco dalla linea laterale.
- 7.9.6 Quando un giocatore copre la palla nella zona di attacco deve riprendere il gioco dal punto della linea laterale più vicino al punto in cui ha coperto la palla.

7.10 RIMESSA IN GIOCO DELLA PALLA

- 7.10.1 La palla viene rimessa in gioco nelle seguenti situazioni:
- Dopo che è stata segnata una rete.
 - Quando la palla esce dal campo.
 - Quando un giocatore copre una palla libera e ne ottiene il possesso.
 - Dopo un rigore.
 - Quando un arbitro assegna la palla alla squadra che ha subito un fallo.
 - Dopo un time-out richiesto da una squadra, un arbitro o un refertista.
- 7.10.2 Dopo un goal, la palla deve essere rimessa in gioco partendo dall'area del portiere da un giocatore o dal portiere stesso.
- 7.10.3 Quando la palla esce dal campo deve essere rimessa in gioco secondo la regola **Errore. L'origine riferimento non è stata trovata..**
- 7.10.4 Quando la palla viene coperta deve essere rimessa in gioco secondo la regola **Errore. L'origine riferimento non è stata trovata..**
- 7.10.5 Dopo un rigore la palla deve essere rimessa in gioco partendo dall'area del portiere da un giocatore o dal portiere stesso dopo il segnale dell'arbitro.
- 7.10.6 In seguito ad un fallo che non richiede un rigore un giocatore della squadra che ha subito il fallo deve rimettere la palla in gioco dal punto in cui è stato commesso il fallo se si trova in difesa, dal punto della linea laterale più vicino al punto in cui è stato commesso il fallo se si trova in attacco.
- 7.10.7 Dopo un time-out, il gioco riprende dall'area del portiere oppure dal punto della linea laterale più vicino al punto in cui si trovava la palla alla chiamata del time-out.
- 7.10.8 Per rimettere la palla in gioco devono essere rispettate le seguenti regole:
- Il difensore deve lasciare due metri di raggio di spazio al giocatore che rimette in gioco la palla. Appena il giocatore fa un passo all'interno del terreno di gioco, all'avversario è permesso avvicinarsi.
 - Al giocatore che rimette in gioco la palla sono concessi 2 metri di distanza dall'avversario prima che parta la regola dei 5 secondi.

- Se, per ottenere un vantaggio, il giocatore che rimette in gioco la palla non lascia il tempo agli avversari di portarsi a 2 metri di distanza, la violazione della regola dei 2 metri non deve essere fischiata.
- Il giocatore cui viene concesso il possesso deve recarsi nella giusta posizione per rimettere in gioco la palla. Quindi il gioco riparte e viene applicata la regola dei 5 secondi. Quando si rimette in campo una palla dal lato, il giocatore può stare fermo o correre tornando in campo. Il giocatore non può muoversi con la palla fuori dal campo. Se questo accade, il possesso viene concesso alla squadra avversaria.
- Se un giocatore perde intenzionalmente tempo nel recarsi al punto indicato per la rimessa, il possesso viene concesso alla squadra avversaria.

7.11 BLOCCO

7.11.1 Il blocco in attacco è una strategia regolare usata per liberare un compagno di squadra da un difensore avversario. Il blocco può essere usato per liberare un compagno di squadra con o senza palla.

7.11.2 Il blocco in attacco è regolare quando il giocatore che lo esegue:

- E' fermo quando avviene il contatto.
- Ha entrambi i piedi a terra quando avviene il contatto.
- Sta tenendo la mazza con entrambe le mani con un angolo di 45 gradi o verticalmente quando avviene il contatto.

7.11.3 Se il blocco viene effettuato nella visuale del difensore (di fronte o accanto a lui) l'attaccante può prendere posizione il più vicino possibile al difensore senza iniziare il contatto.

7.11.4 Se il blocco viene effettuato fuori dalla visuale del difensore (dietro di lui), l'attaccante deve lasciare la distanza di un passo tra lui e il difensore.

7.11.5 Se un blocco viene giudicato illegale, il possesso palla passa alla squadra avversaria.

7.11.6 Se un difensore si accorge di subire un blocco e per liberarsene causa intenzionalmente un contatto eccessivo con l'attaccante, viene sanzionato con un fallo antisportivo.

7.12 POSIZIONE DI DIFESA

7.12.1 Il portatore di palla deve aspettarsi di essere difeso e deve essere preparato a fermarsi o cambiare direzione quando un avversario prende un'iniziale posizione di difesa regolare di fronte a lui, anche se ciò accade in una frazione di secondo.

7.12.2 Un difensore assume una posizione di difesa regolare nel momento in cui:

- E' di fronte o accanto all'avversario.
- Ha entrambi i piedi a terra.
- Prende possesso di uno spazio del campo prima dell'attaccante senza provocare un contatto.

- Ha entrambe le mani sulla mazza.
- 7.12.3 Nel momento in cui ha stabilito la posizione di difesa legale il difensore occupa uno spazio sul campo che gli appartiene. Questo spazio è delimitato sui lati dalla larghezza delle gambe e delle braccia del giocatore e dalla mazza che deve avere un'angolazione di 45°; dietro dalle sue spalle e davanti dalla mazza che deve essere posizionata a 30 cm dal torace. Questo spazio occupato dal difensore viene denominato **cilindro difensivo**.
- 7.12.4 Nel momento in cui ha stabilito la posizione di difesa legale, il difensore può muoversi per marcare il proprio avversario ma non può allungare o allargare le braccia, le gambe o la mazza per impedire all'avversario di avvicinarsi alla porta.
- 7.12.5 Il difensore che marca il portatore di palla, se in posizione regolare, può mettere il proprio cestino in fronte a quello dell'attaccante per scoraggiare un passaggio o un tiro ma non può estendere le braccia in direzione del portatore di palla.
- 7.12.6 Quando il difensore si muove per mantenere la posizione legale di difesa, il cilindro difensivo segue il giocatore. Durante gli spostamenti uno o entrambi i piedi possono rimanere sollevati dal terreno per un istante per consentire il movimento laterale oppure all'indietro, ma non verso il portatore di palla.
- 7.12.7 Al difensore che assume una posizione difensiva irregolare viene assegnato un fallo personale. Se l'attaccante stava per effettuare un tiro viene assegnato un rigore a suo favore.
- 7.12.8 Per giudicare una situazione di difesa l'arbitro deve considerare i seguenti principi:
- Il difensore ha stabilito la sua posizione di difesa legale?
 - Il difensore ha preso possesso del suo territorio?
 - L'attaccante è entrato in contatto con il cilindro difensivo del difensore?
- In questo caso l'arbitro fischia un fallo di sfondamento. Un fallo personale viene assegnato all'attaccante e il possesso passa alla squadra in difesa.
- 7.12.9 Dopo aver stabilito il suo cilindro difensivo, il difensore può muoversi al suo interno per evitare qualsiasi colpo.
- 7.12.10 Ad un attaccante che non evita volontariamente un contatto e cerca uno sfondamento sul difensore in maniera eccessiva, può essere assegnato un fallo per comportamento antisportivo.
- 7.13 DIFESA A UOMO
- 7.13.1 Quando è in difesa, la squadra non in possesso di palla deve praticare una difesa a uomo. Ogni difensore nella propria metà campo deve marcare un avversario a una distanza non superiore ai 2 metri. Gli arbitri devono concedere ai difensori il tempo per attuare la difesa a uomo.

- 7.13.2 Se un difensore nella sua metà campo marca un avversario a una distanza superiore ai 2 metri, gli arbitri assegnano un fallo di squadra per aver praticato una **difesa a zona** e un rigore a favore della squadra in attacco.
- 7.13.3 Se due o più difensori nella propria metà campo marcano lo stesso avversario, gli arbitri assegnano un fallo di squadra per aver praticato un **raddoppio di marcatura** e un rigore a favore della squadra in attacco.

7.14 AREA DEL PORTIERE

- 7.14.1 In nessuna circostanza un attaccante, in possesso di palla o no, può toccare o oltrepassare la linea che delimita l'area del portiere.
- 7.14.2 Il tiro in sospensione non è consentito e anche se l'attaccante non tocca il terreno è da considerare un'invasione di area.
- 7.14.3 Se la palla è libera nell'area del portiere, l'attaccante non può cercare di recuperarla o spingerla in porta con la mazza sia che la palla si trovi sul terreno o in aria (estensione verticale dell'area del portiere).
- 7.14.4 L'attaccante in possesso palla può fingere un tiro o terminarlo passando con la mazza nell'area del portiere.
- 7.14.5 Dopo aver effettuato il tiro, l'attaccante deve cercare di evitare di entrare in area.
- 7.14.6 Dopo il goal se l'attaccante entra in area evitando il contatto con il portiere il goal viene convalidato se la palla entra in porta prima che l'attaccante tocchi il terreno all'interno dell'area.
- 7.14.7 Dopo aver effettuato il tiro se l'attaccante invade l'area ed entra in contatto (volontario o meno) con il portiere, viene assegnato un fallo personale all'attaccante. Se viene segnato un goal, questo non deve essere considerato valido.
- 7.14.8 Un attaccante non può utilizzare la propria mazza nell'area per ostacolare il portiere o un qualsiasi altro avversario.
- 7.14.9 Se un giocatore attraversa l'area della squadra avversaria, il possesso passa a quest'ultima.
- 7.14.10 Anche se un giocatore entra nell'area della squadra avversaria, ma il possesso è di quest'ultima, gli arbitri devono far continuare il gioco e concedere il vantaggio.
- 7.14.11 L'attaccante che carica volontariamente il portiere avversario nella sua area viene espulso.
- 7.14.12 Ogni difensore con la propria mazza può recuperare dall'area del portiere una palla libera che sta entrando nella propria porta.

7.15 REGOLA DEL VANTAGGIO

- 7.15.1 Quando un fallo commesso da un difensore è punibile con un rigore, l'arbitro segnala il vantaggio sollevando il braccio e lascia terminare l'azione con un tiro da parte della squadra in attacco o con la perdita del possesso palla da parte di quest'ultima.
- 7.15.2 Se l'attaccante realizza la rete, non viene concesso il rigore; se, invece, non realizza la rete, viene fischiato il fallo e assegnato il rigore alla squadra che attacca.
- 7.15.3 Se la squadra in difesa commette un altro fallo durante il vantaggio, l'arbitro ferma il gioco e concede due rigori alla squadra in attacco.

7.16 TIRO DI RIGORE

- 7.16.1 Il giocatore che tira il rigore deve partire dalla linea di tiro.
- 7.16.2 Il portiere deve rimanere nella propria area fino al fischio dell'arbitro.
- 7.16.3 Dal fischio dell'arbitro l'attaccante ha a disposizione 5 secondi per effettuare il tiro.
- 7.16.4 L'attaccante deve correre verso la porta avversaria in un movimento continuo. La palla deve rimanere in movimento. L'attaccante non può fermarsi senza tirare.
- 7.16.5 L'attaccante può fingere il tiro durante la sua corsa verso la porta.
- 7.16.6 Il rigore viene considerato concluso nelle seguenti situazioni:
 - Viene segnato un goal.
 - L'attaccante commette un fallo.
 - Il portiere commette un fallo.
 - La palla esce dall'area del portiere.
 - Il portiere entra in possesso della palla.
- 7.16.7 Se l'attaccante commette un fallo, l'arbitro sospende il rigore e consegna la palla al portiere.
- 7.16.8 Se il portiere commette un fallo e non viene segnato il goal, viene assegnato un altro rigore all'attaccante.
- 7.16.9 Dopo un rigore, il tempo di gioco viene fatto ripartire solo quando il portiere ha il controllo della palla nella propria area. L'arbitro indica la ripresa del gioco con un fischio.
- 7.16.10 Se il giocatore che subisce il fallo da rigore non può eseguire il tiro, viene scelto un altro giocatore tra quelli presenti sul campo di gioco nel momento in cui è stato commesso il fallo.

SEZIONE 8 – FALLI

8.1 TIPO DI FALLI

Gli arbitri possono assegnare cinque tipi di falli:

- Falli personali
- Falli di squadra
- Falli tecnici
- Falli antisportivi
- Falli da espulsione

8.2 CONTATTO

8.2.1 In una partita di inter-crosse i contatti non sono ammessi. Tuttavia, essendoci oltre ai due portieri, otto giocatori che si muovono a differenti velocità e in direzioni opposte in uno spazio limitato, i contatti non possono essere totalmente impediti.

8.2.2 Per determinare se penalizzare o no questi contatti, gli arbitri devono, per ogni caso, considerare i seguenti principi fondamentali:

- Conoscere lo spirito e gli intenti delle regole e la necessità di proteggere l'integrità del gioco.
- Essere costanti nell'applicare il concetto di "vantaggio/svantaggio". Gli arbitri non devono interrompere inutilmente il gioco per penalizzare un contatto fortuito e che non dà al giocatore responsabile un vantaggio né pone il suo avversario in una situazione sfavorevole.
- Applicare il buonsenso a ogni partita, considerando le abilità dei giocatori interessati e il loro atteggiamento e comportamento durante il gioco.
- Mantenere l'equilibrio fra controllo e flusso di gioco, avendo sensibilità per quello che i partecipanti stanno cercando di fare e segnalare quello che è giusto per il gioco.

8.3 FALLO PERSONALE

8.3.1 Un fallo personale viene assegnato al giocatore che inizia un contatto illegale con un avversario sia con la palla in gioco sia con la palla ferma.

8.3.2 Un fallo personale viene assegnato al giocatore che cerca di trattenere, spingere, caricare, far cadere, dare gomitate o colpire il bastone o il corpo dell'avversario.

8.3.3 Un fallo personale viene assegnato al giocatore che si pone in posizione difensiva illegale.

8.3.4 Un fallo personale viene assegnato all'attaccante che, una volta eseguito il tiro, entra nell'area del portiere avversario e viene a contatto con quest'ultimo, volontariamente o meno.

8.3.5 Un fallo personale viene assegnato al giocatore che durante il gioco ha una condotta scorretta o violenta.

8.4 FALLO DI SQUADRA

8.4.1 Un fallo di squadra non è assegnato a un giocatore in particolare ma viene contato nel totale dei falli della squadra.

8.4.2 Un fallo di squadra viene assegnato alla squadra che esegue una sostituzione irregolare.

8.4.3 Un fallo di squadra viene assegnato alla squadra che difende a zona.

8.4.4 Un fallo di squadra viene assegnato alla squadra che raddoppia una marcatura.

8.4.5 Un fallo di squadra viene assegnato alla squadra che perde tempo volontariamente.

8.5 FALLO TECNICO

8.5.1 I falli tecnici non contemplano il contatto con un avversario.

8.5.2 Un fallo tecnico viene assegnato a un giocatore che:

- Comunica in maniera irrispettosa con gli arbitri, i refertisti o gli avversari.
- Utilizza un linguaggio scortese o gesti irrispettosi nei confronti del pubblico.
- Provoca verbalmente un avversario.
- Utilizza le mani o la mazza per ostacolare la visuale di un avversario.
- Perde tempo volontariamente.
- Si allontana dal campo o dalla sua panchina senza autorizzazione.

8.5.3 Un fallo tecnico viene assegnato a un membro dello staff della squadra che:

- Comunica in maniera irrispettosa con gli arbitri, i refertisti o gli avversari.
- Utilizza un linguaggio scortese o gesti irrispettosi nei confronti del pubblico.
- Lascia la panchina per prender parte a una rissa invece di aiutare gli arbitri a prendere il controllo della situazione se viene loro richiesto.

8.6 FALLO ANTISPORTIVO

8.6.1 Un fallo per condotta antisportiva è un fallo personale commesso da un giocatore che, secondo il giudizio degli arbitri, non gioca in modo corretto secondo lo spirito e l'intento dei valori e delle regole dell'inter-crosse.

8.6.2 I falli antisportivi devono essere interpretati in modo coerente durante tutta la partita.

- 8.6.3 Gli arbitri devono giudicare solamente le azioni dei giocatori.
- 8.6.4 Per determinare l'antisportività di un fallo gli arbitri devono applicare i seguenti principi:
- Se un giocatore, giocando secondo le regole provoca un contatto eccessivo, allora il fallo viene giudicato antisportivo.
 - Se un giocatore spinge, urta, dà calci o colpisce intenzionalmente con la mazza un avversario, questo viene giudicato comportamento antisportivo.
- 8.6.5 Se un giocatore commette fallo ma gioca secondo le regole e lo spirito dell'inter-crosse, questo non viene giudicato comportamento antisportivo.

8.7 FALLO DA ESPULSIONE

- 8.7.1 Ogni atto eccessivo di violenza che va contro lo spirito sportivo e il fair-play che avviene prima, durante o dopo la gara, determina l'espulsione del giocatore responsabile di questo comportamento.
- 8.7.2 Ogni atto eccessivo di violenza da parte di un giocatore o di un membro dello staff della squadra determina l'espulsione del responsabile di questo comportamento.
- 8.7.3 Ogni persona responsabile di un atto di aggressione fisica nei confronti di un avversario, un arbitro, un refertista o uno spettatore deve essere espulsa.

SEZIONE 9 – PENALITÀ

9.1 FALLI PERSONALI

- 9.1.1 Se un difensore commette fallo nei confronti di un attaccante, il possesso palla rimane alla squadra in attacco. Se l'attaccante stava per andare al tiro in porta, viene concesso un rigore.
- 9.1.2 Se un'attaccante commette fallo nei confronti di un difensore, il possesso passa alla squadra in difesa.
- 9.1.3 Il giocatore che raggiunge la quota di cinque falli durante la partita viene espulso, deve rimanere in panchina e non può più giocare per il resto della partita in corso.

9.2 FALLI DI SQUADRA

- 9.2.1 Se la squadra in attacco esegue un cambio irregolare, la squadra in difesa ottiene il possesso palla. Se la squadra in difesa esegue un cambio irregolare, viene concesso un rigore a favore della squadra in attacco.
- 9.2.2 Se una squadra attua la difesa a zona, deve essere assegnato un rigore alla squadra avversaria.
- 9.2.3 Se una squadra attua un raddoppio di marcatura, deve essere assegnato un rigore alla squadra avversaria.
- 9.2.4 Se la squadra in attacco perde tempo intenzionalmente, il possesso palla viene concesso agli avversari. Se l'infrazione viene commessa dalla squadra in difesa, deve essere concesso un rigore agli avversari.
- 9.2.5 Quando viene rilevato un fallo di squadra che comporta un rigore, viene scelto un giocatore tra quelli presenti sul campo di gioco nel momento in cui è stato commesso il fallo per eseguire il rigore.
- 9.2.6 Quando una squadra raggiunge un totale di dieci falli di squadra in una metà tempo, dal decimo fallo compreso in poi, viene concesso un rigore alla squadra avversaria, anche se di norma il fallo commesso non comporterebbe un rigore.

9.3 FALLI TECNICI

- 9.3.1 Ogni fallo tecnico commesso da un giocatore o dal personale della squadra viene punito con un rigore.
- 9.3.2 Quando viene rilevato un fallo tecnico, viene scelto un giocatore tra quelli presenti sul campo di gioco nel momento in cui è stato commesso il fallo per eseguire il rigore.
- 9.3.3 Dopo l'esecuzione del rigore, il possesso palla rimane alla squadra che l'ha appena eseguito e viene ripreso il gioco dal fallo laterale all'altezza della metà campo.

9.3.4 Un giocatore o un membro del personale della squadra che commette due falli tecnici deve essere espulso dalla partita ed ha un minuto per abbandonare definitivamente il terreno di gioco.

9.4 FALLI ANTISPORTIVI

9.4.1 Al giocatore che subisce un fallo antisportivo viene concesso un rigore.

9.4.2 Dopo l'esecuzione del rigore, il possesso palla rimane alla squadra che l'ha appena eseguito e viene ripreso il gioco dal fallo laterale all'altezza della metà campo.

9.4.3 Un giocatore che commette due falli antisportivi deve essere espulso dalla partita ed ha un minuto per abbandonare definitivamente il terreno di gioco.

9.4.4 Il giocatore responsabile deve saltare la partita successiva.

9.4.5 In seguito la commissione disciplinare riesamina i fatti e può decidere di estendere il periodo di sospensione.

9.5 FALLI DA ESPULSIONE

9.5.1 Quando un membro di una squadra commette un fallo da espulsione, al giocatore vittima dell'atto di violenza, dell'aggressione fisica o delle ingiurie vengono assegnati due rigori.

9.5.2 Se la vittima non è un giocatore, deve essere scelto uno tra i dodici giocatori per eseguire i due rigori.

9.5.3 Dopo i due rigori, il possesso rimane alla squadra che ha subito il fallo e viene ripreso il gioco dal fallo laterale all'altezza della metà campo.

9.5.4 Qualunque membro della squadra che commette il fallo da espulsione deve essere espulso dalla partita ed ha un minuto per abbandonare definitivamente il terreno di gioco.

9.5.5 Il giocatore responsabile deve saltare la partita successiva.

9.5.6 In seguito la commissione disciplinare riesamina i fatti e può decidere di estendere il periodo di sospensione.

SEZIONE 10 – PROCEDURE PER MODIFICARE LE REGOLE DI GIOCO

I membri della FITIC - Federazione Italiana Inter-crosse - interessati a sottoporre modifiche alle regole di gioco dell'inter-crosse possono farlo in qualsiasi momento, conformandosi alla seguente procedura:

- Identificare precisamente la regola che dovrebbe essere modificata.
 - o es.: 6.8.1 (la rimessa in gioco);
- Inoltrare un commento scritto sulla regola esistente che dovrebbe essere oggetto di un cambiamento (analisi e giustificazione del cambiamento proposto);
- Proporre per iscritto una formulazione nuova della regola in merito (proposizione);
- Inoltrare la proposta per iscritto alla FITIC - Federazione Italiana Inter-crosse - per posta all'indirizzo seguente:

Federazione Italiana Inter-crosse
Presso Ranno
Viale Romagna 11,
20092 Cinisello Balsamo (Milano)

per Fax: 02.6173468

per E-mail: info@intercrosse.it

Tutte le proposte saranno trasmesse al comitato italiano di revisione delle regole di gioco e in seguito saranno inoltrate alla FIIC- Fédération Internationale d'Inter-Crosse.