



Comitè Internationale
de Rink-Hockey



HOCKEY PISTA

Regole del gioco



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO
COMMISSIONE DI SETTORE HOCKEY

00196 ROMA - VIALE TIZIANO , 74 - Tel.06-36858315/8299-Fax- 0623326645

www.fihp.org / e-mail - hockey@fihp.org

| | | |
|--|------|-------|
| REGOLE DEL GIOCO | pag. | 1 |
| REGOLAMENTO TECNICO | pag. | 43 |
| REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI | pag. | 77 |
| INTRODUZIONE | pag. | 4 |
| Capitolo I – il gioco dell’hockey pista – definizione ed inquadramento | | |
| Art. 1 Il gioco dell’hockey a rotelle - definizione | pag. | 4 |
| Art. 2 Tempo regolare di gioco | pag. | 4-5 |
| Art. 3 Errori arbitrali avvenuti durante la gara – Procedimenti di correzione | pag. | 5-6 |
| Art. 4 Azione disciplinare degli arbitri – Forme e procedimenti di sanzione | pag. | 6-7 |
| Art. 5 Spareggio del gioco – procedimenti da seguire | pag. | 6-7 |
| Art. 6 Atti e procedure preliminari alla gara | pag. | 8-9 |
| Art. 7 - Infrazioni di presenza – tempi di tolleranza per l’inizio o la ripresa del gioco | pag. | 9 |
| Capitolo II – Categorie dei giocatori- zone di gioco, gioco passivo e “power-play” | pag. | 10 |
| Art. 8 Categorie dei giocatori per sesso e scala di eta’ | pag. | 10 |
| Art. 9 Zone di gioco – definizione del gioco passivo e dell’antigioco | pag. | 10-12 |
| Art. 10 “Power play” – definizione e inquadramento normativo | pag. | 12-14 |
| Capitolo III – Squadre di hockey pista | | |
| Art. 11 Squadre di hockey pista – composizione e inquadramento normativo | pag. | 14-15 |
| Art. 12 Panchina delle Riserve – rappresentanti delle squadre nel gioco | pag. | 15 |
| Art. 13 Azioni ed interventi del portiere nel gioco | pag. | 15-16 |
| Capitolo IV- situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo | | |
| Art. 14 inizio e ripresa del gioco – tiro di inizio | pag. | 16-17 |
| Art. 15 sosta del tempo o “time-out” | pag. | 17 |
| Art. 16 entrata e uscita dalla pista – sostituzione dei giocatori | pag. | 17-19 |
| Art. 17 giocando la palla – norme specifiche | pag. | 19-21 |
| Art. 18 realizzazione e convalida di una rete | pag. | 21-22 |
| Art. 19 blocco ed ostruzione – definizione e inquadramento normativo | pag. | 22-23 |
| Art. 20 altre situazioni specifiche di gioco | pag. | 23-25 |
| Capitolo V – infrazioni e punizione – regola del vantaggio | | |
| Art. 21 tipi di falli e infrazioni – regola del vantaggio | pag. | 25-26 |
| Art. 22 punizione dei falli – norme generali | pag. | 26-28 |
| Art. 23 falli commessi fuori dalla pista – definizione, inquadramento e punizione | pag. | 28 |
| Art. 24 falli tecnici – definizione, inquadramento e punizione | pag. | 28-29 |
| Art. 25 falli leggeri e falli di squadra – definizione, inquadramento e punizione | pag. | 29-31 |
| Art. 26 falli gravi - falli da cartellino blu – definizione, inquadramento e punizione | pag. | 31-33 |
| Art. 27 falli molto gravi - falli da cartellino rosso – definizione, inquadramento e punizione | pag. | 33-34 |
| Capitolo VI – punizione tecnica delle squadre | | |
| Art. 28 tiro libero indiretto - definizione e inquadramento | pag. | 34-35 |
| Art. 29 tiro libero diretto e tiro di rigore - definizione e inquadramento | pag. | 35-40 |
| Capitolo VII - reclami di gioco | | |
| Art. 30 reclami di gioco – definizione e inquadramento normativo | pag. | 40-41 |
| Capitolo VIII - disposizioni finali e transitorie | | |
| Art. 31 regolamento di gioco - approvazione, entrata in vigore e modifiche future | pag. | 41-42 |

Introduzione

Unitamente a quanto stabilito nei regolamenti tecnici della disciplina dell'hockey pista, le regole di gioco costituiscono un insieme di norme e procedure vincolanti per tutte le istituzioni e loro affiliati sportivi – Organi Internazionali, Federazioni Nazionali e Club affiliati – che si trovano vincolati alla struttura organica e funzionale della FIRS – Federazione Internazionale di Roller Sports e della WADA World Association Doping Agency

Le regole di gioco dell'hockey pista includono, in particolare, distinte disposizioni in relazione ai seguenti argomenti:

Capitolo I - Il gioco dell'hockey pista – definizione e inquadramento

Capitolo II - Categorie dei giocatori – zone di gioco – gioco passivo – “power-play”

Capitolo III – Squadre di Hockey Pista

Capitolo IV – Situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo

Capitolo V – Infrazioni e punizione – regola del vantaggio

Capitolo VI – Punizione tecnica delle squadre

Capitolo VII – Reclami di gioco

Capitolo VIII – disposizioni finali e transitorie

Le Regole del Gioco sono un complemento di quanto stabilito nel Regolamento Tecnico dell'Hockey Pista che integra altre norme e procedimenti vincolanti relativamente alle seguenti materie:

- Recinto di Gioco – Segnatura della Pista ed Attrezzature di Gioco
- Arbitraggio di Gioco – Tavolo Ufficiale e Panchine delle Squadre
- Arbitri della Gara – Equipaggiamento utilizzato, segnali e Verbali/Relazione
- Equipaggiamento, Protezioni e Attrezzi utilizzati dai Giocatori
- Classifica delle Squadre – Formule utilizzate
- Allegati (verbale di gara, controllo di gara e distinta e controllo dell'identità dei Rappresentanti delle Squadre).

Il CIRH – Comitato Internazionale di Hockey Pista promuoverà anche il regolare aggiornamento del manuale di Arbitraggio di Hockey, con lo scopo di garantire - sulla base dei diversi “casi” e “situazioni” concrete avvenute nelle gare - l'indicazione dei criteri che tutti gli arbitri devono usare, avendo come base una corretta interpretazione delle Regole del Gioco e per garantire la loro applicazione uniforme.

CAPITOLO I IL GIOCO DEL HOCKEY PISTA – DEFINIZIONE E INQUADRAMENTO

Art. 1 Il gioco dell'hockey su pista

1. Il gioco dell'hockey pista è praticato su una pista rettangolare, di superficie piana e liscia, si disputa tra due squadre di 5 (cinque) giocatori ognuna, uno dei quali portiere. I giocatori calzano pattini con ruote che sono collocate parallelamente lungo i due assi trasversali e usano una stecca per colpire la palla.
2. Ogni squadra inizia occupando una delle metà della pista assegnatale per sorteggio, cambiando poi posizione dopo l'intervallo; ogni giocatore cerca, utilizzando unicamente la propria stecca, di introdurre la palla nella porta della squadra avversaria, vale a dire di segnare una rete.
3. Le gare si svolgono su piste coperte o scoperte, con differenti condizioni meteorologiche, di giorno o di notte, con luce naturale o artificiale.
4. Uno o due arbitri sono incaricati di fare rispettare le regole del gioco e sono aiutati nel controllo dei tempi di gioco dall'arbitro ausiliare ufficialmente designato e che occupa e dirige il tavolo ufficiale di gioco che è collocato all'esterno della pista di gioco in posizione centrale accanto alla transenna che recinta la pista di gioco.

Art. 2 Tempo normale di gioco

1. Nella categoria degli Under-15 maschile il tempo effettivo di gioco è di 30 (trenta) minuti, diviso in due tempi di 15 minuti cadauno.

2. Nelle categorie Senior maschile, Senior femminile, Under 20 maschile, Under 18 femminile e Under-17 maschile il tempo effettivo di gioco è di 40 (quaranta) minuti diviso in due tempi di 20 (venti) minuti ciascuno.
3. Nelle gare e competizioni di club disputate sia a livello internazionale che a livello nazionale, i rispettivi Enti organizzatori – Confederazione Continentale o Federazione Nazionale – potranno decidere che le partite siano disputate con tempi di gioco differenti da quelli definiti nei punti precedenti di questo Articolo con la condizione di non superare il limite massimo di 50 (cinquanta) minuti di tempo effettivo di gioco, suddiviso in due tempi di 25 (venticinque) minuti cadauno.
4. In tutte le categorie deve essere concesso un intervallo di 10 (dieci) minuti tra la fine del primo tempo e l'inizio del secondo.

Art. 3 Errori arbitrari avvenuti durante la gara – procedimenti di correzione.

1. Le condizioni da rispettare per quanto riguarda l'arbitraggio nelle varie competizioni sono debitamente e specificamente indicate nei Capitoli II e III del Regolamento Tecnico di Hockey, dovendo rilevare che:
 - 1.1 Gli arbitri sono i giudici assoluti in pista, le cui decisioni in materia di gioco, sono inappellabili, e devono essere sempre improntate da imparzialità e dal rispetto ed osservanza delle Regole e Regolamenti vigenti.
 - 1.2 In caso di incidenti o situazioni eccezionali non chiaramente previste in queste Regole di gioco, gli arbitri decideranno secondo coscienza, avendo il potere di interrompere il gioco sempre che lo ritengano necessario.
 - 1.3 Quando - con il gioco fermo – gli Arbitri Principali si dirigono verso l'Arbitro Ausiliare per chiarire qualche questione, le zone limitrofe del Tavolo Ufficiale di Gioco – tanto all'interno che all'esterno della pista – sono considerate “interdette” a qualsiasi giocatore o rappresentante di entrambe le squadre, ad eccezione che tale entrata sia preventivamente autorizzata dagli Arbitri Principali.
2. Quando si constata che – per disattenzione o errore del Cronometrista e/o dell'Arbitro Ausiliare e/o degli Arbitri principali – è stato commesso un errore nella gestione arbitrale della gara, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco – se ne è il caso – e devono recarsi al Tavolo Ufficiale di Gioco per decidere, congiuntamente con l'Arbitro Ausiliare e con il Cronometrista, quali provvedimenti di correzione devono adottare, come ad esempio il tempo di gioco che si dovrà disputare, a seconda della situazione specifica che era stata rilevata
 - 2.1 Se l'irregolarità è stata rilevata fuori dalla pista di gioco – sia per osservazione diretta dell'Arbitro Ausiliare sia per un reclamo presentato dal delegato di una delle squadre – compete all'Arbitro Ausiliare, approfittando della prima interruzione della partita, chiamare gli Arbitri principali alla sua presenza e informarli dell'esistenza della problematica sorta.
 - 2.2 In ogni caso, gli Arbitri Principali devono solamente garantire i procedimenti di correzione menzionati nei punti seguenti se le irregolarità e/o gli errori gravi sono stati rilevati – come limite massimo temporale – nei 5 (cinque) minuti successivi al loro verificarsi.
3. Se l'irregolarità o l'errore rilevato ha una incidenza, diretta o indiretta, sul proseguimento e/o sul risultato della gara - irregolare sostituzione non rilevata, giocatore espulso definitivamente o temporaneamente dalla gara e che è entrato indebitamente in gioco, decimo fallo di squadra non sanzionato con tiro libero diretto, etc. – gli Arbitri Principali devono conferire tra loro per avere il migliore chiarimento della situazione, assicurando poi la correzione che appare pertinente o, in alternativa, il proseguimento della partita senza alcuna alterazione nel normale suo sviluppo.
 - 3.1 Le procedure di correzione, se pertinenti, possono comprendere sia penalità tecniche - esecuzione o ripetizione ad esempio di un tiro libero diretto – che provvedimenti disciplinari per gli eventuali infrattori e per la loro squadra, per cui gli Arbitri Principali devono garantire anticipatamente che il cronometro venga da subito riposizionato sul tempo effettivo di gara che occorreva disputare nel momento in cui si era verificato l'errore e/o l'irregolarità in questione. Verranno inoltre annullate tutte le azioni di partita incluse eventuali reti con l'eccezione di quanto disposto al punto 3.2 del presente articolo
 - 3.2 I procedimenti di correzione indicati al punto 3.1 del presente articolo, non possono annullare eventuali provvedimenti disciplinari assunti con cartellino rosso diretto, con riferimento alla sanzione dell'infrattore espulso, ovvero sono annullate esclusivamente le relative conseguenze per la squadra e non ci sarà quindi né power play né sanzione tecnica.
 - 3.3 La ripresa del gioco sarà ordinata dagli Arbitri Principali in funzione di ogni specifica situazione, – nel caso in cui gli Arbitri Principali decidono che non occorre alcuna correzione – il riavvio del gioco avverrà in funzione della interruzione effettuata per chiarire la situazione.

4. Quando per errore dei cronometristi e / o degli Arbitri Principali, uno dei tempi di gioco è considerato ultimato prima del suo effettivo completamento, gli Arbitri Principali dovranno ordinare la ripresa del gioco – facendo sì, se fosse necessario, che le squadre ritornino in pista, salvo quanto previsto al punto 4.2 del presente articolo – con la esecuzione di una ripresa a due (boolling) dal punto di centro pista.
- 4.1 Gli Arbitri Principali devono assicurarsi che sia riportata sul cronometro l'informazione relativa al tempo di gioco che occorre disputare, dopo averlo preventivamente determinato con l'Arbitro Ausiliare e con il Cronometrista.
- 4.2 La ripresa del gioco sarà ordinata dagli Arbitri Principali solamente quando questa iniziativa si colloca prima della scadenza del periodo massimo 5 (cinque) minuti, a partire dal momento in cui il tempo di gioco era stato dato per concluso.
5. Le situazioni di irregolarità potenziali o presunte e / o di errori gravi verificatisi durante una partita saranno sempre riportate dagli Arbitri Principali nel loro supplemento di rapporto, specificando la natura e la base delle decisioni assunte, sia in merito ai procedimenti di correzione adottati sia sul rifiuto ad effettuare qualsiasi genere di correzione sui tempi di gioco, quando questi sono stati dichiarati terminati

Art. 4 Azione disciplinare degli arbitri - Forme e procedimenti di sanzionamento.

1. Nell'esercizio della loro azione disciplinare, gli Arbitri possono ricorrere ai seguenti procedimenti e forme sanzionatorie:
 - 1.1 Ammonizione verbale: nei casi di non rilevante gravità, in particolare quando si verificano comportamenti non corretti o atteggiamenti irregolari.
 - 1.2 Esibizione di un cartellino blu procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 26 delle presenti regole,
 - 1.3 Esibizione di un cartellino rosso procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 27 delle presenti regole.
2. Se, prima dell'inizio della gara, un giocatore o un altro rappresentante della squadra è espulso definitivamente dagli Arbitri Principali, potrà essere sostituito nella distinta della formazione ma gli Arbitri Principali dovranno redigere un supplemento di referto con il dettaglio dei fatti che hanno determinato tale punizione.
3. Se durante l'intervallo della partita un giocatore o altro rappresentante della squadra è espulso definitivamente dagli Arbitri Principali, questi dovranno assicurare – prima della ripresa della gara – i procedimenti stabiliti nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 27 delle presenti regole.
4. Gli Arbitri Principali devono essere molto rigorosi nel controllo disciplinare dei rappresentanti delle squadre che si trovano sulle panchine delle riserve – controllo a cui l'Arbitro Ausiliare deve collaborare - non consentendo loro di rimanere in piedi ad eccezione di 3 (tre) rappresentanti autorizzati e sanzionando sempre con giustificata severità tutte le proteste o azioni di discordanza pubblica e indiscutibile avverso le decisioni arbitrali.
 - 4.1 Relativamente all'allenatore principale delle squadre, gli Arbitri Principali devono consentire un "dialogo chiarificatore" circa le loro decisioni, di breve durata ed effettuato con correttezza ma senza consentire un dialogo lungo che possa trasformarsi in evidente manifesta protesta.
 - 4.2 Tuttavia e relativamente agli altri elementi che compongono la panchina delle riserve, gli Arbitri Principali non potranno concedere proteste, punendo tutti coloro che gesticolano con le braccia, alzandosi o meno dalle panchine.
 - 4.3 Qualunque persona della panchina delle riserve che si alza deve essere – come minimo – richiamata verbalmente dagli Arbitri Principali che debbono assicurare in forma manifesta ed evidente, rivolgendosi all'infrattore e – nel caso in cui questi si sia seduto – dirgli di alzarsi e – utilizzando un appropriato segnale – avvisarlo che non potrà ripetere tale infrazione, situazione che dovrà essere sanzionata nella forma seguente:
 - 4.3.1 Mostrargli un cartellino blu, se chi la ripete è un portiere o un giocatore o l'allenatore Principale della squadra infrattrice, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 delle presenti Regole.
 - 4.3.2 Mostrarli un cartellino rosso, se chi la ripete è un qualsiasi altro elemento della squadra in questione, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 27 delle presenti Regole.
5. Nella parte finale delle partite possono verificarsi situazioni molto complicate ed è importante che gli

arbitri non perdano la prospettiva dei fatti con calma e garantiscano con serenità le giuste decisioni senza esitazioni – sempre se necessario – e trovare con breve colloquio tra loro la definizione della migliore decisione da assumere, in particolare in occasione del verificarsi di disordini o proteste diffuse, ed è importante che gli Arbitri Principali siano di reciproco sostegno e rimangano sempre in comunicazione tra loro.

6. Esecuzione di espulsione temporanea – Sanzionamento delle eventuali infrazioni
- 6.1 I giocatori e i portieri espulsi temporaneamente dalla gara devono restare seduti sulle sedie che si trovano accanto al Tavolo Ufficiale di gara, non essendo consentito in alcun caso di sedersi sulla panchina della propria squadra.
- 6.2 Se si verifica una violazione delle disposizioni di cui al punto 6.1 del presente articolo, l'Arbitro Ausiliare dovrà approfittare di una interruzione naturale della gara per informare gli Arbitri Principali della irregolarità, e questi procederanno immediatamente alla espulsione definitiva dell'infrattore esibendogli un cartellino rosso.
- 6.3 Se - oltre a violare le norme di cui al punto 6.1 del presente articolo - il giocatore o portiere espulso temporaneamente rientra indebitamente in pista – sostituendo un compagno della propria squadra prima di aver completato l'intero periodo di sospensione - l'Arbitro Ausiliare deve immediatamente azionare un segnale sonoro affinché gli Arbitri Principali vengano avvisati della infrazione - e se del caso interrompere immediatamente la partita – assicurando i seguenti provvedimenti:
 - 6.3.1 Esibizione di due cartellini rossi, espellendo definitivamente dalla partita il giocatore o il portiere infrattore e l'allenatore principale della loro squadra o - in sua assenza e in ordine di preferenza – l'Allenatore Ausiliare o il Delegato della Squadra o il Capitano in pista
 - 6.3.2 La squadra incriminata giocherà in “power-play, in conformità a quanto disposto dal punto 3 dell'articolo 10 di queste Regole.
 - 6.3.3 Il riavvio del gioco sarà effettuato come segue:
 - a) Se la partita è stata interrotta dagli Arbitri Principali a causa della infrazione in questione, sarà effettuato un tiro libero diretto contro la squadra degli infrattori;
 - b) Se la partita era già stata interrotta prima del verificarsi della infrazione in questione, la ripresa della partita sarà effettuata in funzione dell'azione che aveva originato tale sospensione.
- 6.4 Se si verifica l'indebita entrata in pista di un giocatore di una squadra sanzionata con “power-play” - prima che la stessa abbia ricevuto l'autorizzazione dell'Arbitro Ausiliare – questi dovrà immediatamente azionare un segnale sonoro per avvisare gli Arbitri Principali dell'infrazione – e se del caso interrompere la gara – assegnando successivamente quanto stabilito nei punti 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 del presente articolo.
- 6.5 Quando il rientro indebito in pista di un giocatore o del portiere è avvenuto per un errore o svista commessa dall'Arbitro Ausiliare - e questa irregolarità è riconosciuta dagli Arbitri Principali - essi devono garantire le procedure previste dal punto 3 dell'articolo 3 delle presenti Regole.
7. Il referto di gara deve elencare solo l'azione disciplinare esercitata dagli arbitri per quanto riguarda la esibizione del cartellino blu e del cartellino rosso.
8. Relativamente a ciascun cartellino rosso mostrato direttamente, gli Arbitri Principali dovranno redigere un supplemento di referto che dettagli con chiarezza e rigore, le situazioni e circostanze che hanno portato alla espulsione dalla gara degli infrattori.

Art. 5 Spareggio del gioco - procedimenti da seguire

Nelle gare che devono terminare necessariamente con un vincitore, gli arbitri devono garantire il rispetto delle norme e dei procedimenti successivamente riportati.

1. Realizzazione di un tempo supplementare per lo spareggio di gioco
- 1.1 Qualunque giocatore, che al termine del tempo regolamentare di gioco, stia scontando un'espulsione temporanea, dovrà finire di scontare integralmente il tempo di sospensione rimanente prima di partecipare ai tempi supplementari della gara.
- 1.2 In tutte le categorie dovrà essere concesso un intervallo di 3 (tre) minuti, tra il finale del tempo regolamentare e l'inizio del tempo supplementare della gara; e dovrà anche essere effettuato un nuovo sorteggio per la scelta della metà pista difensiva da occupare per ogni squadra nel primo tempo supplementare.
- 1.3 Salvaguardando quanto disposto nel punto 1.4 di questo Art. il tempo di prolungamento sarà il seguente.
- 1.3.1 Nel caso di una gara della categoria Under-15 maschile, il tempo del prolungamento è di 5 (cinque) minuti, ripartito in due periodi di 2 minuti e 30 secondi cadauno.

- 1.3.2 Nel caso di una gara delle restanti categorie, il tempo di prolungamento è di 10 (dieci) minuti, ripartito in due periodi di 5 (cinque) minuti cadauno.
- 1.4 Il prolungamento della gara terminerà nel momento in cui una delle squadre segnerà una rete e sarà dichiarata vincitrice della gara e gli arbitri fischieranno per convalidare la rete e sanzionare la conclusione della partita non essendo necessario in questo caso fare battere il conseguente tiro di inizio della gara.
- 1.5 L'intervallo tra i due tempi supplementari è di 2 (due) minuti durante il quale le squadre effettuano l'inversione di campo e delle rispettive panchine.
- 2. Esecuzione delle serie di rigori
Se al termine dei tempi supplementari di gioco, il risultato fosse ancora di parità, per determinare la squadra vincitrice si dovrà ricorrere a serie di tiri di rigore – tanti quanti siano necessari - battuti in osservanza a quanto di seguito riportato.
- 2.1 Gli arbitri effettuano un sorteggio al centro della pista, alla presenza dei due capitani, per determinare sia la porta dove battere i tiri di rigore che la squadra che inizierà a batterli.
- 2.2 Nelle serie dei rigori, battuta al termine della gara per la determinazione della squadra vincente e del risultato della gara medesima, l'esecuzione del rigore è obbligatoriamente effettuata con un unico tiro indirizzato direttamente verso la porta avversaria e non sono consentiti tiri di ribattuta.
- 2.3 Ogni squadra può designare per l'esecuzione dei rigori soltanto i giocatori che siano iscritti nel referto di gara, che non siano stati espulsi definitivamente o che abbiano già ultimato - alla conclusione dei tempi supplementari - il periodo di eventuali espulsioni temporanee a loro comminate.
- 2.4 Il vincitore della gara sarà la squadra che avrà ottenuto più reti alla fine della esecuzione di ciascuna delle seguenti serie di rigori.
- 2.4.1 Prima serie di cinque rigori
In questa serie ogni squadra esegue alternativamente - con giocatori differenti, osservando quanto disposto nel punto seguente – un tiro di rigore ed ha la facoltà di mantenere o cambiare il portiere a difesa della porta dopo ogni tiro di rigore.
- 2.4.2 Se una delle due squadre avrà a disposizione meno di 5 giocatori abilitati a battere i tiri di rigore, la rotazione nei tiri di rigore avverrà ad opera di tutti i giocatori disponibili a tale scopo.
- 2.4.3 Quando si verifica che – prima della fine dell'esecuzione di questa prima serie – una delle squadre ha già segnato più reti di quelle che l'altra squadra potrebbe ottenere se segnasse tutti i tiri di rigore che ancora rimangono alla stessa, gli Arbitri sanzioneranno la fine della gara proclamando vincitrice la squadra che ha segnato il maggior numero di reti.
- 2.4.4 Se nel finale di questa prima serie di rigori il risultato è ancora di parità, per determinare la squadra vincente si procederà come stabilito nel punto seguente.
- 2.4.5 Serie successive di un rigore
Ogni squadra esegue alternativamente un rigore, fino a che una squadra segni e l'altra no, e viene pertanto dichiarata vincente la squadra che ha segnato.
- 1.1.6 In queste serie ogni squadra può optare per l'utilizzo sempre dello stesso giocatore per l'esecuzione dei rigori ed ha la facoltà di mantenere o cambiare il portiere dopo ogni tiro di rigore.
- 2.5 Non è necessario effettuare l'esecuzione del tiro di inizio affinché gli Arbitri Principali procedano alla convalida di ciascuna rete che sia ottenuta durante la esecuzione delle serie dei tiri di rigore per determinare la squadra vincente della gara.

Art. 6 Atti e procedure preliminari alla gara

- 1. Gli Arbitri Principali e l'Arbitro Ausiliare devono presentarsi alla pista di gioco debitamente equipaggiati e con debito anticipo per garantire che la partita inizi all'orario stabilito.
- 2. Fino a 10 (dieci) minuti prima della gara, gli arbitri devono procedere al sorteggio per la scelta della metà pista; il sorteggio è effettuato con il lancio in aria di una moneta alla presenza dei delegati e/o dei capitani delle squadre.
- 2.1 Il delegato o il capitano della squadra vincitrice del sorteggio può optare per una delle due seguenti opzioni:
 - 2.1.1 Scegliere la metà pista per la prima parte della gara lasciando alla squadra avversaria l'esecuzione del tiro di inizio.
 - 2.1.2 Scegliere l'esecuzione del tiro di inizio della partita lasciando all'altra squadra la scelta della metà pista per la prima parte della gara.
- 2.2 Di seguito, gli arbitri procederanno alla scelta della pallina della partita, selezionandola tra quelle presentate dai delegati o dai capitani di ogni squadra, facendo attenzione che:

- 2.2.1 la squadra che gioca in casa - o che è considerata tale - ha l'obbligo di fornire le palline sufficienti per lo svolgimento della gara.
- 2.2.2 la squadra "ospitata" ha comunque il diritto di presentare all'arbitro altre palline per la scelta.
- 3. La pista della gara deve essere disponibile per il riscaldamento delle squadre, almeno 20 (venti) minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio della gara.
- 4. Immediatamente prima dell'inizio del gioco, gli Arbitri devono effettuare un formale saluto al pubblico presente, che deve effettuarsi unicamente verso uno dei lati della pista, di fronte alla tribuna riservata alle autorità ufficiali, anche quando queste non siano presenti.
- 4.1 Anche gli Arbitri, oltre a tutti i giocatori che iniziano la partita, sono obbligati a partecipare al saluto al pubblico e sarà anche necessaria la presenza dei giocatori di riserva.
- 4.2 Nel momento del saluto al pubblico, tanto gli Arbitri quanto i giocatori che partecipano debbono essere vestiti con l'equipaggiamento che si userà in partita, e non si permetterà di tenere i calzettoni abbassati né indossare le tute.
- 4.3 La maschera di protezione e i guanti dei portieri non devono essere indossati durante il saluto al pubblico.

Art. 7 Infrazioni di presenza – tempi di tolleranza per l'inizio o la ripresa del gioco

- 1. Relativamente all'orario ufficiale dell'inizio della gara, ogni squadra dispone di un margine di 15 (quindici) minuti per presentarsi in pista in condizione tale da disputare la partita.
- 1.1 Se, esaurito questo tempo, una qualsiasi squadra non si presenta in pista – o anche se presente non ha il numero minimo di giocatori necessario per dare inizio alla gara - gli arbitri devono procedere nella seguente forma:
 - 1.1.1 Quando una delle squadre non si presenta, gli arbitri devono egualmente identificare i giocatori dell'altra squadra che è in pista per giocare la gara, confermandone la presenza del numero minimo necessario per l'effettuazione della gara.
 - 1.1.2 A seguire gli arbitri devono effettuare il saluto al pubblico, fischiando immediatamente dopo la fine della gara.
 - 1.1.3 Nel relativo Supplemento di Referto, gli Arbitri relazioneranno dettagliatamente le circostanze che hanno portato alla decisione di assegnare "la mancanza di presenza" alla squadra in questione.
- 1.2 La squadra a cui sia attribuita la "mancanza di presenza" è considerata sconfitta nella gara in questione, con il risultato di 10-0 (dieci reti subite e zero reti segnate).
- 2. Quando si verifica la impossibilità, temporanea o definitiva, di utilizzare la pista di gioco, gli Arbitri devono assegnare un margine di 15 (quindici) minuti, dopo cui – nel caso in cui si mantenga questa impossibilità – occorrerà seguire i seguenti procedimenti:
 - 2.1 Se sarà constatata l'esistenza di un motivo di forza maggiore – guasto grave nell'illuminazione, inondazione o pista scivolosa ecc. – che impedisca l'utilizzazione della pista da gioco all'orario ufficialmente fissato per l'inizio, la gara dovrà essere giocata in una pista alternativa: in tal caso sarà concessa dagli arbitri una tolleranza addizionale di 90 (novanta) minuti con inclusione nella stessa del tempo di trasferimento delle squadre da una pista all'altra.
 - 2.2 Se l'impossibilità di utilizzare la pista da gara si verifica per un guasto riparabile o perché sulla pista si sta svolgendo un'altra gara di hockey pista, gli arbitri concedono una tolleranza addizionale di 30 (trenta) minuti perché la gara possa iniziare.
 - 2.3 Se in qualsiasi dei casi riferiti nei punti precedenti di questo Articolo, si constata che – anche dopo essere stata esaurita la tolleranza addizionale – non è stato possibile risolvere la situazione, gli arbitri informeranno le squadre che la gara non si effettuerà, registrando il tutto dettagliatamente sul referto di gara.
 - 2.4 Essendo stato invece risolto il problema e potendo effettuarsi la gara, gli arbitri dovranno concedere 15 (quindici) minuti perché le squadre possano effettuare il proprio "riscaldamento" in pista, tempo questo che sarà conteggiato dal momento in cui la pista si è resa disponibile per la gara.

CAPITOLO II

Categorie dei giocatori – Zone di gioco, gioco passivo e power play

Art. 8 Categoria dei giocatori per sesso e scala di età

1. In funzione del sesso e della scala d'età, i giocatori di hockey pista sono classificati, a livello internazionale, nelle seguenti categorie competitive:

1.1 CATEGORIE DEI GIOCATORI MASCHI

| | |
|-----------------|-----------------------|
| UNDER 15 | 12 a 14 ANNI |
| UNDER 17 | 13 a 16 ANNI |
| UNDER 20 | 14 a 19 ANNI |
| UNDER 23 | 15 a 22 ANNI |
| SENIOR | = > 15 ANNI |

1.2 CATEGORIA DELLE GIOCATRICI FEMMINE

| | |
|-----------------|-----------------------|
| UNDER 18 | 13 a 17 ANNI |
| SENIOR | = > 14 ANNI |

2. L'inserimento dei giocatori nelle differenti categorie si effettua in funzione sia dell'anno civile di nascita che dell'anno in cui si disputano le manifestazioni alle quali sarà iscritto, come di seguito indicato:

2.1 GIOCATORI MASCHI HOCKEY PISTA

2.1.1 CATEGORIA UNDER-15 MASCHI

Il giocatore che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 12 (dodici) anni e che non compia 15 (quindici) anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.1.2 CATEGORIA UNDER-17 MASCHI

Il giocatore che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 13 (tredici) anni e che non compia 17 (diciassette) anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.1.3 CATEGORIA UNDER -20 MASCHI

Il giocatore che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 15 (quindici) anni e che non compia 20 (venti) anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.1.4 CATEGORIA UNDER -23 MASCHI

Il giocatore che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 15 (quindici) anni e che non compia 23 (ventitre) anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.1.5 CATEGORIA SENIOR MASCHI

Il giocatore che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 15 (quindici) o più entro il 31 Dicembre dell'anno a cui si effettua l'iscrizione.

2.2 GIOCATRICI FEMMINE HOCKEY PISTA

2.2.1 CATEGORIA UNDER 18 - FEMMINE

La giocatrice che abbia l'età minima anagraficamente compiuta di 13 (tredici) anni e che non abbia compiuto 18 (diciotto) anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.2.2 CATEGORIA SENIOR FEMMINE

La giocatrice che abbia l'età minima di 14 (quattordici) o più anni entro il 31 Dicembre dell'anno in cui si effettua l'iscrizione.

2.2.3. Per le giocatrici di Hockey Pista con età inferiore ai 12 (dodici) anni, le Federazioni Nazionali possono stabilire altre categorie, per manifestazioni e tornei specifici che vogliono organizzare in differenti gruppi di età.

Art. 9 Zone di gioco - Definizione del Gioco Passivo e dell'Antigioco.

1. ZONE DI GIOCO – TEMPI DI POSSESSO DELLA PALLINA.

Stante le disposizioni riportate al punto 5 dell'articolo 3 del Regolamento Tecnico, la linea divisoria di ogni metà pista consente la delimitazione, per ognuna delle due squadre, di due zone di gioco – una ZONA DIFENSIVA ed una ZONA D'ATTACCO – corrispondenti a differenti tempi di possesso della pallina, come di seguito specificato.

1.1 ZONA DIFENSIVA – POSSESSO DELLA PALLINA E CONTEGGIO DEL TEMPO

1.1.1 Quando una squadra prende possesso della pallina nella sua zona difensiva, dispone di 10 (dieci) secondi

- conteggio assicurato dagli Arbitri Principali, con segnali specifici – per iniziare una azione offensiva, assicurando il trasporto della pallina nella propria zona d'attacco, superando la linea divisoria di metà pista.

1.1.2 Al termine di una situazione di attacco – con eccezione di quanto disposto al punto 2.1.2 di questo articolo - la squadra che abbia iniziato un'azione offensiva può riportare la pallina nella propria zona difensiva, ma poi ha solo 5 (cinque) secondi per riportare la pallina nella propria zona d'attacco.

1.1.3 Se, dopo averla condotta nella propria zona d'attacco, una squadra fa ritornare la pallina nella propria zona difensiva, gli Arbitri Principali devono iniziare - con il ricorso a segnali specifici – il conteggio di cinque (5) secondi a partire dal momento in cui la pallina supera la linea divisoria di metà pista.

1.1.4 Sempre che venga superato il tempo di possesso della pallina nella propria zona difensiva – con attenzione a quanto disposto dai punti 1.1.1 e 1.1.2 del presente articolo - ogni squadra è sanzionata con un tiro libero indiretto – che si batte in uno degli angoli superiori della propria area di rigore - ; lo stesso avviene quando la pallina esce dalla pista o viene messa volontariamente sulla parte superiore della porta.

1.2 ZONA D'ATTACCO – POSSESSO DELLA PALLINA E CONTEGGIO DEL TEMPO

1.2.1 Nell'organizzazione delle proprie azioni offensive, ogni squadra dovrà tentare di tirare nella porta della squadra avversaria – allo scopo di segnare una rete – tenendo conto che la conclusione di tali azioni deve avvenire in un tempo ragionevole e non deve oltrepassare il tempo massimo di 45 (quarantacinque) secondi di gioco.

1.2.2 Il conteggio del tempo di possesso della pallina nelle azioni offensive di ogni squadra dovrà avvenire ad opera degli Arbitri Principali – che potranno ricorrere alla consultazione del quadro elettronico o effettuare un conteggio mentale di controllo – tenendo conto dei criteri di conteggio definiti nei punti seguenti.

1.2.3 Il conteggio del tempo di possesso della pallina non può essere interrotto quando avviene una qualsiasi delle seguenti situazioni e/o circostanze:

a) la squadra che detiene il possesso della pallina nella zona di attacco sceglie di portarla-ripassarla nella propria zona di difesa

b) è stato sanzionato un fallo a favore della squadra che detiene il possesso della pallina

c) il possesso della pallina ritorna alla squadra che la deteneva, dopo che avviene una delle seguenti situazioni:

- è stato concesso una ripresa a due

- è stato scagliato un tiro verso la porta avversaria senza che la pallina sia stata indirizzata nella zona frontale della porta (compresa fra la traversa ed i pali) e/o sul portiere, indipendentemente dal fatto che questo tiro sia stato eseguito debolmente o a seguito di un rimbalzo o deviazione della pallina da parte di un avversario o di un compagno.

1.2.4 Il conteggio del tempo di possesso della pallina si può interrompere solo – essendo eventualmente, ripreso se la pallina ritorna in possesso della squadra che la deteneva – quando è effettuato un tiro verso la porta avversaria e si nota che:

a) la pallina colpisce o è stata parata dal portiere avversario

b) la pallina colpisce la parte frontale (traversa o pali) della porta avversaria.

2. DEFINIZIONE DI GIOCO PASSIVO

2.1 Con eccezione di quanto disposto al punto 2.3 di questo articolo, si considera che una squadra attaccante incorre in gioco passivo quando, dopo aver iniziato una azione offensiva, incorre in una delle seguenti situazioni:

2.1.1 Uno o più giocatori hanno una chiara occasione da rete ed evitano di concretizzarla.

2.1.2 i suoi giocatori riportano – per 5 (cinque) volte consecutive – in modo intenzionale la pallina nella propria zona difensiva sia passandola che trasportandola.

2.1.3 una squadra mantiene il possesso della pallina senza tentare di effettuare - per un periodo massimo di 45 (quarantacinque) secondi – alcun evidente tentativo di attaccare o tirare verso la porta avversaria ottemperando quanto disposto nei punti 1.2.1 e 2.2 di questo articolo.

2.2 Quando – ottemperando a quanto disposto al punto precedente – una squadra incorre in gioco passivo, gli Arbitri Principali non possono sanzionare tale situazione immediatamente, in quanto essi dovranno assicurare i procedimenti definiti ai punti 3.1 e 3.2 di questo articolo.

2.3 ECCEZIONI AL SANZIONAMENTO DEL GIOCO PASSIVO: la pratica del gioco passivo è eccezionalmente ammessa nelle seguenti specifiche situazioni:

2.3.1 Quando è praticato da una squadra che, essendo sanzionata con power play, sta giocando in inferiorità numerica rispetto alla squadra avversaria.

- 2.3.2 Quando – nella parte finale del secondo tempo della partita – il risultato rispecchia un forte vantaggio a favore di una delle due squadre.
3. PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI IN PRESENZA DI GIOCO PASSIVO.
- 3.1 Quando una squadra incorre in gioco passivo, gli Arbitri Principali sono obbligati ad effettuare – precedentemente ed in forma ben visibile – un “avvertimento” per cui la partita potrà essere interrotta per evidenziare la corrispondente infrazione, “avvertimento” che – **non deve superare il tempo di 40 (quaranta) secondi di possesso della pallina in ogni azione offensiva** - sarà effettuato in conformità ai seguenti procedimenti:
- 3.1.1 Uno degli Arbitri Principali – preferibilmente quello più vicino alla pallina – deve garantire l’avvertimento in questione, alzando le 2 (due) braccia per avvertire la squadra attaccante della situazione; da questo momento la squadra attaccante avrà 5 (cinque) secondi per concludere l’azione di attacco tirando la pallina nella porta avversaria.
- 3.1.2 Rilevando questo “avvertimento”, l’altro Arbitro Principale deve immediatamente iniziare – utilizzando i segnali stabiliti – il conteggio dei 5 (cinque) secondi concessi affinché la squadra in questione tiri verso la porta avversaria.
- 3.1.3 Se l’altro Arbitro Principale invece non ha iniziato immediatamente il conteggio del tempo, tale conteggio dovrà essere assicurato dallo stesso Arbitro che aveva effettuato l’avvertimento del verificarsi del gioco passivo.
- 3.2 Nel caso in cui la squadra attaccante non concluda la sua azione d’attacco – non tirando verso la porta avversaria prima dei 5 (cinque) secondi concessi – l’Arbitro Principale responsabile del conteggio del tempo dovrà immediatamente fischiare, punendo la squadra infrattrice con un tiro libero indiretto che sarà battuto da uno degli angoli superiori della sua area di rigore.
4. DEFINIZIONE DI ANTI-GIOCO
- La pratica dell’antigioco è una chiara infrazione dei principi dell’etica sportiva e ciò avviene quando una squadra ha il possesso della pallina e non tenta di attaccare la porta avversaria allo scopo di segnare una rete – d’altra parte ed al medesimo tempo – l’altra squadra mantiene un atteggiamento totalmente passivo non dimostrando la minima intenzione di impossessarsi della pallina, rinunciando di conseguenza a cercare di segnare a propria volta una rete.
5. PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI AL VERIFICARSI DELL’ANTI-GIOCO
- Quando le due squadre incorrono nell’anti-gioco, gli Arbitri Principali devono intervenire efficacemente perché si ritorni ad un corretto spirito sportivo e competitivo del gioco. Tale intervento dovrà obbedire ai seguenti procedimenti:
- 5.1 Gli Arbitri Principali interrompono il gioco, chiamano a sé a centro pista i capitani delle due squadre (o in loro assenza dalla pista chi li sta sostituendo in tali veci) invitandoli tassativamente a porre fine all’anti-gioco, riprendendo poi il gioco con la ripresa a due nel punto dove si trovava la palla al momento della interruzione.
- 5.2 Nel caso in cui l’avvertimento non sortisca l’effetto desiderato, gli Arbitri Principali interromperanno nuovamente il gioco ed esibiranno il cartellino BLU ai due capitani (o a chi al momento ne fa le loro veci), espellendoli temporaneamente per il tempo di 2 minuti e riprendendo quindi il gioco con una ripresa a due nel punto dove si trovava la palla nel momento dell’interruzione.
- 5.3 Nel caso in cui anche questo nuovo avviso non sortisca effetto alcuno e persistendo ancora la situazione di non gioco, gli arbitri fischieranno immediatamente la fine della gara, riportando dettagliatamente quanto accaduto sul supplemento allegato al referto di gara.
- 5.4 Se gli Arbitri Principali non intervengono per correggere questo comportamento antisportivo, compete al Componente del Comitato Internazionale presente al tavolo ufficiale di gioco intervenire immediatamente e, alla prima occasione in cui il gioco sarà interrotto, chiamerà a sé gli arbitri ed esigerà che gli stessi applichino gli interventi elencati nei punti precedenti.

Art. 10 “Power play” - Definizione e inquadramento normativo

1. Il Power play è una sanzione disciplinare che penalizza le squadre i cui giocatori commettano mancanze disciplinari gravi e sono pertanto costrette – anche se solo temporaneamente – a giocare in inferiorità numerica rispetto alla squadra avversaria.
- 1.1 Se è esibito un cartellino blu e/o un cartellino rosso a un giocatore o a un altro rappresentante della squadra che non sono in pista, la sua squadra – in funzione di quanto disposto al punto 3 di questo articolo – viene sanzionata con il “power play” corrispondente e un giocatore della squadra in questione

- dovrà uscire dalla pista di gioco, su indicazione dell'allenatore principale.
- 1.1.1. Il giocatore, uscito dalla pista, potrà sedersi sulla panchina delle riserve della propria squadra, in quanto non è stato sanzionato
 - 1.1.2. Conseguentemente, potrà rientrare in pista per sostituire un proprio compagno, quando il suo allenatore lo desidera (mantenendo comunque l'inferiorità numerica per il tempo necessario).
 - 1.2. Sempre che – in simultanea o nel medesimo tempo effettivo di gioco – sia comminata l'espulsione temporanea o quella definitiva del medesimo numero di giocatori di ciascuna squadra, la sanzione del power play non sarà applicata ed i giocatori infrattori potranno essere sostituiti da altri giocatori.
 2. Se la squadra che gioca in inferiorità numerica subisce una rete, può fare rientrare immediatamente un proprio giocatore - per ogni rete subita si può effettuare la sostituzione di uno dei giocatori espulsi – ma non è comunque permesso il rientro di un giocatore che è stato espulso definitivamente o che sta ultimando il periodo di espulsione temporanea e che dovrà quindi attendere comunque di terminare la sanzione disciplinare ricevuta.
 - 2.1. Il rientro in pista del giocatore sostituito può avvenire immediatamente dopo che la rete è stata subita – in conseguenza del tiro libero diretto o del tiro di rigore assegnato per il fallo che ha originato il power play – determinando così che la squadra in questione non sia effettivamente sanzionata con l'inferiorità numerica.
 - 2.2. Se una rete valida è stata segnata dalla squadra sanzionata con il power play, non si ha alcun cambiamento nella situazione per cui la squadra continua a giocare con il medesimo numero di giocatori.
 - 2.3. Fermo restando quanto disposto al punto 5 dell'articolo 18 di queste regole, quando avviene una rete segnata da un giocatore nella propria porta – risultato di una azione deliberata e intenzionale (autogol) mentre la sua squadra si trova a giocare in “power play” – il gol in questione non avrà alcun effetto per il “power play” in questione che manterrà inalterata la sua durata temporale.
 3. Il limite massimo del tempo del power play da scontare per le squadre sarà stabilito tenendo conto del tipo di infrazione disciplinare relativa alle infrazioni commesse dai loro giocatori o da altri loro componenti conformemente a quanto indicato successivamente:
 - 3.1. DUE MINUTI nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino blu
 - 3.2. QUATTRO MINUTI nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino rosso.
 4. Il conteggio dei tempi del power play risponde ai seguenti criteri e procedure:
 - 4.1. l'inizio del power play corrisponde al momento (tempo effettivo di gioco) in cui avviene il fallo o infrazione che ha determinato la sanzione della squadra eccetto quanto disposto al punto 5 del presente Articolo;
 - 4.2. la fine del power play corrisponde al momento (tempo effettivo di gioco) in cui:
 - a) la squadra sanzionata subisce una rete;
 - b) è stato ultimato il tempo massimo della sanzione applicata, situazione in cui l'arbitro ausiliare dal tavolo Ufficiale di Gioco informerà il Delegato della squadra in questione (quella sanzionata).
 5. Se avviene un fallo grave o un fallo molto grave ad opera di un giocatore o di altro componente una squadra che – in conseguenza di ferite e/o sanzioni – sta giocando con soli 3 giocatori, saranno adottati i seguenti provvedimenti:
 - 5.1. se vi è un sostituto disponibile, la sanzione del power play non sarà applicata, e dovranno osservarsi i seguenti disposti:
 - 5.1.1. l'infrattore dovrà scontare la sua sanzione disciplinare con l'implicazione che – se trattasi di portiere o di altro giocatore che stava giocando – dovrà uscire dalla pista ed essere sostituito o da altro portiere o giocatore e che tale situazione potrà comportare i procedimenti previsti nel punto 5.1 dell'Art. 16 delle Regole di Gioco quando fosse necessario sostituire il portiere in pista con altro giocatore di movimento;
 - 5.1.2. il tempo massimo del power play corrispondente all'infrazione in questione – e che la squadra dell'infrattore dovrà scontare – sarà addizionato al tempo del power play dell'ultimo giocatore della medesima squadra che era già stato in precedenza sanzionato con l'espulsione.
 - 5.2. Se non vi fosse un sostituto disponibile, la partita dovrà essere considerata conclusa dagli arbitri secondo quanto disposto al punto 3.2 dell'Art. 11 delle Regole di Gioco.
 6. Se – dopo che gli sia stato mostrato un cartellino azzurro – un rappresentante di una squadra (allenatore principale o giocatore o portiere) questi si rende colpevole di nuova infrazione punibile con cartellino blu o rosso, il tempo massimo di power play della squadra dell'infrattore sarà sempre ampliato a 4 (quattro) minuti, tenendo anche conto che:

- 6.1 bisognerà fare uscire dalla pista un unico giocatore della medesima squadra (proprio l'infrattore o altro giocatore, a seconda dei casi).
- 6.2 L'infrattore dovrà sempre essere sanzionato in conformità con quanto disposto al punto 3 dell'articolo 26.
7. Se dopo la ripresa del gioco o dopo l'esibizione di un cartellino azzurro, avviene un fallo grave o molto grave commesso da un giocatore o da un portiere che sta scontando una espulsione temporanea al Tavolo Ufficiale di Gioco (in panca puniti), gli Arbitri devono esibirgli un cartellino rosso diretto, mentre la sua squadra sarà sanzionata con un nuovo power play di 4 minuti, e la squadra dell'infrattore dovrà ritirare dalla pista un altro giocatore, in osservanza a quanto stabilito al punto 5 di questo articolo.

CAPITOLO III **Squadre di Hockey Pista**

Art. 11 Squadre di Hockey Pista - Composizione e inquadramento normativo

1. Ad una gara di hockey pista partecipano due squadre composte di 5 giocatori cadauno (1 portiere + 4 giocatori di movimento). Per dare inizio alla gara deve essere altresì presente il portiere di riserva per cui il numero minimo è fissato in 6 (sei) giocatori (2 portieri + 4 giocatori di movimento).
 - 1.1 Il portiere di riserva è obbligato ad essere presente fino al termine della partita e potrà abbandonare la panchina solo in caso di infortunio che gli precluda la continuazione della gara o di espulsione.
 - 1.2 Ogni squadra può altresì schierare altri 4 (quattro) giocatori di riserva – che possono essere di movimento (l'opzione più comune) oppure portieri - per cui sul referto gara ogni squadra ha la possibilità di indicare un massimo di 10 (dieci) giocatori dei quali almeno 2 (due) devono essere portieri.
2. Nelle competizioni internazionali della categoria senior maschile, riservate alle selezioni nazionali dei paesi membri della FIRS e che sono disputati in giorni successivi, ogni squadra può iscrivere nella competizione un massimo di 11 (undici) giocatori, - dei quali almeno 3 (tre) devono essere portieri – tenendo sempre conto che in ogni gara dovrà essere rispettato quanto stabilito nella parte antecedente.
3. Affinché una gara possa avere inizio, ogni squadra deve presentare – sotto pena che le venga notificata una “mancanza di presenza” – un minimo di sei (sei) giocatori in condizioni di potere giocare, includendo obbligatoriamente 2 (due) portieri, uno effettivo e un altro di riserva.
 - 3.1 In ogni caso, la squadra in questione potrà – in qualsiasi momento della gara – fare entrare in pista i rimanenti giocatori, sempre che questi siano stati regolarmente iscritti nel referto di gioco.
 - 3.2 Se durante una gara in conseguenza di lesioni o sanzioni disciplinari una squadra rimanga ridotta a 2 (due) giocatori, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere la gara considerandola terminata, riportando sul Supplemento di Referto le circostanze che hanno determinato tale decisione, dettagliando in particolare:
 - 3.2.1 Se la situazione è stata determinata in modo particolare dalle espulsioni subite o dall'abbandono ingiustificato di alcuni giocatori, in questo caso gli Arbitri Principali decideranno l'annotazione di “mancanza di presenza” alla squadra infrattrice e la sconfitta nella partita in questione.
 - 3.2.2 Se tale situazione si verifica a causa di incidenti occasionali accaduti nella gara che hanno determinato lesioni ai giocatori per cui questi hanno dovuto abbandonare la pista, l'Ente Organizzatore potrà decidere per la ripetizione della gara nella sua completezza o in parte, tenendo conto del risultato in essere nel momento in cui la gara è stata sospesa.
4. Costituisce una grave violazione all'etica sportiva la squadra che, pur disponendo di giocatori sulla panchina delle riserve pronti ad entrare in pista, decide di rimanere in gioco con un giocatore in meno, situazione che se avviene determinerà l'assunzione dei seguenti provvedimenti da parte degli Arbitri Principali:
 - 4.1 Effettuare la immediata interruzione della gara, esibendo un cartellino rosso all'allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all'allenatore secondario, al delegato della squadra o al capitano in pista.
 - 4.2 Assicurare la sanzione disciplinare della squadra infrattrice con il corrispondente power play, in osservanza a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10 di queste regole.
 - 4.3 Obbligare la squadra infrattrice abbia in pista il medesimo numero di giocatori, ovvero, mantenere un giocatore in meno in pista durante il compimento del power play.
 - 4.4 Applicare la sanzione tecnica alla squadra infrattrice con la esecuzione di un tiro libero diretto.
5. L'iscrizione ufficiale nel Referto di gioco e l'identificazione dei giocatori di ogni squadra – inclusi i portieri – è effettuata con l'indicazione di numeri distinti – compresi tra 1 (uno) e 99 (novantanove)

con l'esclusione del numero 0 (zero) – riportati obbligatoriamente sulle maglie, e facoltativamente sui pantaloncini dell'equipaggiamento di gioco.

Art. 12 Panchina delle riserve - Rappresentanti delle squadre nel gioco

1. In base a quanto stabilito nel punto 4 del Art. 12 del Regolamento tecnico dell'Hockey Pista, ogni squadra ha il diritto di integrare 12 (dodici) dei suoi rappresentanti nella “panchina delle riserve”, vale a dire:
 - 1.1 5 (cinque) Giocatori di riserva, includendo almeno 1 (uno) portiere
 - 1.2 2 (due) Delegati della squadra
 - 1.3 1 (uno) Allenatore principale
 - 1.4 1 (uno) Allenatore aggiunto (o Preparatore fisico)
 - 1.5 1 (uno) Medico
 - 1.6 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere oppure Fisioterapista)
 - 1.7 1 (uno) Meccanico (o Economo)
2. Durante ogni tempo della gara, ciascuna delle squadre deve occupare la panchina delle riserve posizionata a fianco della propria zona difensiva, invertendo poi con la squadra avversaria la posizione durante l'intervallo.
3. Durante la gara tutti gli elementi che occupano la panchina delle riserve di ogni squadra dovranno rimanere seduti, con eccezione di 3 (tre) rappresentanti – uno dei quali è l'allenatore principale – che possono rimanere in piedi vicino alla sponda esterna davanti alla propria panchina.
 - 3.1 Ad eccezione dei giocatori di riserva, tutti i rappresentanti delle squadre che sono indicati nel Referto di Gara e che accedono alla panchina delle riserve, devono portare appesa al collo una tessera identificativa (con indicazione di Società, nominativo del tesserato, incarico ricoperto e fotografia a colori).
 - 3.2 Nel caso in cui il tesserato non é in possesso della tessera non potrà accedere alla panchina delle riserve salvo specifica e formale autorizzazione concessa dalla Commissione Organizzatrice della manifestazione.
4. Nel caso in cui si verificasse, sulla panchina delle riserve delle due squadre, una qualsiasi irregolarità/anomalia non grave, gli Arbitri Principali attenderanno una interruzione del gioco per sollecitare al Delegato della squadra in questione il corretto ripristino della situazione.
5. Al contrario, dovesse essere riscontrata una grave infrazione disciplinare sulla panchina delle riserve delle due squadre, gli Arbitri Principali procederanno come previsto dall'Art. 23 di queste regole.
6. Perde il diritto a restare sulla “panchina delle riserve”, qualsiasi giocatore o rappresentante di una squadra che sia stato espulso dagli Arbitri Principali con il cartellino ROSSO.
 - 6.1 I giocatori a cui sia stato esposto il cartellino BLU devono occupare temporaneamente una delle sedie collocate tra la panchina delle riserve e il tavolo ufficiale della gara.
 - 6.2 Quando contravvenendo a quanto disposto dagli arbitri principali si verifichi la permanenza nella “panchina delle riserve” di qualsiasi elemento che – o perché sia stato espulso o per qualsiasi altro motivo - non ne abbia il diritto, gli arbitri principali devono sollecitare il tempestivo intervento delle forze dell'ordine per garantire l'allontanamento della persona in posizione irregolare.
7. Oltre ai giocatori di riserva nei soli casi di sostituzione di un compagno in pista, soltanto il medico o il massaggiatore possono – previa autorizzazione concessa espressamente dagli arbitri principali – entrare in pista per prestare assistenza a un proprio giocatore anche nell'eventualità che siano stati espulsi o esclusi dalla panchina delle riserve.
 - 7.1 Se l'entrata in pista del medico e/o del massaggiatore avviene senza la preventiva autorizzazione degli Arbitri principali, questi dovranno richiamare verbalmente l'infrattore dopo che sia però stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.
 - 7.2 In caso avvenga la reiterazione dell'infrazione citata al punto precedente, gli arbitri principali espelleranno definitivamente con il cartellino rosso l'infrattore – allontanandolo anche dalla panchina delle riserve – dopo però che sia stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.

Art. 13 Azioni e interventi del portiere nel gioco

1. Analogamente a tutti gli altri giocatori (di movimento), il portiere deve appoggiarsi solo sui propri pattini e gode – limitatamente nella propria area di rigore – di diritti speciali nella difesa della propria porta, come di seguito descritto.
 - 1.1 Nel tentativo di parare un tiro o di evitare la segnatura di una rete, il portiere può inginocchiarsi, sedersi, stendersi o strisciare e può fermare la palla con qualsiasi parte del corpo anche se lo stesso si

- trova temporaneamente in contatto con il pavimento della pista.
- 1.2 Dopo che il portiere ha effettuato la difesa della propria porta, deve però rialzarsi e sostenersi solo sopra i suoi pattini ma può comunque mantenere uno dei ginocchi appoggiati a terra ad eccezione che nell'esecuzione di una punizione diretta o di un rigore contro la propria squadra, come stabilito nel punto 3 dell'Art. 29 di queste regole.
 - 1.3 Se al portiere cade la propria maschera e para quindi anche senza la maschera indossata un tiro diretto verso la propria porta non incorre in alcuna irregolarità; gli arbitri principali applicheranno la "norma del vantaggio" e solo successivamente interromperanno il gioco per dar modo al portiere di indossare la propria maschera.
 2. Il portiere non può trattenerne o bloccare la pallina con la mano e neppure bloccarla intenzionalmente con il corpo o trattenerla tra le gambe con l'intenzione di impedire che venga regolarmente giocata. Se tale infrazione avviene all'interno della propria area di rigore, gli arbitri principali dovranno immediatamente interrompere il gioco e punire la squadra alla quale appartiene tale portiere con l'assegnazione di un rigore.
 3. Quando si trova con il suo corpo completamente fuori dall'area di rigore, il portiere non può utilizzare intenzionalmente i suoi specifici strumenti di protezione; in caso contrario ed in presenza di qualsiasi infrazione al gioco, sarà soggetto ai seguenti provvedimenti:
 - 3.1 se il portiere gioca la palla intenzionalmente con i guanti o con i gambali di protezione, gli arbitri principali interromperanno il gioco e gli mostreranno un cartellino blu con la conseguente applicazione delle sanzioni e dei provvedimenti citati nel punto 2 del successivo Art. 26 di queste Regole.
 - 3.2 se il portiere gioca la palla con la "stecca" in modo irregolare o falloso – o se la palla rimbalza sui suoi guanti o gambali di protezione in modo fortuito e non intenzionale – gli arbitri principali devono assegnare – salvo l'eventuale applicazione della norma del vantaggio - il corrispondente provvedimento tecnico, sanzionando la squadra del portiere in questione con un tiro libero indiretto ma senza alcun altro provvedimento di carattere disciplinare.
 4. **INFRAZIONI DEL PORTIERE COMMESSE FUORI DALLA PROPRIA AREA DI RIGORE**
 Quando la pallina si trova nella zona posteriore alla sua area di rigore, si possono verificare alcune infrazioni del portiere, situazioni che obbligano gli Arbitri Principali a interrompere immediatamente il gioco per sanzionare tali infrazioni nel modo seguente:
 - 1.1 assegnare un fallo tecnico – con l'esecuzione del corrispondente tiro libero indiretto battuto nell'angolo inferiore dell'area di rigore che è più vicino a quello ove è avvenuta l'infrazione – senza alcuna addizionale azione di tipo disciplinare, quando il portiere in questione:
 - 1.1.2 colpisce con il suo bastone quello del giocatore avversario.
 - 4.2 Assegnare un fallo di squadra – con esecuzione del corrispondente tiro libero indiretto (se è il caso) nell'angolo inferiore dell'area di rigore che è più vicino al punto dove è avvenuta l'infrazione – sempre che il portiere in questione colpisca con il suo bastone un giocatore avversario nella zona dei pattini e/o dei parastinchi di protezione, senza provocare la sua caduta in pista e/o senza usare violenza nell'azione.
 - 4.3 Assegnare un tiro libero diretto – dopo avere esibito il cartellino azzurro al portiere infrattore – sempre che questo abbia colpito con il suo bastone un giocatore avversario nella zona dei pattini e/o dei parastinchi di protezione, provocando la sua caduta in pista.
 - 4.4 Assegnare un tiro libero diretto – dopo avere mostrato un cartellino rosso al portiere infrattore – sempre che questo abbia colpito con il suo bastone un giocatore avversario in zona non protetta del suo corpo (gambe, braccia, tronco, etc.)

CAPITOLO IV

Situazioni specifiche di gioco – Inquadramento normativo

Art. 14 Inizio e ripresa del gioco - tiro d'inizio

1. In tutte le situazioni, il gioco inizia e termina con il fischio degli Arbitri Principali mentre il segnale acustico utilizzato dai cronometristi è soltanto indicativo e di ausilio agli arbitri.
2. All'inizio di ciascuno dei due tempi di gioco ed allorché viene segnata una rete, la palla è collocata nel punto contrassegnato al centro della pista e dopo il fischio dell'arbitro la palla è giocata dalla squadra in questione ed in particolare:
 - 2.1 all'inizio della partita (primo tempo) dalla squadra designata per sorteggio con la conseguenza che

- all'altra squadra toccherà eseguire il tiro di inizio al ricominciare della partita (secondo tempo);
- 2.2 dopo la segnatura di una rete valida, dalla squadra che l'ha subita eccetto quanto disposto al punto 1.4 e 2.5 dell'Art. 5 di queste Regole.
3. Nell'esecuzione del tiro d'inizio, tutti i giocatori di entrambe le squadre devono rimanere nella propria metà pista e fuori dal cerchio di centro pista, all'interno del quale sono autorizzati a rimanervi solamente il giocatore incaricato di battere il tiro ed un suo compagno di squadra.
- 3.1 Dopo il fischio degli arbitri, la palla è in gioco e quindi anche i giocatori avversari potranno tentare di entrare in possesso della palla e giocarla.
- 3.2 Nell'esecuzione del tiro d'inizio, la pallina può essere:
- a) rinviata nella metà pista avversaria; o
 - b) ripassata nella propria metà pista, situazione nella quale la squadra che la esegue disporrà di 5 secondi per ripassare la pallina nella altra metà pista, dovendo gli Arbitri Principali agire in conformità al punto 1.1.4 dell'articolo 9 di queste Regole.
4. Se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro di inizio, dopo il fischio dell'arbitro, decide di tirare direttamente in porta e segna una rete – senza che nessun altro giocatore tocchi o giochi la palla – la rete non sarà convalidata e la gara riprenderà con una ripresa a due in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra nella cui porta la palla è entrata.

Art. 15 Sosta del tempo o “time out”

1. In ciascuno dei due tempi regolari di una partita, ogni squadra può usufruire di un “time out” della durata massimo di 1 (uno) minuto.
- 1.1 La squadra che non ne ha usufruito nel primo tempo non può utilizzarne 2 (due) nel secondo tempo.
- 1.2 Nei tempi supplementari non si possono concedere “time-out” anche nel caso in cui questi non siano stati utilizzati nei tempi normali di gara.
2. I “time out” devono essere richiesti dai delegati delle squadre posizionati vicino al Tavolo Ufficiale di gara. Essendo compito dell'Arbitro Ausiliare – alla prima interruzione del gioco e tenendo conto di quanto disposto nel punto 3 di questo Art. – assicurare la realizzazione dei seguenti procedimenti:
- 2.1 Informare gli Arbitri Principali, le squadre ed il pubblico in generale in merito alla richiesta di un time out posizionando una bandierina – o altro specifico segnale – nella parte superiore del Tavolo Ufficiale di Gioco dalla parte del recinto riservato della squadra che ha richiesto tale sospensione di gioco.
- 2.2 Avvisare gli Arbitri Principali – per mezzo di un segnale acustico o utilizzo del fischietto – che deve essere concesso il time out indicando anche quale delle due squadre ha fatto tale richiesta posizionando una bandierina o altro specifico segnale sul Tavolo Ufficiale di Gara.
- 2.3 Effettuare il controllo del tempo del time out concesso dagli Arbitri Principali emettendo un nuovo segnale sonoro o tramite l'utilizzo del fischietto al termine del periodo medesimo.
- 2.4 Annotare sul referto di gara i time out concessi ad ogni squadra.
3. Qualsiasi time out può essere concesso solo dopo che gli Arbitri Principali abbiano confermato – prima al Tavolo Ufficiale di Gara mediante l'emissione del proprio fischio e contestuale specifica segnalatica – la sua autorizzazione con corrispondente interruzione di gioco.
- 3.1 Se gli Arbitri Principali si accorgono che c'è uno o più giocatori infortunati in pista, il time out sarà concesso – e inizierà ad essere conteggiato – solo dopo che sia stato terminato il soccorso al giocatore infortunato o solo dopo che questi sia uscito dalla pista di gioco.
- 3.2 Il time out sarà sempre assegnato alla squadra che l'ha richiesto, anche se questa poi voglia rinunciarvi dopo che il Tavolo Ufficiale di gara lo abbia già segnalato con il segnale acustico all'arbitro.
- 3.3 Quando la squadra che ha chiesto il time out si dichiara pronta a riprendere il gioco anche senza attendere che trascorra il tempo previsto, gli Arbitri Principali devono riprendere immediatamente la gara.
4. Durante il time out, i giocatori di ogni squadra devono riunirsi vicino alla propria panchina ed entrambe le squadre possono effettuare sostituzioni di giocatori ma nessun altro componente la panchina delle riserve può entrare in pista.
- 4.1 Gli Arbitri Principali manterranno il possesso della pallina e si collocheranno a centro pista in modo da potere osservare e controllare gli elementi delle panchine di ogni squadra.
- 4.2 Alla fine del time out gli Arbitri Principali ordineranno la ripresa della gara con il fischietto.

Art. 16 Entrata uscita dalla pista - sostituzione dei giocatori.

I giocatori di ogni squadra – inclusi i portieri – entreranno ed usciranno dalla pista attraverso la porta

vicina alla propria panchina delle riserve, specialmente quando si effettua una sostituzione.

2. ENTRATA ED USCITA DALLA PISTA SALTANDO LA TRANSENNA

2.1 Se un portiere o giocatore di movimento, portato da un'azione del proprio gioco, cade fuori dalla pista di gioco, gli Arbitri Principali possono autorizzarlo a scavalcare la transenna per rientrare in pista.

2.2 Nessun portiere o giocatore di movimento può scavalcare la transenna senza autorizzazione preventiva e specifica degli Arbitri Principali, per cui quando dovesse avvenire tale infrazione gli Arbitri Principali dovranno adottare i seguenti provvedimenti:

2.2.1 Se è la prima infrazione del portiere o giocatore di movimento in questione, la partita non sarà interrotta, fatte salve le applicazioni dei procedimenti previsti al punto 2.2 dell'articolo 25 di queste Regole in occasione della prima interruzione del gioco.

2.2.2 Se il portiere o il giocatore di movimento in questione sono recidivi per la medesima infrazione, la partita sarà immediatamente interrotta per assicurare i procedimenti previsti al punto 2.4 dell'articolo 25 di queste regole.

2.3 Se un giocatore scavalca la transenna per entrare in pista, incorre in una situazione di "sostituzione irregolare" e ciò si considera come infrazione più grave e, come tale, gli Arbitri Principali devono seguire i procedimenti indicati nel punto 6 di questo articolo.

3. SOSTITUZIONE GIOCATORI.

3.1 Con l'eccezione della situazione in cui non vi siano sostituti disponibili, ogni portiere o giocatore che debba essere assistito in pista deve obbligatoriamente essere sostituito, anche se la sua condizione fisica gli permetta di riprendere il gioco.

3.2 Con l'eccezione di quanto disposto al punto 1.3 dell'articolo 13 di queste Regole, sempre che si verifichi una avaria o un danno all'equipaggiamento del portiere in pista, gli Arbitri Principali devono interrompere la partita e fare il necessario per la sua immediata sostituzione con il portiere di riserva, ad eccezione di quando non vi sia disponibile il portiere di riserva.

3.2.1 Non è obbligatoria tale sostituzione allorché, il portiere - approfittando di una interruzione di gioco - chiede il permesso agli Arbitri Principali per pulire la visiera del casco o per sistemare o fissare i gambali o altro pezzo del suo equipaggiamento di protezione.

3.2.2 In occasione di un time out o mentre si sta prestando assistenza sanitaria in pista ad un giocatore infortunato, non è necessaria la preventiva autorizzazione al portiere da parte degli Arbitri Principali per effettuare la pulizia della visiera o la sistemazione del suo equipaggiamento di protezione.

3.3 Con eccezione di quanto disposto al punto 3.2.2 di questo articolo, sempre che un portiere in pista si diriga alla propria panchina delle riserve per pulire la propria visiera - o per qualsiasi altro motivo - senza chiedere la autorizzazione degli Arbitri Principali, questi dovranno assicurare:

3.3.1 i procedimenti stabiliti al punto 2.2 dell'articolo 25 di queste regole.

3.3.2 la sostituzione obbligatoria del portiere infrattore con il portiere supplente, eccettuato che non vi sia un portiere di riserva disponibile.

4. SOSTITUZIONI – NORME GENERALI

Le sostituzioni dei giocatori e/o dei portieri si possono effettuare sia a gioco fermo che a gioco in svolgimento tenendo conto di quanto stabilito nei punti seguenti:

4.1 Se la sostituzione è effettuata a gioco in svolgimento, il giocatore o portiere sostituito non può entrare in pista prima dell'uscita dalla pista del giocatore o portiere sostituito, secondo quanto disposto al punto 6 di questo articolo.

4.2 Essendo consentite sostituzioni prima che gli Arbitri Principali abbiano concluso la collocazione dei giocatori in occasione dell'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto, nessuna delle squadre può effettuare sostituzioni dopo l'autorizzazione alla sua esecuzione o, se, durante i 5 (cinque) secondi concessi per concretizzare il tiro di rigore o del tiro libero diretto.

4.3 Solamente i portieri - iscritti, come tali, nel referto di gara - possono sostituire un altro portiere, fermo restando - quanto disposto nel punto 5.2 di questo articolo - quando si tratti del loro rientro in gioco per sostituire un giocatore di movimento.

4.4 Il rientro in pista di qualsiasi portiere o giocatore che siano stati assistiti in pista potrà avvenire solo dopo che il gioco sia stato ripreso dagli Arbitri Principali.

5. NORME SPECIFICHE DA OSSERVARE NELLA SOSTITUZIONE DEL PORTIERE

I portieri possono essere sostituiti con le medesime condizioni degli altri giocatori, potendo la squadra interessata alla sostituzione chiedere agli Arbitri Principali - in occasione di una interruzione del gioco - che siano concessi 30 (trenta) secondi per provvedere alla sostituzione del portiere in pista con quello di riserva.

- 5.1 Quando – sia per un infortunio che per sanzioni disciplinari che in funzione di quanto disposto al punto 3 di questo articolo - la sostituzione del portiere deve essere obbligatoriamente effettuata e non è disponibile il portiere di riserva, gli Arbitri Principali concederanno 3 (tre) minuti affinché un altro giocatore possa prendere il posto del portiere sostituito indossando la maschera, i gambali e le restanti specifiche attrezzature previste per la protezione dei portieri.
- 5.1.1 Se il portiere sostituito – in assenza di altre alternative - si rifiutasse di cedere il proprio equipaggiamento di protezione al giocatore che lo deve sostituire, gli Arbitri Principali debbono richiedere l'intervento del Capitano in pista e dei Delegati della squadra in questione, affinché il problema sia rapidamente risolto.
- 5.1.2 Nel caso che questo intervento non abbia buon esito, gli Arbitri Principali fischieranno la fine della gara e riferiranno il tutto dettagliatamente sul Referto di Gara.
- 5.2 Per scelta tecnica – e limitatamente agli ultimi 5 (cinque) minuti del secondo tempo normale di gioco - il portiere di ogni squadra può essere sostituito con un giocatore di movimento della propria squadra, senza che questo possa beneficiare degli speciali diritti concessi ai portieri nella loro area di rigore, né potrà utilizzare alcuna delle protezioni specifiche dei portieri.
- 6 SOSTITUZIONE IRREGOLARE E SANZIONAMENTO DEGLI INFRATTORI.
A gioco fermo, le sostituzioni non sono mai ritenute irregolari, queste avvengono solamente a gioco in corso, in particolare nelle seguenti circostanze:
- 6.1 Quando si verifica una qualsiasi infrazione a quanto stabilito al punto 4 di questo articolo.
- 6.2 Quando si verifica la indebita presenza in pista di un giocatore o di un portiere che non è abilitato a partecipare alla gara, sia perché è stato espulso definitivamente dalla stessa, sia perché sta ultimando il periodo di sospensione per una espulsione temporanea.
- 6.3 Quando sarà constatata una sostituzione irregolare, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco assicurando i seguenti provvedimenti:
- 6.3.1 mostrare un cartellino blu al portiere o al giocatore subentrante.
- 6.3.2 assicurare la sanzione disciplinare stabilita al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole, agli infrattori ed alla sua squadra.
- 6.3.3 ordinare – se è il caso di una infrazione delle disposizioni del punto 4.2 di questo articolo – che si effettui l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto che era in corso.

Art. 17 Giocando la palla – Norme specifiche

- 1.1 . La pallina può essere giocata soltanto con il bastone (stick) mentre è consentito – al di fuori di entrambe le aree di rigore - intercettarla con il pattino o con qualsiasi parte del corpo ad eccezione della mano.
- 1.1.1. La pallina può essere mossa o tirata soltanto con le parti piatte della stecca mentre è proibito intercettarla o giocarla con il taglio del bastone e con la punta della stecca
- 1.1.2 Un giocatore, sia con il possesso della palla che in qualsiasi altra fase del gioco a cui partecipa, non potrà alzare nessuna parte della stecca al di sopra del livello della propria spalla ad eccezione che in occasione del tiro verso la porta avversaria sempre che tale gesto (vale a dire l'alzamento della stecca sopra la propria spalla) non costituisca pericolo per l'incolumità degli altri giocatori, siano essi compagni di squadra che avversari.
- 1.1.3 Qualsiasi delle situazioni descritte ai punti 1.1.1 e 1.1.2 di questo articolo sarà considerata come falli tecnico e punito come descritto nell'articolo 24 di queste Regole.
- 1.2 Non sarà considerata valida una rete ottenuta a seguito del rimbalzo – fortuito o meno – della pallina contro qualsiasi parte del corpo o dei pattini di un giocatore della squadra che beneficerebbe della rete in questione.
- 1.3 Tuttavia – tenendo conto della norma del vantaggio – sarà considerata valida una qualsiasi rete segnata da un giocatore nella propria porta sia con il suo bastone sia a seguito del rimbalzo fortuito o meno – della pallina contro qualsiasi parte del suo corpo o dei suoi pattini.
2. LIMITAZIONI IMPOSTE AI GIOCATORI NEL GIOCARE LA PALLA
- 2.1 Gli Arbitri Principali devono interrompere la partita e segnalare il corrispondente fallo tecnico – sanzionabile come disposto dall'articolo 24 di queste regole quando un giocatore commette una di queste infrazioni:
- 2.1.1 toccare la pallina senza stare esclusivamente appoggiato sui pattini, tenendo la mano o parte del corpo appoggiata al suolo ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.

- 2.1.2 giocare la pallina con le mani, braccia o qualsiasi altra parte del corpo.
- 2.1.3 fermare la pallina con la mano o calciarla intenzionalmente
- 2.1.4 immobilizzare o mantenere la pallina immobilizzata tra la transenna e i pattini o tra la transenna e il bastone.
- 2.1.5 giocare la pallina appoggiato o aggrappato alla porta ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.
- 2.1.6 mantenere il possesso di pallina in qualsiasi degli angoli della pista o dietro la porta
- 2.2 durante il gioco, la pallina non potrà essere alzata al di sopra di m 1,50 (un metro e cinquanta), ad eccezione che ad opera del portiere quando questi è nella propria area di rigore.
- 2.2.1 Se avviene una infrazione a questa disposizione, gli Arbitri Principali puniranno sempre la squadra dell'infrattore con un tiro libero indiretto. Anche se l'infrazione è avvenuta dentro l'area di rigore della squadra dell'infrattore.
- 2.2.2 Non si considera come infrazione nessuna situazione in cui la pallina si alza al di sopra dell'altezza regolamentare a seguito di un rimbalzo – sia contro la porta sia contro le recinzioni sia contro il corpo o il bastone o i pattini di un giocatore in pista – e sempre che la pallina non sia uscita dalla pista.
- 3 PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI CON IRREGOLARITA' NEL LORO EQUIPAGGIAMENTO – SANZIONI
- 3.1 Con eccezione delle disposizioni del punto 3.2 di questo articolo, gli Arbitri Principali devono interrompere la partita e segnalare il corrispondente fallo di squadra – sanzionabile come disposto al punto 3.5 dell'articolo 25 di queste regole - quando un giocatore o il portiere gioca la pallina – o prende parte attiva al gioco - con il suo equipaggiamento in condizioni non regolamentari, la sanzione si effettua in presenza delle seguenti circostanze:
- 3.1.1 giocare la pallina intenzionalmente senza stecca
- 3.1.2 giocare la pallina con uno dei pattini guasto (perdita o blocco di alcune ruote, pattino staccato dalla scarpa etc)
- 3.1.3 portiere che gioca o difende la pallina senza indossare tutti i suoi elementi di protezione (maschera di protezione integrale o casco e visiera, pettorina, guanti, gambali).
- 3.2 Se un giocatore ha il suo equipaggiamento in condizioni irregolari ma non prende parte attiva al gioco, questo non deve essere interrotto dagli Arbitri Principali che, approfittando di una interruzione del gioco, comanderanno la sostituzione del giocatore in questione, se già non è avvenuta.
- 4 PALLINA DIFETTOSA
Quando una pallina diventa difettosa, gli Arbitri Principali interromperanno il gioco, procedendo alla sua sostituzione con una nuova pallina, che loro sceglieranno, e riprenderanno il gioco con un tiro libero indiretto a favore della squadra che aveva il possesso della pallina al momento dell'interruzione del gioco.
- 5 PALLINA IN GIOCO
- 5.1 Si considera la pallina in gioco quando gli Arbitri Principali fischiano per iniziare o riprendere il gioco o quando – dopo una interruzione del gioco effettuata dagli Arbitri Principali per accordare un tiro libero indiretto – un giocatore della squadra che beneficia del fallo tocca la pallina.
- 5.2 Si considera anche che una pallina è in gioco quando tocca fortuitamente gli Arbitri Principali o quando si alza fortuitamente al di sopra dell'altezza di m 1,50 (un metro e cinquanta) sia per avere impattato contro la porta o contro le recinzioni laterali o di fondo pista o per parata del portiere o rimbalzo contro i pattini.
- 6 PALLINA “FUORI GIOCO”
Si considera “palla fuori gioco” quando il gioco è stato interrotto dagli Arbitri Principali oppure quando:
- 6.1 la pallina si ferma nei gambali del portiere, nella recinzione o – fermo restando quanto previsto nel punto 1.1.4 dell'articolo 9 di queste Regole – in qualsiasi parte esterna del telaio della porta; situazione in cui il gioco sarà interrotto dagli Arbitri Principali e ripreso con una “ripresa a due”, battuta in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.
- 6.2 la pallina supera le recinzioni laterali o di fondo pista – uscendo così al di fuori della pista nelle seguenti situazioni:
- essendo stata tirata intenzionalmente da un giocatore,
 - essendo stata deviata fortuitamente da un giocatore,
 - essendo stata deviata contro la traversa o i pali della porta, uscendo poi dalla pista di gioco

in queste situazioni, il gioco sarà interrotto dagli Arbitri Principali, che dopo riprenderanno il gioco – fermo restando quanto previsto nel punto 1.1.4 dell'articolo 9 di queste Regole - con un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore.

- 6.3 Quando la palla esce al di fuori della pista – sia per effetto di un rimbalzo tra due bastoni che per effetto di una situazione che coinvolge duo o più giocatori per cui gli arbitri non siano in grado di determinare con certezza quale è stato il giocatore che ha provocato l'uscita della palla dalla pista di gioco – il gioco riprenderà con l'assegnazione di una “ripresa a due” (ingaggio).
- 1.4 Quando la palla tocca il tetto dell'impianto – sia per effetto della parata del portiere che per effetto di un tiro che ha toccato uno dei pali della porta o se gli Arbitri Principali hanno dubbi su quale sia il giocatore infrattore ed in ottemperanza a quanto previsto al punto 2.2 di questo Articolo - il gioco riprenderà con la segnalazione di una ripresa a due battuta nel punto di centro pista.

Art. 18 Realizzazione e convalida di una rete

1 CONVALIDA DI UNA RETE

- 1.1 Si considera rete ogni volta che – con il gioco che si svolge in condizioni regolari – la palla oltrepassa completamente la “linea di porta” che è situata tra i due pali verticali e sotto la traversa della porta stessa senza però che la palla sia tirata, trasportata o spinta con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo dell'attaccante.
- 1.2 Una rete sarà sempre valida se deriva da:
- 1.2.1 un tiro regolare effettuato da una qualsiasi parte della pista ad eccezione che si tratti di una “punizione indiretta” o “del tiro di inizio” e la pallina entri direttamente nella porta senza che nessun altro giocatore la tocchi.
- 1.2.2 l'esecuzione regolare di una “ripresa a due” quando la palla entra direttamente nella porta senza essere stata toccata o giocata da qualsiasi altro giocatore.
- 1.2.3 rete segnata da un giocatore nella propria porta sia con il bastone sia a seguito del rimbalzo – fortuito o meno – della pallina con qualsiasi parte del suo corpo o del rimbalzo della pallina contro i suoi pattini.
- 1.3 Se la pallina si alza oltre metri 1,50 (un metro e cinquanta) - a seguito del suo urto contro uno dei pali o la traversa della porta, la recinzione laterale o di fondo pista - e al suo cadere urti o rimbalzi sulla schiena del portiere ed entri in porta, gli Arbitri Principali convalideranno la rete in quanto non è stata commessa alcuna infrazione quando il giocatore ha tirato.
- 1.4 Se un giocatore della squadra che difende lancia la stecca, la maschera o il guanto nel tentativo di impedire che la palla entri nella propria porta, senza però riuscirvi, gli Arbitri Principali convalideranno egualmente la rete e procederanno disciplinarmente nei confronti del giocatore secondo quanto disposto al punto 7.1 dell'Art. 22 di queste Regole.

2. RETI NON VALIDE

- 2.1 Una rete non sarà valida se deriva da:
- 2.1.1 un rimbalzo – fortuito o meno – contro qualsiasi parte del corpo o dei pattini di un giocatore della squadra che la realizza.
- 2.1.2 la esecuzione di un “tiro libero indiretto”, la palla entra direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore l'abbia toccata o giocata.
- 2.1.3 la esecuzione del tiro di inizio, la palla entra direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore l'abbia toccata o giocata.
- 2.1.4 l'intervento di un elemento estraneo al gioco, entrato indebitamente in pista.
- 2.2 In qualsiasi di questi casi, il gioco riprenderà con una “ripresa a due” che sarà sempre battuta in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore in questione.

3. RETE OTTENUTA ALLA FINE DELLA GARA O ALLA FINE DEL PRIMO TEMPO

Se una rete regolare è segnata contemporaneamente al suono acustico della sirena proveniente dal Tavolo Ufficiale di gara che segnala la fine di un tempo di gioco (o della partita), gli Arbitri Ufficiali la convalideranno e faranno riprendere il gioco con l'esecuzione del “tiro di inizio” e subito dopo fischieranno immediatamente la fine della gara o del primo tempo.

4. RETE OTTENUTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI DELLA GARA.

Se una rete valida viene segnata nei tempi supplementari (golden gol), gli Arbitri Principali devono comportarsi come previsto dal punto 1.4 dell'Art. 5 di queste Regole, emettendo il fischio di convalida della rete e della fine gara e non è necessaria l'esecuzione del “tiro di inizio”.

5. RETE INTENZIONALE NELLA PROPRIA PORTA

Se, in forma deliberata ed intenzionale, un giocatore o un portiere decidono di fare una rete nella propria porta, gli Arbitri Principali dovranno sempre convalidarla, assumendo – anche – i seguenti procedimenti:

- 1.1 Esibizione di due cartellini rossi, uno al giocatore o portiere in questione e l'altro all'allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all'allenatore secondario, o al delegato della squadra o al capitano in pista.
- 1.2 Penalizzazione con “power play” della squadra degli infrattori, in base a quanto disposto nei punti 2.3 e 3 dell'articolo 10 di queste Regole.

Art. 19 Blocco ed ostruzione - definizioni e inquadramento normativo

1. Il “BLOCCO”.
Azione tattica permessa effettuata da un giocatore in fase di attacco che – senza entrare in contatto fisico con un giocatore avversario – tenta di impedirgli di ottenere una posizione difensiva più favorevole ed ostacolare quindi l'efficacia del suo intervento difensivo.
 - 1.1 Il blocco può essere effettuato sia in forma statica (senza pallina) che dinamica (con pallina).
 - 1.2 Se il giocatore che subisce il blocco é fermo, quello che lo esegue può effettuare il blocco posizionandosi il più vicino possibile all'avversario ma senza mai entrarne in contatto fisico.
 - 1.3 Se invece il giocatore che subisce il blocco é in movimento, quello che lo esegue deve lasciare uno spazio sufficiente - la distanza minima è fissata in 50 (cinquanta) centimetri - affinché il giocatore bloccato possa tentare di evitare il blocco stesso, fermandosi o cambiando direzione di movimento.
 - 1.4 Il giocatore che esegue il blocco deve mantenere sempre una posizione del corpo priva di qualsiasi tipo di “aggressività”, vale a dire dovrà avere il tronco leggermente piegato e il bastone rivolto verso terra.
2. DISFARE IL BLOCCO
Azione consentita di grande utilità tattica nella quale non esiste una occupazione di spazio da parte del giocatore attaccante ed è eseguita senza qualsiasi contatto fisico con il giocatore difensivo avversario.
3. VELO
Azione tattica consentita ed è sviluppata dal giocatore attaccante che – senza essere in possesso della pallina – si sposta davanti al giocatore difensore avversario per cercare, in questo modo, di rendergli il più difficoltoso possibile l'intervenire per fermare l'azione offensiva portata dal giocatore che ha il possesso della palla.
4. BLOCCO ILLEGALE
Il blocco è illegale quando si verifica una qualsiasi delle seguenti situazioni:
 - 4.1 il giocatore che effettua il blocco entra in contatto fisico con un “difensore” avversario.
 - 4.2 il giocatore che effettua il blocco assume una posizione “aggressiva”, collocando il proprio bastone in una posizione al di sopra della linea dei suoi pattini, in modo da ottenere maggior spazio addizionale e/o intimorire il giocatore “bloccato”.
 - 4.3 il giocatore che effettua il blocco è in movimento e non rispetta la distanza minima di 50 (cinquanta) centimetri rispetto al giocatore “bloccato” o quando spinge o provoca un qualsiasi scontro con il giocatore “bloccato”.
5. OSTRUZIONE
Azione di gioco non consentita e si verifica quando un giocatore provoca intenzionalmente un contatto fisico con un avversario, per impedire la sua opposizione ad una azione di gioco e/o il suo spostamento in pista, come ad esempio:
 - 5.1 Tagliare o sbarrare la strada ad un avversario, impedendone lo spostamento senza pallina o la sua partecipazione ad un'azione in corso.
 - 5.2 spingere un avversario contro la transenna per impedirgli di giocare la pallina.
 - 5.3 Aggrapparsi o appoggiarsi alla porta, o alla transenna che delimita la pista con l'obiettivo di sbarrare il passaggio ad un avversario, danneggiandone così il movimento.
 - 5.4 Entrare o fermarsi nella zona di protezione del portiere avversario, senza essere in possesso della pallina.
6. Tanto il blocco illegale quanto l'ostruzione devono essere sanzionati dagli Arbitri Principali con l'assegnazione di un “fallo di squadra” in base a quanto stabilito dal punto 3.5 dell'articolo 25 di queste Regole.
 - 6.1 Gli Arbitri Principali devono effettuare una “analisi” e valutare correttamente le situazioni di gioco distinguendo tra:
 - Le azioni fallose e “punibili” – come nei casi di ostruzione e di blocco illegale – in relazione ad

azioni intenzionalmente falloso e che coinvolgono contatto con gli avversari;

• Le azioni tattiche dei giocatori in fase di attacco, perfettamente consentite, che valorizzano la competitività del gioco e non devono essere punite.

- 6.2 Nel caso in cui un giocatore, durante un'azione di gioco, si trova sulla strada dell'avversario, non è obbligato a spostarsi per consentirgli un libero passaggio e potrà mantenersi in tale traiettoria purché resti immobile.

Art. 20 Altre situazioni specifiche di gioco

1. SPOSTAMENTO DELLA PORTA

Quando la porta viene spostata, gli Arbitri Principali si comporteranno come di seguito indicato:

- 1.1 Se lo spostamento della porta è avvenuto per azione volontaria e intenzionale del portiere o di un giocatore di una qualsiasi delle due squadre, gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente il gioco e mostreranno il cartellino BLU al giocatore che ha commesso l'infrazione, assicurando nel contempo quanto disposto dal punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole tenendo conto anche di:
- 1.1.1 se l'infrazione è stata commessa dal portiere o da un giocatore che attacca la porta spostata bisogna assegnare un tiro libero diretto contro la squadra del portiere o giocatore infrattore;
- 1.1.2 se l'infrazione è stata commessa dal portiere o da un giocatore che difende la porta spostata bisogna assegnare un tiro di rigore contro la squadra del portiere o giocatore infrattore;
- 1.2 Se invece lo spostamento della porta si è verificato per azione involontaria e non intenzionale di un giocatore di una qualsiasi delle due squadre, gli Arbitri Principali devono procedere come segue:
- 1.2.1 ricollocare la porta al suo posto senza interrompere il gioco;
- 1.2.2 nel caso non fosse possibile quanto citato al punto precedente, gli Arbitri Principali interromperanno il gioco per riposizionare correttamente la porta e riprenderanno il gioco con l'assegnazione di una "punizione indiretta" in favore della squadra che in quel momento aveva il possesso della palla.

2. RIPRESA A DUE

- 2.1 Una "ripresa a due" sarà sempre assegnata per riprendere il gioco allorché questo sia stato interrotto dagli Arbitri Principali nelle seguenti situazioni:
- 2.1.1 l'interruzione in questione sia riconducibile all'assegnazione di una punizione senza che gli arbitri abbiano la certezza su quale delle squadre avesse il possesso della pallina nel momento della interruzione;
- 2.1.2 l'interruzione è stata effettuata per assegnare due falli di identica gravità, commessi in simultanea da parte di due giocatori appartenenti ad entrambe le squadre;
- 2.2 nell'esecuzione della "ripresa a due", i giocatori incaricati (uno per squadra) prendono posizione uno di fronte all'altro, volgendo le spalle alla propria porta, con la parte curva della propria stecca che tocchi il pavimento della pista e la cui punta disti dalla palla almeno 20 (venti) centimetri;
- 2.2.1 eccetto i giocatori che eseguono la "ripresa a due", tutti gli altri giocatori in pista dovranno collocarsi ad almeno, 3 (tre) metri dalla pallina;
- 2.2.2 nell'esecuzione della "ripresa a due", i due giocatori incaricati potranno colpire la pallina soltanto dopo il fischio dell'arbitro;
- 2.2.3 se uno dei giocatori gioca la pallina prima del fischio dell'arbitro, sarà immediatamente assegnato un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore battuto nello stesso punto;
- 2.3 Gli Arbitri Principali indicano il punto in cui deve essere ripreso il gioco in una "ripresa a due", in funzione del punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione, ad eccezione delle seguenti situazioni;
- 2.3.1 nel caso di rete non convalidata, segnata direttamente sia su tiro di inizio della gara che su tiro libero indiretto, la "ripresa a due" verrà eseguita in uno degli angoli inferiori della area di rigore in questione;
- 2.3.2 nel caso in cui la pallina non sia giocabile perché trattenuta dai gambali del portiere, o sulla rete esterna della porta, la ripresa a due sarà assegnata in uno qualsiasi degli angoli inferiori dell'area di rigore;
- 2.3.3 nel caso in cui la pallina tocchi il soffitto – eseguendo quanto disposto al punto 6.4 dell'articolo 17 di queste Regole - - la ripresa a due si eseguirà nel punto di battuta del tiro di inizio posto a centro pista.
- 2.3.4 Nel caso delle interruzioni effettuate quando la pallina si trovava all'interno dell'area di rigore, o tra il prolungamento della linea di porta e la linea di fondo, la "ripresa a due" sarà effettuata dall'angolo

inferiore dell'area di rigore più vicino al punto dove si trovava la pallina.

3. ABBANDONO DALLA GARA

La squadra che volontariamente abbandona la gara, sia durante un torneo amichevole che in manifestazione ufficiale, sarà eliminata dalla competizione in questione, e sanzionata con una ammenda che sarà determinata dalle autorità competenti.

4. GUASTI O INTERRUZIONI OCCORSE DURANTE LA GARA

4.1 Se nel corso di una gara si verificano una o più interruzioni di gara – sia per guasti all'impianto elettrico, sia per carenze o rotture nella pista di gioco, sia perché la pista diventa bagnata o scivolosa - gli Arbitri Principali devono concedere una tolleranza supplementare di 60 (sessanta) minuti, come massimo, per permettere che tali anomalie possano essere risolte e la gara possa riprendere.

4.2 La tolleranza indicata al punto precedente ingloba il tempo di tolleranza massima comprensiva di ogni interruzione concessa dagli Arbitri Principali per cercare di risolvere le anomalie che possono presentarsi durante la gara.

4.3 Una volta superato tale limite massimo di 60 (sessanta) minuti e nel caso le anomalie esistenti non siano state risolte – e dopo aver superato il tempo totale di margine stabilito nel punto 4.1 di questo Articolo – gli Arbitri Principali sanzioneranno la fine della gara, informandone i capitani delle squadre, e relazioneranno il tutto dettagliatamente sul proprio referto di gara.

5. INCIDENTI AI GIOCATORI IN PISTA

5.1 Se un portiere o un giocatore subisce un infortunio in pista e necessita di assistenza in pista, gli Arbitri Principali devono interrompere immediatamente il gioco, autorizzando il medico e/o il massaggiatore ad entrare in pista per prestare la necessaria assistenza;

5.1.1 fino a quando sarà prestata assistenza al giocatore infortunato, è consentito che tutti gli altri giocatori (portieri inclusi) possano andare alla propria panchina o in qualsiasi altro posto della pista;

5.1.2 a parte la situazione in cui non ci siano giocatori di riserva disponibili, qualsiasi portiere o giocatore che sia stato soccorso in pista deve essere obbligatoriamente sostituito anche nel caso in cui, dopo essere stato soccorso, sia in grado di riprendere immediatamente il gioco;

5.1.3 se, per un motivo di sanzioni disciplinari o di infortuni, non è disponibile il portiere di riserva, il portiere in pista è sostituito da un giocatore di movimento, secondo quanto disposto nel punto 5.1 dell'articolo 16.

5.1.4 Per riprendere il gioco, gli Arbitri Principali ordinano – a seconda di dove si trovava la pallina al momento dell'interruzione del gioco – l'esecuzione di:

a) un tiro libero indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione; o

b) una ripresa a due se vi sono dubbi su quale delle due squadre aveva il possesso della pallina al momento dell'interruzione;

5.1.5 il rientro in pista di un portiere o di un giocatore che sia stato assistito in pista potrà avvenire solo dopo che il gioco sia stato ripreso dagli Arbitri Principali.

5.2 Se un portiere si infortuna nel tentativo di parare un tiro indirizzato nella sua porta e a seguire un giocatore indirizza un nuovo tiro e segna una rete, gli Arbitri Principali dovranno convalidare la rete.

6. AZIONI NELLE QUALI UN GIOCATORE ATTACCANTE BENEFICIA DI UN FALLO IN FORMA ILLEGITTIMA

6.1 Gli Arbitri Principali devono sempre valutare con chiarezza le situazioni da cui possono derivare comportamenti che siano eticamente e sportivamente riprovevoli come quando i giocatori tentano di ingannare gli Arbitri Principali e cercano – in una forma illegittima – di beneficiare di falli che, in realtà, non lo sono; situazioni che avvengono frequentemente in specifiche azioni di gioco, in particolare:

6.1.1 Giocatore che – cadendo all'interno dell'area di rigore dell'avversario – cerca di guadagnare un tiro di rigore, simulando di aver subito un fallo

6.1.2 giocatore che – cadendo ancora all'esterno dell'area di rigore dell'avversario – simula di aver subito un fallo per cui la squadra avversaria sarebbe sanzionata con un tiro libero diretto, in relazione al numero di falli di squadra da questa accumulato in precedenza.

6.1.3 Giocatore attaccante che – in possesso di pallina all'interno dell'area di rigore avversaria – cercando di fare ritenere come falli alcune azioni di gioco in cui – per esempio – decide di rinunciare a tirare verso la porta avversaria, scegliendo di indirizzare la pallina in direzione di:

a) il corpo o le protezioni del portiere che abbia temporaneamente perso il possesso del suo bastone, per cui – per poterlo recuperare – abbandona temporaneamente la porta.

- b) il corpo di un giocatore difensore che era caduto a terra in pista.
- 6.2 Nell'analisi delle situazioni di gioco identiche agli esempi riportati al punto precedente di questo articolo, gli Arbitri Principali devono assicurare i seguenti procedimenti:
- 6.2.1 interrompere immediatamente il gioco e ammonire verbalmente il giocatore attaccante, considerandolo come infrattore, poiché ha tentato – in forma illegittima – di fare sanzionare con un fallo la squadra avversaria.
- 6.2.2 Di seguito dovranno assegnare un fallo di squadra alla squadra del giocatore attaccante, ordinando la ripresa del gioco con la esecuzione di un tiro libero indiretto contro la sua squadra, eccetto quando sia applicabile quanto disposto al punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste Regole.

CAPITOLO V

Falli e punizioni – regola del vantaggio

Art. 21 Tipi di falli e infrazioni - regola del vantaggio

1. In base alla loro “natura”, le infrazioni e i falli commessi nell'hockey pista, possono essere divisi in:
 - 1.1 Infrazioni e falli tecnici
 - 1.2 Infrazioni e falli disciplinari
2. Per quanto riguarda le infrazioni e falli disciplinari, abbiamo le ulteriori suddivisioni:
 - 2.1 In base alla loro gravità:
 - 2.1.1 Infrazioni lievi;
 - 2.1.2 Falli di squadra;
 - 2.1.3 Falli Gravi = Falli da cartellino BLU
 - 2.1.4 Falli molto gravi = Falli da cartellino ROSSO
 - 2.2 in base alla loro forma:
 - 2.2.1 Falli verbali
 - 2.2.2 Falli di contatto
 - 2.3 In base alla loro esecuzione:
 - 2.3.1 Falli a gioco in corso
 - 2.3.2 Falli a gioco fermo
 - 2.4 in base al luogo dove avvengono:
 - 2.4.1 Falli sulla pista di gara
 - 2.4.2 Falli sulla panchina delle riserve
3. **INFRAZIONI E LEGGE DEL VANTAGGIO**
 - 3.1 gli Arbitri Principali devono sempre interrompere il gioco per accordare una punizione, eccettuando le situazioni in cui occorre applicare la “legge del vantaggio” – in base a quanto disposto ai punti seguenti – e lascino proseguire il gioco in modo che la squadra dell'infrattore non tragga beneficio dall'esecuzione del fallo in questione.
 - 3.2 In presenza di una situazione di rete imminente, gli Arbitri Principali concedono la legge del vantaggio e, al termine dell'azione, si dovranno comportare come di seguito indicato:
 - 3.2.1 se non è stata segnata la rete, gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente la partita per garantire le disposizioni riportate ai comma a) e b) del punto 3.5.1 di questo articolo
 - 3.2.2 se la rete è stata segnata, gli Arbitri Principali la convalideranno, comminando poi la sanzione disciplinare agli infrattori e alla loro squadra, riprendendo poi il gioco con il “tiro di inizio” per la rete segnata.
 - 3.3 Quando non si è in presenza di rete imminente, gli Arbitri Principali debbono solamente assicurare l'applicazione della legge del vantaggio quando la squadra che abbia subito un fallo di squadra potrà beneficiare di una situazione di contropiede che sia chiaramente favorevole o se avviene una delle seguenti situazioni di:
 - 3.3.1 uno o due giocatori della squadra che hanno subito un fallo vanno con la pallina in direzione della porta avversaria, ed hanno di fronte solo l'opposizione del portiere e di un (o nessuno) altro avversario
 - 3.3.2 tre giocatori della squadra che ha subito un fallo vanno con la pallina in direzione della porta avversaria, ed hanno di fronte solo l'opposizione del portiere e di due o di un (o nessuno) altro avversario.
 - 3.4 Nel caso in cui gli Arbitri Principali decidano di applicare la legge del vantaggio – in base a quanto disposto nel punto 3.3 di questo articolo – non interromperanno il gioco per segnalare una infrazione,

essi dovranno comunque sempre segnalare all'Arbitro Ausiliare di provvedere all'annotazione del fallo di squadra che è stato commesso dal giocatore infrattore, nonostante non sia stata necessaria l'interruzione del gioco.

- 3.5 Eccetto quanto disposto al punto 3.2 di questo articolo, la legge del vantaggio non deve essere applicata dagli Arbitri Principali – che devono interrompere il gioco per segnalare immediatamente l'infrazione in questione – quando si verifica una qualsiasi delle circostanze di seguito specificate:
 - 3.5.1 se è commessa un'infrazione grave o molto grave che obbligherà gli Arbitri Principali a seguire le seguenti disposizioni:
 - a) effettuare l'azione disciplinare prevista per l'infrazione commessa sia per quanto riguarda l'infrattore (esibizione del cartellino blu o rosso in funzione della situazione) che la sua squadra (applicazione power play);
 - b) applicare la sanzione tecnica della squadra dell'infrattore con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore in funzione del punto ove è avvenuta l'infrazione.
 - 3.5.2 Se è stato commesso un fallo di squadra – secondo quanto disposto nel punto 3.3.1 dell'articolo 25 - si determina la punizione tecnica della squadra dell'infrattore con un tiro libero diretto.
- 4 **FALLI COMMESSI CON IL BASTONE CONTRO IL BASTONE DELL'AVVERSARIO.**
 - 4.1 Gli Arbitri Principali devono essere in grado di differenziare e valutare correttamente tutte le situazioni di gioco, in particolare quando vi sono azioni che possono essere considerate come fallose e, tra queste, le situazioni in cui occorre concedere la legge del vantaggio.
 - 4.2 Nel caso particolare di azioni fallose commesse con il bastone, gli Arbitri Principali devono sapere valutare – per evitare interruzioni non necessarie nella gara – le situazioni in cui, effettivamente, un fallo di bastone non può rimanere impunito, come esemplificato qui di seguito.
 - 4.2.1 Quando un giocatore effettua un tocco leggero sul bastone dell'avversario, gli Arbitri Principali devono consentire il normale proseguimento del gioco, senza che alcun fallo sia segnalato.
 - 4.2.2 Quando un giocatore utilizza il suo bastone per colpire più volte e/o con intensità il bastone dell'avversario, gli Arbitri Principali devono adottare i seguenti procedimenti:
 - a) interrompere immediatamente il gioco e segnalare il corrispondente fallo di squadra e ordinare subito dopo l'esecuzione di un tiro libero indiretto contro l'infrattore secondo quanto disposto al punto 3.5 dell'articolo 25 di queste Regole;
 - b) applicare la legge del vantaggio – se è il caso in base a quanto disposto ai punti 3.3 e 3.4 di questo articolo – senza interrompere il gioco, assicurando tuttavia l'indicazione all'Arbitro Ausiliare che deve essere annotato il fallo di squadra in questione.

Art. 22 Punizione dei falli – norme generali

- 1. Tutti i falli e le infrazioni delle Regole di Gioco devono essere puniti dagli Arbitri Principali con le appropriate sanzioni che possono essere:
 - 1.1 **SANZIONE DELL'INFRAITTORE IN TERMINI DISCIPLINARI**, che possono riguardare le seguenti situazioni.
 - 1.1.1 **RICHIAMO VERBALE**, in base a quanto disposto al punto 2.2.1 dell'articolo 25 di queste Regole.
 - 1.1.2 **LA SOSPENSIONE TEMPORANEA DAL GIOCO** (esibizione del cartellino blu), in base a quanto disposto nell'articolo 26 di queste regole.
 - 1.1.3 **LA ESPULSIONE DEFINITIVA DAL GIOCO** (esibizione del cartellino rosso), in base a quanto disposto nell'articolo 27 di queste Regole.
 - 1.2 **LA SANZIONE DELLA SQUADRA A CUI APPARTIENE L'INFRAITTORE IN TERMINI TECNICI E DISCIPLINARI**, che possono riguardare le seguenti situazioni.
 - 1.2.1 Rispetto alla sanzione tecnica della squadra dell'infrattore.
 - a) la esecuzione di un tiro libero indiretto, in base a quanto disposto nell'articolo 28 di queste Regole.
 - b) la esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in base a quanto disposto nell'articolo 29 di queste Regole.
 - 1.2.2 Rispetto alla sanzione disciplinare della squadra dell'infrattore, può accadere di giocare con un giocatore in meno in pista (power play), in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.
- 2. A parte le situazioni in cui gli Arbitri Principali applicano la “norma del vantaggio”, tutti i falli commessi durante lo svolgimento del gioco saranno puniti in funzione della loro gravità, tenendo conto che un fallo sarà considerato tanto più grave, quanto più l'infrazione avrà contribuito a impedire la segnatura di una possibile rete.

3. INFRAZIONI PER GIOCO DURO E SCORRETTO

- 3.1 Nel gioco dell'hockey pista non è consentito praticare il gioco violento e scorretto per cui gli Arbitri Principali devono punire qualsiasi condotta irregolare, essendo proibito in particolare:
- 3.1.1 spingere gli avversari contro la porta o contro le sponde della pista;
- 3.1.2 Afferrare, spingere o caricare un avversario, o effettuare intenzionalmente ostruzioni;
- 3.1.3 Scuotere o colpire con la "stecca" gli avversari o trattenerli per una parte dell'equipaggiamento o del corpo.
- 3.1.4 Le risse, i pugni, i calci o qualsiasi altro tipo di aggressione.
- 3.2 Ad eccezione del portiere, nella sua area di rigore, nessun altro giocatore può aggrapparsi alla porta mentre sta giocando la pallina.
- 3.3 Colpire o agganciare un giocatore avversario con la "stecca", costituisce una condotta particolarmente violenta e pericolosa, che gli Arbitri Principali devono punire con appropriata e severa sanzione tecnica e disciplinare.

4. PUNTO DI BATTUTA DELLE PUNIZIONI

- 4.1 Con eccezione di quanto stabilito al punto seguente, il punto di battuta delle punizioni corrisponde al "punto dove il fallo è stato commesso".
- 4.2 Quando, per effetto di un tiro, la pallina si alza al di sopra di metri 1,5 (un metro e cinquanta centimetri), il punto del fallo coincide con il "punto dove è iniziata l'azione", ossia, il punto dove la pallina è stata colpita dal bastone.

5. ASSEGNAZIONE DEI FALLI NELLA ZONA DIFENSIVA DELLA SQUADRA CHE NE BENEFICIA.

- 5.1 Fermo restando quanto disposto nel successivo punto 5.2 di questo Articolo, quando la squadra che difende beneficia di un tiro libero indiretto per punire un fallo commesso in qualsiasi parte della totalità della sua zona difensiva la pallina può essere rimessa in gioco immediatamente senza che sia necessario né rispettare rigorosamente il punto esatto dove è avvenuta l'infrazione né portare la palla in uno qualsiasi degli angoli dell'area di rigore.
- 5.2 Affinché il tiro libero indiretto si possa eseguire è necessario che la pallina sia completamente ferma.

6. FALLI O INFRAZIONI COMMESSE IN SIMULTANEA

- 6.1 Se due giocatori – uno di ogni squadra – commettono falli della medesima natura, dovranno essere puniti entrambi disciplinarmente (se sarà il caso) ed il gioco sarà ripreso con una "ripresa a due", battuta nel punto:
- 6.1.1 dove i falli sono stati commessi, se commessi nello stesso punto; o
- 6.1.2 dove si trovava la pallina, se commessi in punti diversi.
- 6.2 Se due giocatori – uno di ogni squadra – commettono in simultanea falli di natura differente, si puniscono ambedue disciplinarmente (se sarà il caso) mentre tecnicamente sarà assegnata la punizione prevista contro la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione più grave.
- 6.3 Se due giocatori - della stessa squadra – commettono in simultanea falli di natura diversa, saranno puniti entrambi disciplinarmente (se sarà il caso) ed il gioco riprenderà con l'assegnazione della punizione prevista per l'infrazione più grave contro la squadra degli infrattori.

7. FALLI O INFRAZIONI COMMESSI A DISTANZA SU AVVERSARI IN PISTA

- 7.1 Nel caso di falli commessi a distanza – lancio della stecca, delle protezioni, del casco etc – gli Arbitri Principali devono assicurare la seguente azione disciplinare:
- 7.1.1 se l'infrattore è stato identificato dagli Arbitri Principali, gli sarà mostrato il cartellino rosso e sarà espulso definitivamente dalla partita;
- 7.1.2 se l'infrattore non è stato identificato dagli Arbitri Principali, si procederà come disposto al punto 2.2 dell'articolo 23 di queste Regole.
- 7.1.3 in tutti i casi la squadra infrattrice sarà punita con power play in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.
- 7.2 la squadra dell'infrattore sarà anche sanzionata tecnicamente con un tiro libero diretto o tiro di rigore in considerazione del:
- 7.2.1 il punto dove si trovava il giocatore colpito, quando il fallo è stato tentato e concretizzato.
- 7.2.2 il punto dove si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco, quando il fallo è stato tentato ma non concretizzato in quanto il giocatore non è stato colpito.
- 7.3 Dato che questi tipi di infrazioni sono sempre sanzionati con un tiro libero diretto o di rigore, la legge del vantaggio non può essere concessa dagli Arbitri Principali che dovranno immediatamente inter-

rompere il gioco ed assicurare i provvedimenti definiti ai punti 7.1 e 7.2 di questo articolo.

- 7.4 nel caso di infrazione commessa in situazione di gol imminente e se tale gol viene segnato, gli Arbitri Principali dovranno convalidarlo e garantire anche – seguendo quanto disposto al punto 7.1 del presente Art. – la sanzione disciplinare sia degli infrattori che della loro squadra riprendendo poi la partita con il tiro di inizio a seguito della rete segnata.

Art. 23 Falli commessi al di fuori della pista - definizione, inquadramento e punizione

1. Falli o infrazioni – gravi o molto gravi – commessi dai rappresentanti delle squadre – Giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – che costituiscono la panchina delle riserve, per esempio:
 - 1.1 Lanciare la stecca o qualsiasi altro oggetto all’interno della pista da gioco.
 - 1.2 Protestare o manifestare, in maniera prolungata, disaccordo con le decisioni arbitrali o disobbedire, in forma persistente, alle indicazioni degli Arbitri Principali e dell’Arbitro Ausiliare, per quanto riguarda la posizione ed il comportamento che deve essere tenuto in panchina.
 - 1.3 Insultare, minacciare o aggredire qualsiasi degli iscritti al gioco (arbitri, elementi del Tavolo Ufficiale, rappresentanti della propria squadra o della squadra avversaria e pubblico).
 - 1.4 Con la gara in corso, entrare in pista o, in qualsiasi altro modo, cercare di interferire nell’operato degli Arbitri Principali e/o dei giocatori in pista o abbandonare la zona riservata alle panchine delle riserve e collocarsi in altra zona della pista eccettuati quei casi in cui un giocatore di riserva sta effettuando riscaldamento per sostituire un compagno.
 - 1.5 Mantenere in modo evidente, una condotta e un comportamento anti-sportivo.
 - 1.6 irregolarità del cronometraggio allorché tale servizio é svolto da un delegato di una delle squadre a confronto.
2. I falli commessi al di fuori della pista di gioco sono sanzionati come segue:
 - 2.1 **PUNIZIONE DEL COLPEVOLE IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**
 - 2.1.1 Ai giocatori e all’allenatore principale è esibito, in funzione della gravità dell’infrazione commessa, un cartellino BLU o un cartellino ROSSO, con la relativa sanzione prevista salvo quanto disposto nel punto seguente.
 - 2.1.2 Fermo restando quanto disposto al punto 2.1.4 dell’art 26 di queste Regole, nel caso in cui sarà esibito un cartellino BLU all’allenatore principale, questo non sarà sospeso dalla gara, ma la sua squadra sarà sanzionata con power play (2 minuti), in base a quanto disposto nell’articolo 10 di queste Regole.
 - 2.1.3 Agli altri rappresentanti della squadra – delegati, secondi allenatori, altri membri dello staff tecnico e ausiliari – sarà sempre esibito un cartellino ROSSO e dovranno essere allontanati dalla panchina.
 - 2.2 **PUNIZIONE DEL COLPEVOLE NON IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**
 - 2.2.1 nel caso di una prima infrazione, commessa da persona non identificata dagli arbitri, sarà esibito un cartellino BLU all’allenatore, senza però dar luogo alla sua sospensione.
 - 2.2.2 Quando all’allenatore principale sia esibito il terzo cartellino blu – risultante dall’accumulo dei cartellini blu già esibiti in precedenza – gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino rosso all’allenatore principale, espellendolo definitivamente dalla panchina delle riserve.
 - 2.2.3 Quando l’allenatore principale sia già stato espulso, gli Arbitri Principali devono esibire il cartellino rosso al Delegato della squadra o, in sua assenza, un cartellino blu al capitano in pista.
 - 2.3 **PUNIZIONE DELLA SQUADRA DELL’INFRATTORE**
 - 2.3.1 In termini di sanzione disciplinare, la squadra è punita con “inferiorità numerica” in base a quanto disposto nell’articolo 10 di queste Regole.
 - 2.3.2 Tecnicamente la squadra è punita con un tiro libero diretto ad eccezione del caso in cui l’infrazione é stata commessa a gioco fermo che non da luogo a sanzione tecnica.

Art. 24 Falli tecnici – definizione, inquadramento e punizione

1. I falli tecnici inglobano tutte le infrazioni praticate esclusivamente nella pista da gioco e che sono essenzialmente riferite al mancato rispetto delle norme, procedure o gesti tecnici obbiettivamente definiti nelle regole di gioco, come ad esempio:
 - 1.1 Giocare la pallina restando appoggiato o aggrappato alla porta, ad eccezione che si tratti del portiere quando è posizionato nella sua area di rigore.
 - 1.2 Restare immobile, essendo in possesso della pallina, in uno qualsiasi degli angoli della pista o dietro una porta.
 - 1.3 Immobilizzare o mantenere immobilizzata la pallina tra la recinzione della pista ed i pattini o tra la

- recinzione della pista ed il bastone.
- 1.4 Commettere un'infrazione nell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto (effettuare una finta o toccare la pallina dopo che siano trascorsi i 5 secondi concessi per l'esecuzione del tiro, etc.)
 - 1.5 Alzare la palla al di sopra dell'altezza consentita ad eccezione che ad opera del portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.
 - 1.6 Fare fallo nell'esecuzione di una “ripresa a due” (muovere la palla prima del fischio dell'Arbitro, provocare un fallo all'avversario, ecc.)
 - 1.7 Superare il tempo permesso per il possesso della palla nella propria zona difensiva (dieci o cinque secondi)
 - 1.8 Evitare una rete in modo irregolare (intercettare la palla con la mano o con i piedi)
 - 1.9 Calciare intenzionalmente la pallina con il pattino
 - 1.10 Trattenere, prendere o giocare la pallina con la mano, da parte di un giocatore di movimento (nel caso specifico del portiere questi non può trattenere o bloccare la palla con la mano).
 - 1.11 Azione intenzionale del portiere – stendersi sopra la palla o trattenerla tra le gambe – perché la palla non possa essere giocata
 - 1.12 buttare la palla fuori dalla pista di gioco eccettuato il portiere quando questi è posizionato dentro la sua area di rigore
 - 1.13 Urlare o fischiare, cercando di trarre in inganno l'avversario che ha il possesso della pallina.
 - 1.14 Sollevare la stecca al di sopra delle spalle, in modo da costituire pericolo per l'integrità fisica di un giocatore avversario o anche proprio compagno di squadra.
 - 1.15 Intercettare o giocare la pallina con la stecca posizionata in maniera irregolare – intercettare o giocare deliberatamente – eccettuato il portiere quando questi è posizionato dentro la sua area di rigore – e indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.
 2. La punizione dei falli tecnici tiene conto soltanto del punto della pista dove questi sono stati commessi e non comporta alcuna conseguenza disciplinare per i giocatori che li hanno commessi, come di seguito indicato.
 - 2.1 Con l'eccezione di quanto disposto al punto 4.1 dell'articolo 29 di queste Regole, sempre che l'infrazione tecnica sia commessa all'interno dell'area di rigore dell'infrattore, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco, segnalando subito dopo la esecuzione di un tiro di rigore.
 - 2.2 In qualsiasi altra situazione - e nel caso in cui la “norma del vantaggio” non sia applicabile - gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente il gioco e assegneranno una punizione indiretta contro la squadra dell'infrattore, in conformità a quanto disposto nel punto 2 dell'articolo 28 di queste Regole.

Art. 25 Falli leggeri e Falli di squadra – definizione, inquadramento e punizione

1. Tanto le infrazioni lievi che i falli di squadra sono falli di minore gravità e devono essere trattati in modi differenti, secondo le disposizioni stabilite nei punti seguenti di questo articolo.
2. INFRAZIONI LIEVI.
 - 2.1 Con l'eccezione di quanto disposto al punto 3.1 di questo articolo, le infrazioni lievi avvengono con il gioco fermo o interrotto, e attengono solamente scorrettezze comportamentali di cui sono un esempio quelle di seguito descritte:
 - 2.1.1 giocatore o portiere che scavalcano le sponde della pista senza l'autorizzazione degli Arbitri Principali;
 - 2.1.2 giocatore che - dopo aver richiesto il rispetto della distanza regolamentare – batte un tiro libero indiretto senza che gli Arbitri Ufficiali lo abbiano autorizzato;
 - 2.1.3 giocatore o portiere che simula un infortunio;
 - 2.1.4 portiere che – senza la dovuta e preventiva autorizzazione degli Arbitri Principali - si dirige alla propria panchina delle riserve per pulire la propria visiera o per qualsiasi altro motivo;
 - 2.1.5 portiere che – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore - si muove prima che il giocatore avversario incaricato del tiro abbia colpito la pallina;
 - 2.1.6 il giocatore che – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore ed essendo posizionato nell'area di rigore della squadra che beneficia del predetto tiro – si muove in direzione della pallina prima che il giocatore incaricato del tiro abbia colpito la pallina;
 - 2.1.7 medico o massaggiatore che entra in pista per assistere un giocatore, senza la prevista autorizzazione degli Arbitri Principali;
 - 2.1.8 rappresentante di una squadra che si rende responsabile della perdita intenzionale di tempo alla fine

- di un time out;
- 2.1.9 il portiere che mantiene una posizione non regolamentare in porta, violando quanto disposto al punto 1.2 dell'Art. 13 di queste Regole;
- 2.2 Essendo la prima volta che l'infrattore incorre in una qualsiasi delle infrazioni indicate al punto precedente, gli interventi degli Arbitri Principali risponderanno ai seguenti principi:
- 2.2.1 ammonizione verbale dell'infrattore, senza nessuna altra conseguenza per lui e/o per la sua squadra;
- 2.2.2 l'ammonizione dei giocatori e dei portieri dovrà essere assicurata in forma pubblica e evidente, essendo sempre effettuata dagli Arbitri di fronte all'infrattore – obbligandolo se del caso ad alzarsi in piedi – e utilizzando segni gestuali che indicano che, essendo la prima infrazione, questa non potrà ripetersi.
- 2.3 Se avviene la recidività dell'infrazione indicata al punto 2.1.7 di questo Articolo, gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino rosso al medico e /o al massaggiatore infrattore, in base a quanto stabilito al punto 7 dell'articolo 12 di queste Regole;
- 2.4 Se avviene la recidività dell'infrazione indicata al punto 2.1.2 di questo Articolo, gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino blu al portiere o al giocatore di movimento infrattore, comportando – per lui e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole;
- 2.5 Ad eccezione di quanto stabilito ai punti 2.3 e 2.4 di questo Articolo, se avviene la recidività di una qualsiasi delle altre infrazioni lievi, gli Arbitri Principali devono adottare i seguenti procedimenti:
- 2.5.1 Se l'infrazione reiterata avviene nel medesimo momento o azione della partita – o quando si sta per battere il primo fallo (tiro libero indiretto, tiro libero diretto o tiro di rigore) – gli Arbitri Principali devono interrompere il gioco (se ne è il caso) e immediatamente assicurare:
- a) l'esibizione di un cartellino blu, se l'infrattore è un portiere, un giocatore di movimento o l'Allenatore Principale, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole;
- b) l'esibizione di un cartellino rosso, se l'infrattore è un altro rappresentante della squadra, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 27 di queste Regole;
- 2.5.2 Se l'infrazione reiterata avviene in un momento o in un'azione della partita successiva e distinta da quella della prima infrazione, gli Arbitri Principali devono assicurare i procedimenti stabiliti al punto 2.2 di questo articolo.
3. FALLI DI SQUADRA
- 3.1 I falli di squadra includono solamente falli di piccola gravità che possono avvenire:
- 3.1.1 A gioco fermo, sebbene solamente allorché avviene una qualsiasi delle seguenti infrazioni:
- a) non rispettare la distanza nell'esecuzione di un tiro libero indiretto battuto contro la propria squadra;
- b) spostarsi o trattenere intenzionalmente la pallina, ritardando la esecuzione del tiro libero indiretto contro la propria squadra.
- 3.1.2 A gioco in svolgimento del quale sono un esempio le seguenti infrazioni:
- a) effettuare un blocco illegale o l'ostruzione intenzionale di un avversario, in base a quanto disposto ai punti 4 e 5 dell'Art. 19 di queste Regole;
- b) ingannare gli Arbitri, simulando di avere subito un fallo o cercando di usufruire, in forma illegittima, di una infrazione a favore della propria squadra, in base a quanto disposto nel punto 6.1 dell'articolo 20 di queste Regole;
- c) i falli di contatto eseguiti senza usare violenza e senza gravi conseguenze di ordine fisico come afferrare o spingere un avversario o colpire il bastone o la zona dei parastinchi;
- d) il coinvolgimento in forma attiva nel gioco da parte di un giocatore o portiere che ha il proprio equipaggiamento in condizioni non regolari, secondo quanto previsto al punto 3.1 dell'articolo 17 di queste Regole.
- 3.2 COMUNICAZIONE E REGISTRAZIONE DEI FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI PER OGNI SQUADRA
- 3.2.1 eccetto quanto disposto nei punti a) e b) del punto 3.5.1 di questo articolo, gli Arbitri Principali devono comunicare all'Arbitro Ausiliare – in forma visibile e utilizzando specifici segnali (identici per entrambi) – tutti i falli di squadra avvenuti durante la gara, sia che siano stati effettivamente sanzionati sia che – anche non fischiati – siano stati oggetto della legge del vantaggio.
- 3.2.2 L'Arbitro Ausiliare al Tavolo Ufficiale di Gara ha la responsabilità – relativamente ad entrambe le squadre – di assicurare:
- a) il registro aggiornato del numero totale dei falli di squadra, in funzione delle comunicazioni

- specifiche che gli sono state trasmesse dagli Arbitri Principali;
- b) comunicazione pubblica del numero totale dei falli di squadra registrati per ogni squadra.
- 3.2.3 Il registro del numero totale dei falli di squadra sarà costantemente aggiornato, passando dalla prima alla seconda parte della gara e anche – se del caso – dal finale del tempo normale di gioco ai tempi supplementari.
- 3.3 **FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI DURANTE LA GARA – SANZIONI E PROCEDIMENTI PARTICOLARI**
- 3.3.1 quando una squadra accumula un totale di 10 (dieci) falli di squadra deve essere tecnicamente sanzionato un tiro libero diretto, sanzione che sarà applicata ogni volta che la stessa squadra accumula 5 falli di squadra addizionali;
- 3.3.2 quando una squadra accumula 9 falli di squadra nella prima frazione della partita – o quando accumula 5 falli di squadra addizionali (totale di 14, 19, etc.) nelle frazioni successive – l'arbitro ausiliare sul Tavolo Ufficiale di Gara esibirà una targhetta informativa – o altro segnale di informazione - in modo che - se un nuovo fallo di squadra fosse commesso da un giocatore della medesima squadra – gli Arbitri Principali potranno immediatamente assegnare il corrispondente tiro libero diretto, senza che possa quindi essere concessa la legge del vantaggio.
- 3.3.3 In qualsiasi caso, sempre che una squadra realizza un numero totale di falli di squadra che implicano la esecuzione di un tiro libero diretto, l'Arbitro Ausiliare darà l'avviso dovuto utilizzando un segnale acustico o un fischietto.
- 3.3.4 Se – nel medesimo istante che il Tavolo Ufficiale di Gara indica la conclusione di ciascuno dei tempi della partita – gli Arbitri Principali segnalano un fallo di squadra che – secondo quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo – la sua esecuzione dovrà essere sempre segnalato, in conformità con quanto stabilito al punto 6 dell'articolo 29 di queste Regole.
- 3.4 **FALLI DI SQUADRA COMMESSI A GIOCO FERMO - SANZIONAMENTO**
Con salvaguardia di quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo, i falli di squadra che siano commessi a gioco fermo o interrotto, non dovranno prevedere alcuna sanzione e dovranno solo essere segnalati all'Arbitro Ausiliare per la relativa annotazione e registrazione.
- 3.5 **FALLI DI SQUADRA COMMESSI CON LA PARTITA ATTIVA E A GIOCO IN CORSO – NORMALE SANZIONAMENTO.**
Con salvaguardia di quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo, la normale punizione dei falli di squadra praticati a gioco in svolgimento dipende unicamente dal punto della pista ove sono stati commessi, come di seguito indicato.
- 3.5.1 Gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco - tenendo conto che la legge del vantaggio non può essere applicata - quando avviene un fallo di squadra che dovrà essere sanzionato con:
- a) l'esecuzione di un tiro di rigore contro la squadra dell'infrattore, situazione che richiede sempre la segnalazione che il fallo di squadra è stato commesso all'interno dell'area di rigore della squadra dell'infrattore.
- b) l'esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra dell'infrattore, situazione che richiede sempre che il fallo di squadra - anche se commesso fuori dall'area di rigore della squadra dell'infrattore - ha contribuito indiscutibilmente, a impedire una imminente situazione di una chiara occasione da rete a favore della squadra avversaria.
- 3.5.2 In qualsiasi delle situazioni descritte al punto precedente, i falli di squadra in questione non potranno essere indicati o inclusi nel registro tenuto dall'Arbitro Ausiliare né occorrerà alcuna sanzione disciplinare a carico dell'infrattore o della sua squadra.
- 3.5.3 In tutte le altre situazioni, i falli di squadra commessi a gioco attivo e in svolgimento dovranno essere segnalati all'Arbitro Ausiliare per essere registrati, dopo essere stati sanzionati dagli Arbitri Principali con la esecuzione di un tiro libero indiretto a favore della squadra avversaria, senza alcuna sanzione disciplinare a carico dell'infrattore o della sua squadra.

Art. 26 Falli gravi - falli da cartoncino blu - definizione, inquadramento e punizione

1. I “falli gravi” – che obbligano gli Arbitri Principali ad esibire il cartellino BLU all'infrattore - incorporano i fatti e gli atti disdicevoli che rivelano insubordinazione, ingiurie e/o offese, così come i falli commessi dai giocatori e dai rappresentanti delle squadre e che siano causa di pericolo per l'integrità fisica di altri, comportando assistenza medica e/o l'impossibilità temporanea di continuare nella gara,

come per esempio:

- 1.1 Protestare con gli Arbitri Principali o dirigersi in forma aggressiva e/o offensiva verso un avversario, arbitro, compagno di squadra o pubblico.
- 1.2 Manifestare evidente disaccordo con le decisioni assunte dagli Arbitri Principali (con parole, gesti o scuotendo la testa in forma plateale, ecc.)
- 1.3 Prendere in giro o urlare verso gli Arbitri Principali, i compagni, gli avversari o il pubblico.
- 1.4 Effettuare lo spostamento intenzionale delle porte
- 1.5 Trattenerne, spingere o caricare un avversario in modo pericoloso (compresi scontri contro le porte o le recinzioni della pista di gioco, facendo cadere l'avversario)
- 1.6 Colpire senza usare violenza, un avversario al di fuori delle zone protette dalle protezioni (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)
- 1.7 Sgambettare un avversario, facendolo cadere
- 1.8 Agganciare, intenzionalmente o meno, con la stecca il pattino dell'avversario anche senza provocarne la caduta.
- 1.9 Agganciare o colpire da retro il bastone di un giocatore avversario, impedendogli così di effettuare un tiro in porta.
- 1.10 Effettuare una sostituzione irregolare, entrando in pista – con la partita attiva e il gioco in corso - prima che sia uscito il giocatore sostituito.
2. FALLI GRAVI che sono commessi dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati nel modo seguente:
 - 2.1 SANZIONE DISCIPLINARE DELL'INFRATTORE
 - 2.1.1 Se l'infrazione è commessa da un giocatore o dal portiere, gli Arbitri Principali gli esibiranno un cartellino BLU e lo sospenderanno dal gioco per un periodo di 2 (due) minuti ad eccezione di quanto stabilito al punto 2.1.4 di questo articolo
 - 2.1.2 Se l'infrazione è commessa dall'allenatore principale della squadra, gli Arbitri Principali gli esibiranno un cartellino BLU, ma – in base a quanto disposto nel punto 2.1.2 del articolo 23 di queste Regole – non avrà luogo la sua sospensione temporanea, con l'eccezione di quanto stabilito al punto 2.1.4 di questo articolo.
 - 2.1.3 Se l'infrazione è commessa da qualsiasi altro rappresentante della squadra, gli Arbitri Principali gli esibiranno – come disposto nel punto 2.1.3 dell'art 23 di queste Regole - un cartellino ROSSO, espellendolo definitivamente dalla gara ed obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina delle riserve.
 - 2.1.4 trattandosi del terzo cartellino blu per accumulo di sanzioni comminato al giocatore, al portiere o all'allenatore principale, gli Arbitri Principali dovranno mostrargli il cartellino rosso, espellendolo definitivamente dalla gara e conseguentemente obbligandolo a abbandonare la panchina delle riserve;
 - 2.2 SANZIONE DISCIPLINARE E PENALIZZAZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DELL'INFRATTORE.
 - 2.2.1 La squadra dell'infrattore è sempre sanzionata disciplinarmente con power play, in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.
 - 2.2.2 La squadra dell'infrattore è sanzionata tecnicamente – salvo quanto disposto al punto 2.2.3 di questo articolo – con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, a seconda del punto in cui è stata commessa l'infrazione.
 - 2.2.3 Nel caso in cui l'infrazione grave sia stata commessa a gioco fermo – sia durante l'intervallo che durante una interruzione di gioco – la squadra del colpevole non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.
- 3 FALLI ADDIZIONALI PRATICATI A GIOCO FERMO DALL'INFRATTORE AL QUALE SIA STATO ESIBITO UN CARTELLINO BLU
Se, a gioco fermo, un allenatore principale, giocatore o portiere di una squadra, incorre in un altro fallo grave o molto grave – dopo che gli era stato esibito il cartellino blu - gli Arbitri Principali devono seguire i seguenti procedimenti:
 - 3.1 Se la nuova infrazione è considerata come molto grave, gli Arbitri Principali mostreranno il cartellino rosso all'infrattore, espellendolo definitivamente dalla partita.
 - 3.2 Se la nuova infrazione è considerata come grave, gli Arbitri Principali devono esibire un nuovo cartellino blu al medesimo infrattore, assumendo poi i seguenti ulteriori provvedimenti:
 - 3.2.1 Se si tratta del terzo cartellino blu esibito al medesimo infrattore, deve essere egualmente esibito, per accumulo di sanzioni, un cartellino rosso, dovendo quindi l'infrattore in questione essere espulso

definitivamente dalla partita, in conformità a quanto disposto al punto 2.1.4 dell'articolo 26.

- 3.2.2 Se si tratta del secondo cartellino blu esibito al medesimo infrattore – ed essendo questo un giocatore o un portiere – il suo tempo di sospensione temporanea dalla gara sarà portato a totali 4 (quattro) minuti.
- 3.3 In qualsiasi delle situazioni descritte ai punti 3.1 e 3.2 di questo articolo, il tempo massimo di power play della squadra dell'infrattore sarà sempre portata a 4 (quattro) minuti, in base a quanto stabilito al punto 6 dell'articolo 10 di queste Regole.
4. **FALLI ADDIZIONALI COMMESSI DOPO LA RIPRESA DEL GIOCO DALL'INFRATTORE CHE STA SCONTANDO UNA SOSPENSIONE TEMPORANEA**
Se, dopo la ripresa del gioco, un giocatore o un portiere - che stava scontando una sospensione temporanea in panca puniti – compie una nuova infrazione grave o molto grave, gli Arbitri Principali devono assicurare i seguenti provvedimenti:
- 4.1 Interrompere immediatamente il gioco e sanzionare l'infrattore con un cartellino rosso diretto espellendolo definitivamente dalla gara.
- 4.2 Sanzionare la squadra dell'infrattore con un power play di 4 (quattro) minuti, facendo uscire dalla pista un giocatore della medesima squadra, secondo quanto disposto al punto 5 dell'articolo 10.
- 4.3 Riprendere il gioco con la esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra dell'infrattore.
5. **ESPULSIONE DEFINITIVA A GIOCO FERMO DI UNO DEGLI INFRATTORI CHE ERANO STATI SOSPESI SIMULTANEAMENTE**
A gioco fermo e dopo la sostituzione di un giocatore o di un portiere di ciascuna squadra – in base a quanto disposto al punto 1.2 dell'articolo 10, per un fallo grave e simultaneo – viene esibito a uno degli infrattori in questione un cartellino rosso che viene quindi espulso definitivamente dalla partita dagli Arbitri Principali che dovranno anche assumere i seguenti procedimenti:
- 5.1 Aggravare la sanzione della squadra dell'infrattore con un power play di 4 (quattro) minuti.
- 5.2 ordinare l'uscita dalla pista di gioco di un giocatore di ogni squadra, tenendo conto che le sostituzioni precedentemente effettuate dovranno essere annullate, in quanto è differente il tempo di power play che deve essere scontato da ognuna delle due squadre.

Art. 27 Falli molto gravi - falli da cartoncino rosso – definizione, inquadramento e punizione

1. I “falli molto gravi” – che obbligano gli Arbitri Principali ad esibire un cartellino ROSSO all'infrattore – sono costituiti da atti molto gravi di indisciplina, da cui possono scaturire violenza o danni gravi, come ad esempio le azioni violente che possono causare pericolo all'integrità fisica di terzi, come ad esempio:
- 1.1 Assumere, nei riguardi di qualsiasi elemento del gioco – pubblico, Arbitri Principali, membri del Tavolo Ufficiale di gara, giocatori e rappresentanti della squadra avversaria o della propria squadra – i seguenti comportamenti:
- 1.1.1 Minacciare, insultare, proferire parole ingiuriose o effettuare gesti osceni
- 1.1.2 Aggredire o tentare di aggredire
- 1.1.3 Reagire o tentare di reagire a una aggressione utilizzando un atteggiamento aggressivo e/o violento;
- 1.1.4 Praticare qualsiasi altro atto di violenza o brutalità
- 1.2 Minacciare, spingere o tentare di aggredire un avversario, a gioco fermo (in un'interruzione di gioco o nell'intervallo fra i due tempi o a fine gara)
- 1.3 Andare addosso a un avversario con i pattini - “di corsa” – rovesciandolo
- 1.4 Colpire – usando violenza – un avversario al di fuori delle zone protette dalle protezioni (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)
- 1.5 Agganciare intenzionalmente con il bastone il pattino di un giocatore avversario facendolo cadere sulla pista.
- 1.6 Lanciare in pista di gioco il bastone, il casco, i gambali o qualsiasi altro oggetto in direzione sia della pallina che degli Arbitri Principali, avversari o compagni di squadra.
- 1.7 Provocare il pubblico, con gesti o espressioni di carattere offensivo (o come tali considerati).
2. I falli disciplinari molto gravi che siano commessi dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati come segue:
- 2.1 **SANZIONE DISCIPLINARE DELL'INFRATTORE**
Gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino ROSSO all'infrattore, espellendolo definitivamente dal gioco e obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina delle riserve della sua squadra.

- 2.2 SANZIONE DISCIPLINARE E PENALIZZAZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DELL'INFRATTORE
- 2.2.1 Disciplinariamente, la squadra dell'infrattore deve giocare in power play per il periodo massimo di 4 (quattro) minuti, come disposto nell'articolo 10 di queste regole.
- 2.2.2 Tecnicamente – eccettuato quanto disposto al successivo punto - la squadra dell'infrattore è penalizzata con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in funzione del punto dove è avvenuta l'infrazione.
- 2.2.3 Se il fallo è stato commesso a gioco fermo o interrotto – sia durante l'intervallo, sia durante una interruzione di gioco – la squadra dell'infrattore non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.

CAPITOLO VI

Punizione tecnica delle squadre

Art. 28 Tiro libero indiretto - definizione e inquadramento

- 1. Un tiro libero indiretto sarà assegnato dagli Arbitri Principali per:
 - 1.1 Punire tecnicamente i falli meno gravi che siano commessi in pista, così come i falli di maggiore gravità ma che coinvolgono situazioni specifiche di gioco
 - 1.2 Effettuare la ripresa del gioco – dopo un'interruzione ordinata dagli Arbitri Principali, senza che nessuna delle due squadre abbia commesso alcuna infrazione - privilegiando la squadra che aveva il possesso di pallina nel momento in cui è stata effettuata l'interruzione.
- 2. ESECUZIONE DEL TIRO LIBERO INDIRETTO
 - 2.1 In condizioni normali, il tiro libero indiretto si esegue con la pallina ferma, con un solo tocco e senza che gli Arbitri Principali debbano fischiare.
 - 2.1.1 Nell'esecuzione del tiro libero indiretto, tutti i giocatori della squadra sanzionata devono collocarsi ad una distanza di almeno 3 (tre) metri rispetto al punto in cui la punizione sarà battuta.
 - 2.1.2 Se l'infrazione è stata commessa vicino alla transenna – o se la pallina è uscita fuori dalla pista di gioco – il tiro libero indiretto può essere eseguito con la pallina collocata ad una distanza di 70 (settanta) centimetri dalla transenna in questione.
 - 2.1.3 I giocatori della squadra che beneficia della punizione potranno collocarsi in qualsiasi punto della pista ad eccezione che nell'area protetta del portiere avversario.
 - 2.1.4 Il giocatore che esegue un tiro libero indiretto non potrà toccare di nuovo la pallina finché questa:
 - a) non sia stata toccata o giocata da un qualsiasi altro giocatore, o
 - b) non abbia toccato nella parte esterna di una delle porte
 - 2.1.5 Nel caso in cui si ritardi la esecuzione del tiro libero indiretto, gli Arbitri Principali debbono fischiare per ordinare la immediata ripresa del gioco.
 - 2.2 Il giocatore che esegue il tiro libero indiretto può chiedere agli Arbitri Principali che i giocatori avversari siano collocati alla distanza regolamentare di 3 (tre) metri, situazione in cui il tiro libero indiretto potrà essere eseguito soltanto dopo il fischio degli Arbitri Principali.
 - 2.2.1 Dopo il fischio degli Arbitri Principali, la pallina sarà in gioco per cui ciascun giocatore della squadra sanzionata potrà cercare di tornare in possesso della pallina e riprendere il gioco.
- 1.1.2 Qualsiasi infrazione avvenuta nell'esecuzione del tiro libero indiretto dovrà essere sanzionata in base a quanto disposto al punto 2.2 dell'Articolo 25 di queste regole.
- 2. PUNTO DI BATTUTA DEI TIRI LIBERI INDIRETTI
 - Il punto di battuta di un tiro libero indiretto é individuato in funzione dell'infrazione specifica commessa e del punto in cui la medesima é stata commessa e si terrà conto dei seguenti criteri:
 - 3.1 Nel caso di falli commessi dall'infrattore nella completa zona difensiva della squadra avversaria, il tiro libero indiretto si può eseguire in qualsiasi punto della medesima zona, in base a quanto disposto nel punto 5 dell'articolo 22 di queste regole.
 - 3.2 Se la pallina si alza sopra l'altezza di metri 1,50 (un metro e cinquanta centimetri), come conseguenza di un movimento del bastone di un giocatore che la devia all'interno della sua area di rigore, il corrispondente tiro libero indiretto sarà eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli superiori dell'area di rigore in questione.
 - 3.3 Nel caso di infrazione commessa dietro la porta della squadra dell'infrattore, il tiro libero indiretto corrispondente sarà battuto dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli della squadra inferiore dell'area di rigore della squadra infrattrice.

- 3.4 Nel caso di un giocatore che scavalca la recinzione, il tiro libero indiretto corrispondente sarà eseguito dalla squadra avversaria vicino al luogo dove è avvenuta l'infrazione.
- 3.5 Nel caso di infrazione per il superamento del tempo nel possesso di pallina nella zona difensiva della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto corrispondente è assegnato in uno qualsiasi degli angoli superiori dell'area di rigore della squadra infrattrice.
- 3.6 Nel caso di qualsiasi altra infrazione, il tiro libero indiretto sarà eseguito nello stesso punto in cui è avvenuta l'irregolarità.
4. RETE SEGNATA A SEGUITO DELL'ESECUZIONE DI UN TIRO LIBERO INDIRETTO
- 4.1 Una rete segnata a seguito dell'esecuzione di una punizione indiretta sarà convalidata solamente se la pallina - prima di entrare in rete - è stata toccata o giocata da un altro giocatore, indipendentemente dalla squadra a cui appartiene.
- 4.2 Se dall'esecuzione di un tiro libero indiretto deriva una rete ottenuta direttamente - senza che la pallina sia stata toccata da un bastone o da un giocatore - questa non sarà convalida ed il gioco sarà ripreso con una "ripresa a due".

Art. 29 Tiro libero diretto e tiro di rigore - definizione e inquadramento

1. PUNTI DELLA PISTA PER L'ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE E DEL TIRO LIBERO DIRETTO
- La esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto deve essere effettuata nella metà pista della squadra sanzionata e nei punti specificatamente segnati per tale scopo, in particolare:
- 1.1 Nel caso del tiro di rigore, il punto segnato è situato sulla linea superiore della delimitazione dell'area di rigore, ad una distanza di metri 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
- 1.2 Nel caso del tiro libero diretto, il punto in questione è situato ad una distanza di metri 7,40 (sette metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
2. PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI NELL'ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE E DEL TIRO LIBERO DIRETTO
- 2.1 Il giocatore che batte il tiro di rigore o il tiro libero diretto dispone di un massimo di 5 (cinque) secondi per iniziare, con la pallina ferma, la esecuzione del fallo in questione - tempo che è controllato da uno degli Arbitri Principali, utilizzando specifici segnali - senza che sia necessario alcun fischio da parte degli Arbitri Principali.
- 2.1.1 L'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore - lo stesso, in questo ultimo caso, se si tratta di determinare una squadra vincente della gara - può essere effettuata dal portiere della squadra che beneficia della punizione, con la condizione che mantenga i suoi gambali di protezione ma senza indossare la maschera ed i guanti di protezione.
- 2.2 I rimanenti giocatori - che non prendono parte all'esecuzione o alla difesa della punizione diretta - devono collocarsi all'interno dell'area di rigore posta nell'altra metà pista, e potranno muoversi ed intervenire nel gioco solo quando la pallina sarà stata tirata o toccata dal giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto.
- 2.3 Uno degli Arbitri Principali si colloca di fronte ai giocatori citati al punto precedente a circa 1 (un) metro di distanza, controlla la loro posizione e - quando saranno tutti in posizione corretta - alzerà un braccio verticalmente per informare l'altro Arbitro Principale che può dare inizio alla esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.
- 2.3.1 I giocatori menzionati al punto 2.2 di questo Articolo, non possono intervenire nella gara quando avviene una delle seguenti situazioni:
- a) esecuzione di un tiro di rigore per determinare la vincente della partita.
 - b) esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto assegnato allo scadere del tempo di ciascuna parte dei periodi di gioco.
- 2.4 L'altro Arbitro Principale si colloca a metà della linea laterale che delimita l'area di rigore, verificando la corretta posizione del portiere e - dopo avere ricevuto il segnale dal collega ma senza dover emettere il fischio - effettua i seguenti segnali:
- 2.4.1 alza una delle braccia, per indicare che può essere iniziata l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.
- 2.4.2 effettuare con l'altro braccio - collocato orizzontalmente nella zona della cintura - fino a 5 (cinque) movimenti laterali - un movimento per ogni secondo - per controllare il tempo massimo di 5 (cinque)

- secondi concessi per l'esecuzione del tiro libero diretto o di rigore.
- 2.4.3 il giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto può colpire o toccare la pallina dopo che l'Arbitro Principale ha alzato una delle braccia per indicare che la esecuzione della punizione può essere iniziata.
- 2.4.4 Il conteggio del tempo di gioco sarà ripreso solamente nel momento in cui la pallina è toccata o colpita dal giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto.
- 2.5 Nessuna delle due squadre potrà fare entrare in pista un giocatore – sia per effettuare una sostituzione, sia per fare rientrare in pista un giocatore dopo la conclusione del periodo di power play - a partire dal momento in cui viene dato il via alla esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.
- 2.5.1 Se avviene un'infrazione a quanto disposto in precedenza, gli Arbitri Principali non debbono interrompere immediatamente la gara – in attesa del risultato dell'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro libero diretto – ma solo successivamente assumeranno i procedimenti definiti ai punti seguenti:
- 2.5.2 Se è stata ottenuta una rete, questa dovrà essere sempre convalidata, sebbene – successivamente – devono essere assunti anche i procedimenti disciplinari assunti nei punti a) e b) del punto 2.5.3 di questo articolo.
- 2.5.3 Se non è stata ottenuta una rete, la gara sarà immediatamente interrotta, e saranno assunti dagli Arbitri Principali i seguenti provvedimenti:
- a) esibire un cartellino rosso al giocatore entrato indebitamente in pista e anche all'allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all'allenatore secondario, o uno dei delegati o al capitano in pista.
 - b) sanzionare la squadra infrattrice con il power play corrispondente, in base a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10.
 - c) Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore della squadra che era stata sanzionata, occorrerà ordinare la ripetizione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.
 - d) Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore della squadra che abbia beneficiato del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione, occorrerà ordinare la esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra infrattrice.
- 2.6 Se il giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto commette una qualsiasi infrazione – in base a quanto disposto nei punti 4.3 e 5.2 di questo articolo - gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere la partita e sanzionare la sua squadra con un tiro libero indiretto, che sarà eseguito nel punto dove è prevista la battuta del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.
- 3 **NORME GENERALI RELATIVE AL PORTIERE DURANTE LA BATTUTA DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO.**
- 3.1 **PRESENZA OBBLIGATORIA DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA**
Quando una squadra è sanzionata tecnicamente con la esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto è sempre obbligatoria la presenza di un portiere nella difesa della porta della squadra infrattrice.
- 1.1.1 Se il portiere è stato sostituito da un giocatore di movimento, la esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto può essere eseguita solo dopo aver consentito la sostituzione di un giocatore di movimento con un portiere.
- 1.1.2 Se – a causa di sanzioni disciplinari o di infortuni – non è disponibile un portiere, la sua sostituzione sarà assicurata con un giocatore di movimento, in base a quanto stabilito al punto 5.1 dell'articolo 16.
- 3.2 **RESTRIZIONI NEL MOVIMENTO DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA IN OCCASIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO**
Nell'esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore contro la sua squadra, il portiere è obbligato a:
- 3.2.1 restare appoggiato sui due pattini, con gli assi anteriori (freni o ruote dei pattini) collocati sopra la linea di rete.
 - 3.2.2 mantenere il bastone appoggiato ai pattini, in posizione orizzontale e parallelo alla linea di porta, garantendo anche che:
 - la mano che impugna il bastone non sia appoggiata alla porta o al pavimento della pista
 - la mano libera resti ferma, senza alcun contatto con la porta o con il pavimento della pista.



- 1.1.3 Non effettuare qualunque movimento per difendere la sua porta, prima che la pallina sia colpita o toccata dal giocatore che esegue il tiro di rigore o tiro libero diretto.
- 1.2 **PUNIZIONE DELLE INFRAZIONI DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA IN OCCASIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO**

Se nell'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore, il portiere si muove prima che il giocatore che esegue il tiro tocchi la pallina, si dovranno osservare i seguenti procedimenti:
- 3.3.1 Nella prima infrazione, il portiere è richiamato verbalmente dagli Arbitri Principali che – per tale scopo – dovranno obbligare l'infrattore ad alzarsi in piedi, assicurando quindi un avvertimento affinché non ricada nella medesima infrazione.
- 3.3.2 Se una seconda infrazione è commessa dal medesimo portiere – nella esecuzione del medesimo tiro di rigore o tiro libero diretto – gli sarà esibito un cartellino BLU – nel caso la seconda infrazione è avvenuta nell'esecuzione della serie dei tiri di rigore per interrompere la parità di una gara – sarà esibito un cartellino rosso.
- 3.3.3 In base a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10, la squadra del portiere infrattore dovrà essere sanzionata con power play, ad eccezione del caso in cui la seconda infrazione è avvenuta nell'esecuzione della serie dei tiri di rigore per interrompere la parità di una gara.
- 3.3.4 Se il primo portiere sostituto sarà egualmente sospeso temporaneamente o espulso definitivamente – in base a quanto disposto ai punti 3.3.1 e 3.3.2 di questo articolo – dovrà essere sostituito da un giocatore di movimento o, eventualmente, da altro portiere che risulti iscritto nel referto di gara.
- 3.3.5 Se il secondo portiere sostituto è egualmente sospeso – in base a quanto disposto ai punti 3.3.1 e 3.3.2 di questo articolo – gli Arbitri Principali dovranno considerare terminata la gara e provvederanno a predisporre una dettagliata relazione nel Referto di Gara.
- 3.4 Quando – anche se il portiere si sia mosso in anticipo rispetto all'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto – il giocatore esecutore del tiro di rigore o del tiro libero diretto ha effettuato – quasi in contemporanea – un tiro diretto in porta che abbia avuto come risultato la segnatura della rete, gli Arbitri Principali devono assumere i seguenti provvedimenti:
- 3.4.1 Non convalidare la rete, sempre che uno degli Arbitri Principali avesse già fischiato per interrompere la gara, comminando poi – in base a quanto disposto nei punti 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 di questo articolo – la sanzione del portiere infrattore e ordinando la ripetizione dell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.
- 3.4.2 Convalidare la rete, sempre che la partita non fosse stata interrotta dagli Arbitri Principali, assumendo poi – in base a quanto disposto nei punti 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 di questo articolo – la sanzione del portiere infrattore.
- 4 **INFRAZIONI PRATICATE ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE DELL'INFRATTORE.**
- 4.1 **AZIONI NON SANZIONABILI CON LA CONCESSIONE DEL TIRO DI RIGORE.**

Non devono essere sanzionati con la esecuzione di un tiro di rigore le seguenti specifiche situazioni:
- 4.1.1 Quando la pallina si alza sopra l'altezza di metri 1,50 (un metro e cinquanta centimetri), a seguito di un movimento del bastone di un giocatore che si trova nell'interno della sua area di rigore indipendentemente che sia o meno un'infrazione praticata intenzionalmente – gli Arbitri Principali puniranno

questa infrazione con un tiro libero indiretto, che dovrà essere eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli superiori dell'area di rigore in questione.

4.1.2 Quando la pallina è fermata o deviata per un gesto non intenzionale o involontario – rimbalzo contro il corpo o i pattini o il bastone – di un giocatore che si trova all'interno della sua area di rigore, situazione questa che non dovrà essere sanzionata dagli Arbitri Principali.

4.2 AZIONI SANZIONABILI CON LA CONCESSIONE DEL TIRO DI RIGORE.

4.2.1 Gli Arbitri Principali devono sanzionare rigorosamente – segnalando il tiro di rigore corrispondente – tutti i falli gravi o molto gravi che – in presenza o meno della pallina – siano commessi contro avversari che si trovino all'interno dell'area di rigore del giocatore o portiere infrattore, fermo restando quanto stabilito nel punto 3 dell'articolo 3 del Regolamento Tecnico – ossia che nell'area in questione sono incluse anche le sue linee di delimitazione.

4.2.2 Gli Arbitri Principali devono anche prestare una speciale attenzione e punire con identico zelo e rigore tutte le altre infrazioni commesse all'interno dell'area di rigore dell'infrattore, in particolare:

a) infrazione commessa dal portiere che - in forma intenzionale – non consente che la pallina sia giocata, afferrandola con la mano, sdraiandosi sopra la stessa o tenendola tra le sue gambe o con i suoi guanti.

b) giocatore o portiere che afferra, sgambetti, carichi o blocchi irregolarmente un giocatore avversario che – senza che la pallina sia presente – si muova per ricevere un passaggio da parte di un proprio compagno o per cercare di occupare una posizione più favorevole vicino alla porta del giocatore infrattore.

c) infrazioni commesse in difesa della sua porta da un portiere o giocatore che – indipendentemente sia stata effettuata in forma volontaria ed intenzionale – abbia contribuito, indiscutibilmente, ad impedire la realizzazione di una rete della squadra avversaria.

4.3 NORME GENERALI DA OSSERVARE NELL'ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE

4.3.1 Un giocatore incaricato della esecuzione del tiro di rigore deve batterlo sempre con un tiro diretto – indirizzato obbligatoriamente verso la porta dell'avversario – e che deve essere eseguito con il corpo in posizione eretta, vicino alla pallina, e dal punto di battuta stabilito e situato nella zona difensiva della squadra sanzionata.

4.3.2 Nell'esecuzione del tiro di rigore non possono essere effettuate finte, non essendo quindi consentito che il giocatore esecutore del tiro di rigore:

a) effettui uno “stop” o un movimento non continuo del suo bastone per colpire la pallina

b) effettui – prima dell'impatto del bastone con la pallina - un movimento del suo corpo o del bastone allo scopo di ingannare il portiere avversario e provocarne una infrazione allo scopo di farlo punire disciplinarmente.

c) effettuare un tiro diretto che non sia indirizzato verso la porta dell'avversario.

d) iniziare l'esecuzione del tiro di rigore dopo che siano trascorsi i 5 (cinque) secondi concessi per batterlo.

4.3.3 Dopo il tiro iniziale – e approfittando della parata del portiere o del rimbalzo della pallina contro la porta o contro la recinzione di fondo pista – il giocatore che ha eseguito il tiro di rigore può effettuare ribattute o scegliere di giocare la pallina in qualsiasi modo, eccetto quanto disposto al punto seguente di questo articolo.

4.3.4 Nel caso di un tiro di rigore battuto alla fine di uno dei tempi di gioco, o nel caso di un tiro di rigore battuto , nell'esecuzione della serie dei tiri di rigore per interrompere la parità di una gara la pallina non può essere giocata o ribattuta dopo la menzionata esecuzione.

5 INFRAZIONI COMMESSE ALL'ESTERNO DELL'AREA DI RIGORE DELL'INFRAITTORE.

5.1 INFRAZIONI SANZIONABILI CON LA CONCESSIONE DI UN TIRO LIBERO DIRETTO.

5.1.1 Gli Arbitri Principali devono sanzionare rigorosamente – assegnando il corrispondente tiro libero diretto – tutti i falli gravi o molto gravi che – con la pallina presente o meno – siano praticati su di un avversario che posizionato fuori dall'area di rigore del giocatore o portiere infrattore, tenendo conto – fermo restando quanto stabilito al punto 3 dell'articolo 3 del Regolamento Tecnico – che nell'area in questione sono incluse le sue linee di delimitazione.

5.1.2 Gli Arbitri Principali devono anche prestare una speciale attenzione e punire con la esecuzione di un tiro libero diretto tutti i falli tecnici e/o i falli di squadra che si possono considerare – ancorché commessi fuori dall'area di rigore del giocatore o del portiere infrattore – come ostacoli ad un probabile gol della squadra avversaria.

- 5.2 NORME GENERALI DA OSSERVARE NELL'ESECUZIONE DEL TIRO LIBERO DIRETTO.
- 5.2.1 Il giocatore incaricato della esecuzione del tiro libero diretto può – a partire dal punto stabilito e che è situato nella zona difensiva della squadra sanzionata – scegliere una delle seguenti forme di esecuzione:
- a) effettuare un tiro diretto ed indirizzato obbligatoriamente verso la porta dell'avversario.
 - b) trasportare la pallina in direzione della porta avversaria, tentando di fintare il portiere effettuando successivamente o un tiro o una deviazione della pallina verso la porta in questione.
- 5.2.2 La esecuzione del tiro libero diretto deve osservare le seguenti condizioni:
- a) il giocatore esecutore del tiro libero diretto deve scegliere tra:
 - * una posizione ferma (statica) vicino alla pallina, o
 - * un movimento lanciato – senza fermate o finte – iniziato a partire dalla distanza massima di 3 (tre) metri dal punto stabilito per la esecuzione del tiro in questione.
 - b) nell'esecuzione del tiro libero diretto non possono essere effettuate finte, non essendo consentito al giocatore esecutore di:
 - * effettuare una fermata o un movimento non continuo del suo bastone per colpire la pallina.
 - * effettuare – prima dell'impatto del bastone con la pallina - un movimento del suo corpo o del bastone allo scopo di ingannare il portiere avversario e provocarne una infrazione allo scopo di farlo punire disciplinarmente.
 - * effettuare un tiro diretto che non sia indirizzato verso la porta dell'avversario.
 - * decidere di mantenere il possesso della pallina e passarla poi a un compagno, senza effettuare alcun tiro o deviazione della pallina in direzione della porta avversaria.
 - c) la esecuzione del tiro libero diretto non può essere iniziata dopo che siano trascorsi i 5 (cinque) secondi concessi a tale scopo.
- 5.2.3 Dopo il tiro iniziale - e approfittando della parata del portiere o del rimbalzo della pallina contro la porta o contro la recinzione di fondo pista – il giocatore che ha eseguito il tiro libero diretto può effettuare ribattute o scegliere di giocare la pallina in qualsiasi modo, eccetto quanto disposto al punto seguente di questo articolo.
- 5.2.4 Nel caso di un tiro libero diretto battuto alla fine di uno dei tempi di gioco, la pallina non può essere giocata o ribattuta una volta che sia avvenuta la menzionata esecuzione.
- 6 ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO ASSEGNATO ALLA FINE DI UN TEMPO DI GIOCO
- 6.1 Se, contemporaneamente al momento in cui il Tavolo Ufficiale di gara segnala la fine di un tempo di gioco, avviene un fallo che determina la esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto – includendo, se del caso, le situazioni che sono applicabili in base a quanto disposto al punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste Regole - gli Arbitri Principali devono assicurare la sua esecuzione – in base a quanto disposto, rispettivamente, nei punti 4.3 o 5.2 di questo articolo – e osservare le seguenti condizioni:
- 6.1.1 Rispetto al tiro libero diretto – e come stabilito per il tiro di rigore – la sua esecuzione deve essere obbligatoriamente effettuata con un tiro diretto, non essendo consentite finte o il trasporto della pallina.
 - 6.1.2 Dopo l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto non è consentita alcuna ribattuta.
 - 6.2 In base al risultato dell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto alla fine dei tempi regolamentari di gioco, gli Arbitri Principali dovranno assicurare i seguenti procedimenti:
 - 6.2.1 Eccetto quanto disposto ai punti 1.4 e 2.5 dell'articolo 5 di queste regole, se è segnata una rete valida, gli Arbitri Principali devono convalidarla formalmente ordinando il conseguente tiro di inizio e fischiando immediatamente dopo per decretare la fine del tempo di gioco in questione.
 - 6.2.2 Se non è segnata una rete a causa di irregolarità commesse dal portiere difensore durante la esecuzione del tiro, gli Arbitri Principali debbono ordinare la ripetizione della esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore.
 - 6.2.3 Se non è segnata una rete – senza che il portiere difensore abbia commesso alcun fallo o irregolarità – gli Arbitri Principali fischieranno immediatamente per decretare la fine del tempo di gioco in questione.
7. SANZIONE DELLE INFRAZIONI DEI GIOCATORI CHE NON PARTECIPANO ALLA ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO.
- 7.1 Eccetto quanto disposto al punto 2.3.1 di questo articolo, un giocatore che – non interviene diretta-

- mente nella esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto, ed è posizionato all'interno dell'area di rigore della squadra che beneficia del tiro- potrà uscire o muoversi da questa zona solamente dopo che il giocatore esecutore del tiro di rigore o del tiro libero diretto abbia tirato o toccato la pallina.
- 7.2 Quando avviene una qualsiasi infrazione a quanto disposto al punto precedente – eccettuato quanto specificatamente previsto al punto 7.3 di questo articolo – l'Arbitro Principale che controlla il posizionamento dei giocatori in questione dovrà assicurare – in base a quanto disposto al punto 2.2 dell'articolo 25 di queste regole – i seguenti procedimenti:
- 7.2.1 Essendo la prima infrazione che è stata commessa da un giocatore o da un portiere di una delle due squadre:
- a) l'infrattore dovrà essere ammonito verbalmente, essendo avvisato – congiuntamente agli altri giocatori della medesima squadra – che una recidività nella medesima infrazione comporterà un cartellino blu all'infrattore.
- b) A seguire sarà ordinata la ripetizione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione, eccetto quanto disposto al punto a) del punto 7.3.2 di questo articolo.
- 7.2.2 Se durante la ripetizione dell'esecuzione del medesimo tiro di rigore o tiro libero diretto, avviene una nuova infrazione – che sia commessa dal medesimo infrattore o da altro giocatore o portiere della medesima squadra – sarà immediatamente esibito un cartellino blu all'infrattore in particolare, con conseguente sua sospensione temporanea dalla gara e la sua squadra sarà sanzionata con il corrispondente power play, in base a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10 di queste Regole.
- 7.3 Se l'infrazione avviene dopo che è iniziata la esecuzione del tiro di rigore, gli Arbitri Principali devono cercare sempre di attendere l'esito del tiro, assicurando successivamente i seguenti provvedimenti:
- 7.3.1 Se è stata segnata la rete, questa dovrà sempre essere convalidata - solamente se vi è stata una recidività della medesima infrazione – procedere alla assunzione dei provvedimenti corrispondenti alla sanzione disciplinare dell'infrattore e della sua squadra in base a quanto disposto al punto 7.2 di questo articolo.
- 7.3.2 Se non è stata segnata la rete, gli Arbitri Principali dovranno immediatamente interrompere la gara assicurando quindi i seguenti provvedimenti:
- a) Se l'infrazione è stata commessa solamente dal giocatore (i) della squadra che ha beneficiato del tiro di rigore, la sua esecuzione non sarà ripetuta, e la partita riprenderà – una volta effettuata l'azione disciplinare prevista al punto 7.2 di questo articolo - con la esecuzione di un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore battuto in uno qualsiasi degli angoli superiori della sua area di rigore.
- b) se l'infrazione è stata commessa solamente dal giocatore (i) della squadra sanzionata con il tiro di rigore – o da giocatori di entrambe le squadre – la sua esecuzione dovrà sempre essere ripetuta, e solo dopo comminata la sanzione disciplinare prevista al punto 7.2 di questo articolo.
- 7.4 Rispetto al tiro libero diretto – e anche se necessario tenere in conto la forma di esecuzione scelta dal giocatore incaricato di batterlo – debbono essere assicurati dagli Arbitri Principali i seguenti provvedimenti:
- 7.4.1 Quando il giocatore esecutore del tiro libero diretto sceglie il tiro diretto verso la porta avversaria, dovranno essere applicati:
- a) se è ottenuta una rete, i procedimenti definiti nel punto 7.3.1 di questo articolo
- b) se non è ottenuta una rete, i procedimenti definiti al punto 7.3.2 di questo articolo.
- 7.4.2 Se l'esecutore del tiro libero diretto sceglie il trasporto della pallina, la gara dovrà essere immediatamente interrotta e subito dopo assicurati i procedimenti definiti nel punto 7.3.2 di questo articolo.

CAPITOLO VII

Reclami di gioco

Art. 30 Reclami di gioco - definizione e inquadramento normativo

1. RECLAMI AMMINISTRATIVI
- 1.1 I “reclami amministrativi” hanno come fondamento presunte irregolarità o infrazioni – cattivo stato della pista da gioco, segnatura della pista difettosa, porte irregolari, ecc. – a quanto stabilito dal Regolamento Tecnico.
- 1.2 Affinché un “Reclamo amministrativo” possa essere considerato valido, dovrà essere notificato agli Arbitri Principali della gara – dal delegato e dal capitano della squadra che lo presenta – prima che la gara abbia inizio.
- 1.3 In presenza di un “Reclamo amministrativo”, gli Arbitri Principali devono comportarsi come segue:
- 1.3.1 informare il delegato e il capitano della squadra avversaria del reclamo presentato dall'altra squadra.

- 1.3.2 Trascrivere le motivazioni del reclamo presentato sul referto di gara, raccogliendo – dopo la propria – anche la firma obbligatoria - nel locale destinato alla “Dichiarazione di Reclamo” - dei delegati e dei capitani di entrambe le squadre.
- 1.3.3 Procedere – unitamente ai delegati e ai capitani delle due squadre – alla identificazione e all’analisi delle irregolarità denunciate e, conseguentemente, valutare se il reclamo è o meno pertinente e, in caso affermativo, se le irregolarità esistenti possono essere sistemate e/o se compromettono o meno lo svolgimento della gara.
- 1.4 Nel caso in cui gli Arbitri Principali considerino che la gara non possa essere svolta nella pista in questione, devono subito effettuare quanto necessario affinché il gioco si possa svolgere in conformità a quanto previsto nel punto 2 dell’Art. 6 di queste Regole.
- 1.5 In qualsiasi caso, gli Arbitri Principali devono redigere un supplemento di referto riportando il tutto dettagliatamente con inclusione anche dei tentativi posti in atto al fine di superare le problematiche presentatesi e le decisioni adottate al riguardo.
2. RECLAMI TECNICI
- 2.1 I “reclami tecnici” riguardano esclusivamente possibili “errori di diritto” - o ipotetici errori tecnici di arbitraggio” – che possono essere stati commessi dagli Arbitri Principali nella direzione di una gara.
- 2.2 Perché un “reclamo tecnico” possa essere presentato validamente, dovrà essere notificato all’interno della pista – dal capitano della squadra che lo presenta – agli Arbitri Principali della gara sia in occasione di una qualsiasi interruzione del gioco che immediatamente dopo che gli arbitri hanno fischiato la fine della gara.
- 2.3 Quando si presenta un reclamo tecnico, gli Arbitri Principali devono comportarsi come di seguito indicato:
- 2.3.1 Informare immediatamente il capitano dell’altra squadra – o in sua assenza, il vice capitano – che la gara è stata oggetto di presentazione di un reclamo da parte della squadra avversaria.
- 2.3.2 fare sottoscrivere con tempestività il Referto di gara – nel locale destinato alla Dichiarazione di Reclamo” - da parte dei Delegati e dei Capitani di entrambe le squadre.
3. CONFERMA DEI RECLAMI
- Tutti i reclami, siano indifferentemente di natura amministrativa che tecnica, devono essere successivamente confermati dal Responsabile della squadra che lo ha presentato – con lettera ufficiale, accompagnata dalla certificazione dell’avvenuto pagamento della tasse prevista al riguardo dello specifico reclamo – con l’osservanza delle modalità e dei limiti temporali previsti dall’Ente Organizzatore della Manifestazione e precisamente:
- 3.1 CIRH o CERH, nel caso di competizioni internazionali (di selezioni nazionali o di club)
- 3.2 Federazioni Nazionali, nel caso delle competizioni di club organizzate in ogni paese membro della FIRS.

CAPITOLO VIII

Disposizioni finali e transitorie

Art. 31 Regolamento di gioco e Regolamento tecnico - Approvazione, entrata in vigore e modifiche future

1. Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e Manuale di Arbitraggio dell’hockey pista sono state congiuntamente approvate nelle Assemblee Generali del CIRH – Comitato Internazionale di Hockey Pista, svoltesi in data 8 ottobre 2008 e 29 ottobre 2010 e tenutesi rispettivamente a Yuri-Honjo Giappone e Dornbir Austria.
2. Queste Regole di Gioco e Regolamento Tecnico entrano congiuntamente in vigore nelle seguenti date:
- 2.1 il giorno 1 settembre 2010 – in concomitanza con l’inizio del campionato 010/2011 – nella Confederazione Europea
- 2.2 il giorno 1 gennaio 2011, nelle restanti Confederazioni Internazionali.
3. Qualsiasi proposta di variazione che, successivamente, possa essere presentata relativamente a Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e/o manuale di Arbitraggio dovrà essere analizzata ed essere oggetto di una delibera specifica del CIRH – Comitato Internazionale di Hockey Pista, dopo avere ottenuto un parere dalla Commissione Tecnica che è responsabile del coordinamento di tutte le questioni connesse con la interpretazione, chiarimento e/o proposte di cambi della regolamentazione tecnica dell’Hockey Pista.

Le presenti regole sono complementari al Regolamento Tecnico dell'Hockey Pista, nel quale sono trattate e regolamentate le seguenti materie;

- 1.1 Recinto di gioco – Segnatura della pista e strumenti di gioco
- 1.2 Tavolo Ufficiale di Gara e Panchina delle riserve
- 1.3 Arbitraggio della gara – Inquadramento funzionale
- 1.4 Equipaggiamento, protezioni e attrezzature utilizzate dai giocatori
- 1.5 Classifica delle squadre – Forme di spareggio per la definizione della classifica
2. Le Regole di Gioco e il Regolamento Tecnico dell'Hockey Pista sono state approvate nella Assemblea Generale del CIRH – Comitato Internazionale di Rink-Hockey, tenutosi in Yuri-Honjo, il giorno 8 di Ottobre del 2008.
3. Le Regole di Gioco ed il Regolamento Tecnico dell'Hockey su Pista entrano in vigore:
 - 3.1 Il giorno 1 Settembre 2010 nel caso della Confederazione Europea.
 - 3.2 Il giorno 1 Gennaio 2011, nel caso delle restanti Confederazioni Internazionali.
3. Qualsiasi eventuale modifica che, in futuro, possa essere presentata relativamente alle Regole di gioco e/o al Regolamento Tecnico saranno oggetto di valutazione e delibera specifica da parte del CIRH previo parere favorevole del proprio Comitato Tecnico.



HOCKEY PISTA

Regolamento tecnico



Sommario/Indice

| | | |
|---|------|-------|
| REGOLE DEL GIOCO | pag. | 1 |
| REGOLAMENTO TECNICO | pag. | 43 |
| REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI | pag. | 77 |
| | | |
| Introduzione | pag. | 46 |
| Capitolo I – recinto del gioco – demarcazioni della pista e strumenti di gioco | | |
| Art. 1° recinto del gioco – definizione | pag. | 47 |
| Art. 2° la pista di gioco – norme e condizioni da considerare | pag. | 47-48 |
| Art. 3° demarcazioni della pista di gioco | pag. | 48-50 |
| Art. 4° le porte dell’hockey su pista | pag. | 50-51 |
| Art. 5° la palla dell’hockey su pista | pag. | 52 |
| Art. 6° pubblicità nella pista di gioco e all’interno delle recinzioni | pag. | 52 |
| | | |
| Capitolo II - Arbitraggio del gioco - Tavolo ufficiale di gioco e panchine delle squadre | | |
| | | |
| Art. 7° Arbitraggio e cronometraggio delle gare internazionali di squadre nazionali e di club | pag. | 52-53 |
| Art. 8° Arbitraggio e cronometraggio delle gare nazionali di club | pag. | 53 |
| Art. 9° Arbitri Principali – Funzioni e responsabilità | pag. | 53-54 |
| Art. 10° Arbitro Ausiliare – Funzioni e responsabilità | pag. | 54 |
| Art. 11° Cronometraggio del Gioco – Funzioni e responsabilità del cronometrista | pag. | 55 |
| Art. 12° Valutazioni degli arbitri – funzioni e competenze dei delegati tecnici | pag. | 55-56 |
| Art. 13° Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre- Definizione e inquadramento | pag. | 56-57 |
| | | |
| Capitolo III – arbitri della partita – equipaggiamento utilizzato, segnali e referti di gara | | |
| | | |
| Art. 14° equipaggiamento e strumenti utilizzati dagli arbitri | pag. | 58-59 |
| Art. 15° segnali utilizzati dagli arbitri nel controllo del gioco | pag. | 59-63 |
| Art. 16° referto di gara - procedimenti necessari | pag. | 63-64 |
| | | |
| Capitolo IV – Equipaggiamento, protezioni ed attrezzatura utilizzata dai giocatori | | |
| | | |
| Art. 17° Equipaggiamento di base dei giocatori | pag. | 64-65 |
| Art. 18° Equipaggiamento obbligatorio di protezione dei portieri | pag. | 66-68 |
| Art. 19° Equipaggiamento facoltativo di protezione dei giocatori | pag. | 68-69 |
| Art. 20° Pubblicità sull’equipaggiamento utilizzati dai giocatori | pag. | 69 |
| | | |
| Capitolo V- Classifica delle squadre – tipologia di spareggi classificatori | | |
| Art. 21° classifica delle squadre e criterio di classifica | pag. | 69-70 |
| | | |
| Capitolo VI – disposizioni finali e transitorie | | |
| Art. 22° Entrata in vigore e futuri cambi della regolamentazione dell’hockey a rotelle | pag. | 70 |
| Allegato 1 -bollettino di gioco | pag. | 72 |
| Allegato 2 -controllo della partita | pag. | 73 |
| Allegato 3 -iscrizione e controllo dei rappresentanti delle squadre | pag. | 74 |

INTRODUZIONE

Come complemento a quanto stabilito nelle Regole del Gioco dell'Hockey su Pista, i Regolamenti tecnici integrano l'insieme di norme e procedure vincolate a tutte le istituzioni e agenti sportivi- Organismi Internazionali, Federazioni Nazionali e Società filiate – che sono vincolati alla struttura organica e funzionale della FIRS– “Federation Internationale de Roller Sports”.

I Regolamenti Tecnici dell'Hockey su Pista includono in particolare le seguenti materie di seguito elencate:

Capitolo I - Recinto del Gioco – Demarcazioni della pista e strumenti di gioco

Capitolo II – Arbitraggio di gioco - Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

Capitolo III – Arbitri della partita – Equipaggiamento utilizzato, segnali e referti della partita

Capitolo IV- Equipaggiamento, protezioni ed attrezzi utilizzati dai giocatori

Capitolo V - Classifica delle squadre – Tipologie di spareggi classificatori

Capitolo VI – Disposizioni Finali e transitorie

ALLEGATI: 1 .Bollettino di gioco

2.Controllo di gara

3.Iscrizione e controllo dei rappresentanti delle squadre.

Il Regolamento Tecnico è un complemento di quanto stabilito nelle Regole del Gioco Hockey Pista, le quali integrano altre norme e procedure vincolanti relativamente alle seguenti materie:

- Il gioco dell'hockey pista – definizione e inquadramento
- Categorie dei giocatori – zone di gioco, gioco passivo e power play
- Squadre dei giocatori di hockey pista
- Situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo
- Infrazioni e punizioni – legge del vantaggio
- Punizione tecnica delle squadre
- Reclami di gioco

Il CIRH – Comitato Internazionale di Rink Hockey promuoverà anche l'aggiornamento regolare del Manuale di Arbitraggio Hockey Pista, avendo come obiettivo quello di assicurare – in funzione dei differenti casi e concrete situazioni che avvengono durante le gare – la divulgazione dei criteri che tutti gli Arbitri debbono adoperare, avendo come base una corretta interpretazione delle Regole di Gioco e per garantire una loro uniforme applicazione.

CAPITOLO I

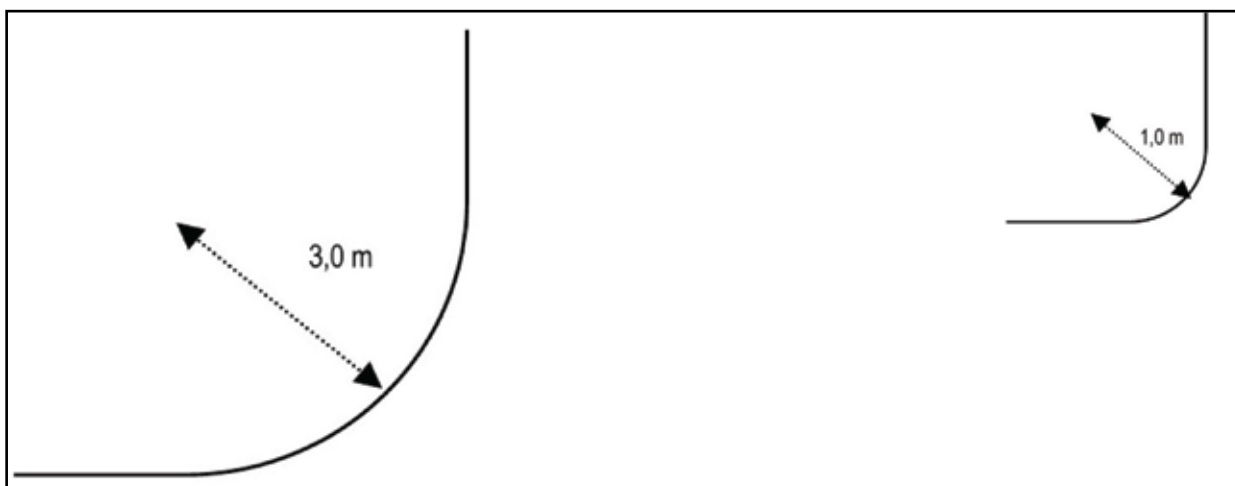
Recinto del gioco – Demarcazioni della pista e strumenti di gioco

ARTICOLO 1° (Recinto Del Gioco - Definizione)

Il recinto del gioco comprende tutto lo spazio che ingloba la pista di gioco, bagni e spogliatoi e i suoi rispettivi accessi.

ARTICOLO 2° (La Pista Di Gioco – Norme e condizioni da considerare)

1. La pista di gioco ha una pavimentazione piana e liscia, costruita con un materiale approvato – Legno, cemento o altro – che permetta una buona utilizzazione per quanto riguarda l'aderenza e lo scivolamento dei pattini.
2. La pista di gioco ha una forma rettangolare di dimensioni proporzionali, rispettando sempre la proporzione di due a uno fra la lunghezza e la larghezza, rispettando i seguenti limiti:
 - 2.1 La sua dimensione minima è di 34 (trentaquattro) metri per quanto riguarda la lunghezza, e 17 (diciassette) metri per quanto riguarda la larghezza
 - 2.2 La sua dimensione massima è di 44 (quarantaquattro) metri per quanto riguarda la lunghezza, e 22 (ventidue) metri per quanto riguarda la larghezza
3. Tutto il perimetro della pista di gioco è delimitato da una recinzione chiusa di 1 (uno) metro di altezza e con i quattro angoli arrotondati, di formato semicircolare, il cui raggio può variare da un minimo di 1 (uno) metro ad un massimo di 3 (tre) metri.
(angoli alternativi della pista - “disegno dettagliato”)



4. Per assicurare la chiusura della pista di gioco possono essere utilizzate soluzioni diverse, fra cui:
 - 4.1 Installazione di elementi completamente opachi e di profilo verticale fabbricati in plastica dura di colorazione bianca.
 - 4.2 Elementi fabbricati in maniera diversa, con profilo verticale e che rimangono attaccati al suolo in maniera solida e resistente, dove sono compresi:
 - 4.2.1 Le tabelle in legno – che costituiscono la base della recinzione – di altezza uguale a 20 (venti) centimetri e spessore uguale a 2 (due) centimetri le quali sono completamente colorate con una vernice neutra e di colore diverso dalla palla.
 - 4.2.2 Infissi costruiti con materiale diverso (legno opaco, rete metallica con o senza barrette, struttura in plastica trasparente, ecc.) che sono messi sopra le tabelle.



- 4.3 Lungo le tabelle di fondo pista devono essere installate delle reti di protezione rimovibili di un'altezza misurata dal suolo di 4 (quattro) metri.



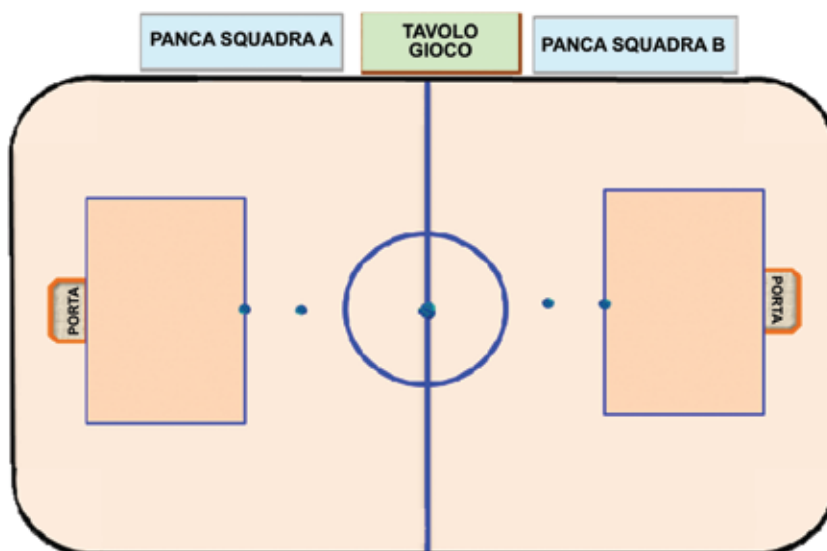
- 4.4 Ci devono essere due porte di accesso alla pista lungo le recinzioni – che non devono aprirsi verso l'interno della pista - le quali sono ubicate di fronte alle panchine di ogni squadra e lateralmente al Tavolo Ufficiale di Gioco.



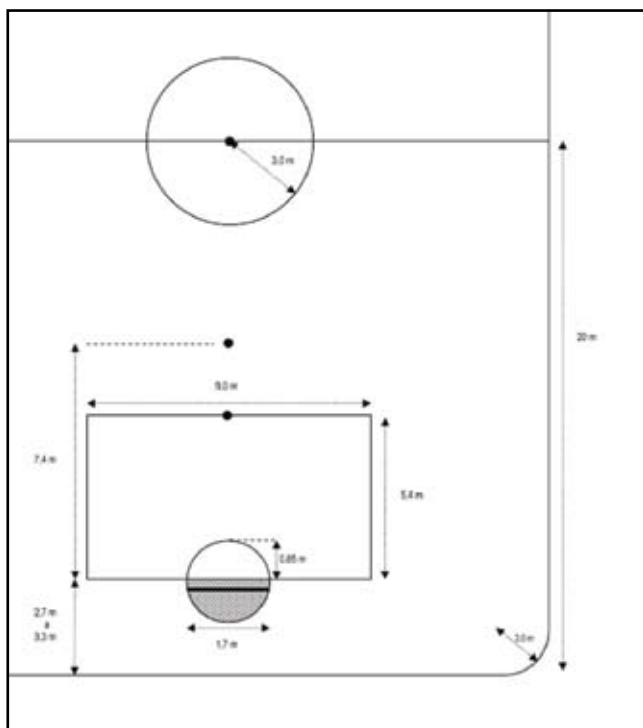
5. Nelle competizioni internazionali fra Nazionali degli Stati membri della FIRS è obbligatorio – a partire dal 2010 incluso - l'utilizzazione delle piste di gioco di dimensioni “standard”, cioè, della lunghezza di 40 (quaranta) metri e della larghezza di 20 (venti) metri e angoli semicircolari di raggio uguale a 3 (tre) metri.
- 5.1 Nelle competizioni fra squadre di club – tanto nazionali quanto internazionali- possono essere utilizzate piste di dimensioni diverse, ma sempre rispettando quelle stabilite nel paragrafo 2 del presente ARTICOLO.
- 5.2 Le Federazioni nazionali possono approvare una pista le cui dimensioni non rientrano in quelle stabilite nel punto 2 del presente ARTICOLO, con una tolleranza di più o meno del 10% (dieci percento).

ARTICOLO 3° (Demarcazioni della pista di gioco)

1. La pista di gioco ha demarcazioni specifiche in conformità con l'ubicazione, misure e dimensioni stabilite nei diversi paragrafi del presente Articolo, come indicato nel seguente schema:



2. Le linee delle demarcazioni della pista devono avere uno spessore di 8 (otto) centimetri e un colore diverso e contrastante con i colori della palla e della pista per garantire una buona visibilità delle demarcazioni.
- 2.1 Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali degli Stati membri della FIRS, la pista di gioco può contenere solamente le demarcazioni specifiche del gioco di hockey su pista.
- 2.2 Nelle altre competizioni, la pista di gioco può contenere altre demarcazioni, ma queste a loro volta non devono pregiudicare la visibilità delle demarcazioni specifiche dell'hockey su pista.



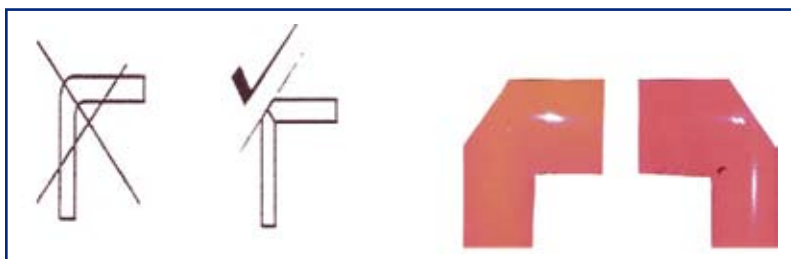
Demarcazioni delle metà pista nelle dimensioni "standard" – "disegno dettagliato. 7.1 Segno di inizio e ripresa della partita

3. AREA DI RIGORE: Di formato rettangolare e contrassegnata in entrambe le metà della pista, è delimitata da quattro linee – che sono parte integrante dell'area di rigore – e che sono disposte nella forma seguente:
 - a) due linee parallele alla recinzione di fondo pista con una lunghezza di 9 (nove) metri
 - b) due linee parallele alle ringhiere laterali della pista di gioco con una lunghezza di 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) metri.
- 3.1 LINEA DELLA PORTA: Ubicata fra i due pali della porta è lunga 1,7 m (un metro e settanta centimetri) restando ad una distanza dalla tabella di fondo che varia fra un minimo di 2,70 m (due metri e settanta centimetri) e un massimo di 3,30 m (tre metri e trenta centimetri).
- 3.2 ZONA DI PROTEZIONE DEL PORTIERE: ha forma di semicerchio segnalato nel suo centro a partire dal punto centrale della linea di porta – e che si sviluppa da un punto all'altro della porta stessa.
- 3.3 PUNTO DI BATTUTA DEL RIGORE: di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare – sopra la linea della larghezza superiore di ogni area di rigore ad una distanza di m 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
4. PUNTO DI BATTUTA DEL TIRO LIBERO DIRETTO: di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare ad una distanza di 7,40 metri (sette metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
5. LINEA DIVISORIA DI OGNI METÀ PISTA: è demarcata lungo tutta la larghezza della pista, parallelamente alle tabelle di cima, dividendo la pista longitudinalmente in due parti uguali e permettendo la delimitazione delle seguenti "zone di gioco" di ogni squadra:
 - 5.1 La "ZONA DIFENSIVA", obbligatoriamente occupata dai giocatori della squadra rispettiva durante l'esecuzione del "tiro di partenza", sia all'inizio o alla ripresa della partita (dopo l'intervallo), sia dopo la segnatura di una rete da parte di una delle squadre.
 - 5.2 La "ZONA ATTACCANTE", che rappresenta la "Zona Difensiva" della squadra avversaria.

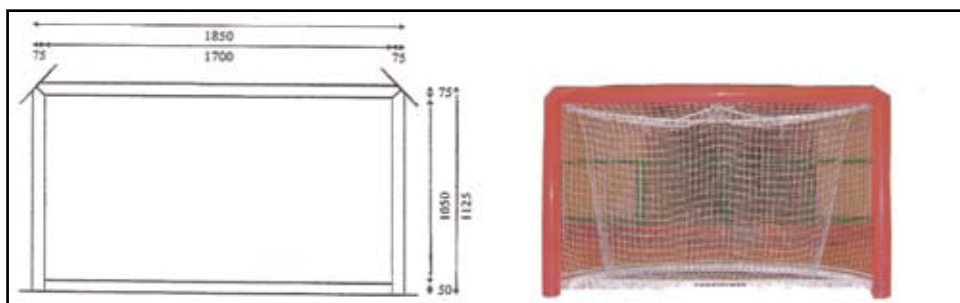
6. CERCHIO CENTRALE DELLA PISTA: demarcato al centro della pista ha un raggio pari a 3 (tre) metri e delimita la posizione dei giocatori della squadra avversaria durante l'esecuzione di un tiro di partenza da parte dell'altra squadra.
7. SEGNO DI INIZIO E RIPRESA DELLA PARTITA: di forma circolare è ubicato esattamente al centro del "cerchio centrale della pista" e sopra la "linea divisoria di ogni metà pista".

ARTICOLO 4° (Le Porte dell'Hockey su Pista)

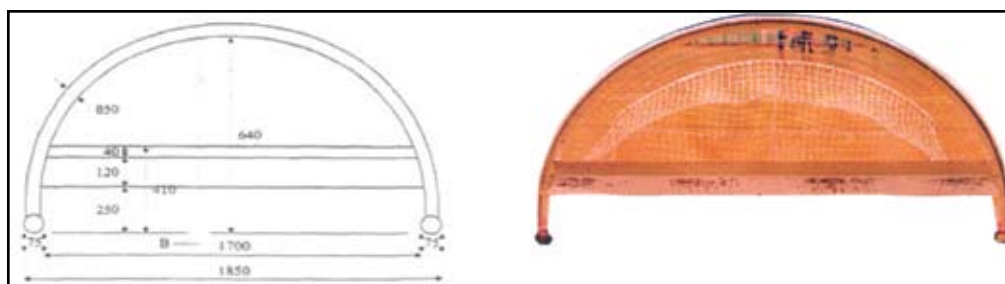
- 1 Ogni porta dell'hockey su pista comprende 3 elementi distinti, saldati fra di loro e costituiti da una struttura cava di ferro galvanizzato, in particolare:
 - 1.1 la struttura frontale è colorata di arancione fluorescente, e integra tre elementi distinti di cui le regole per la costruzione sono le seguenti:
 - 1.1.1 Due tubi circolari sono messi in posizione verticale – i pali della porta – e un altro tubo circolare è collocato in posizione orizzontale nella parte superiore – la traversa della porta – permettendo così l'unione di tutto il congiunto.
 - 1.1.2 I tubi circolari che costituiscono i pali e la traversa di ogni porta devono avere un diametro esterno di 75 mm (settantacinque millimetri).
 - 1.1.3 Gli angoli superiori della porta devono essere tagliati a 45 gradi (quarantacinque gradi), rispetto al livello verticale ed orizzontale della stessa.



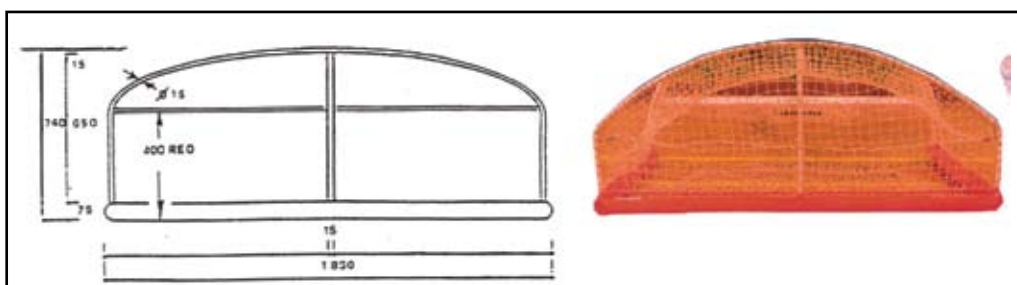
- 1.1.4 Per quanto riguarda le misure interne, ogni porta deve avere un'altezza di 1.050 mm (millecinquanta millimetri) ed una larghezza di 1.700mm (millesettecento millimetri)



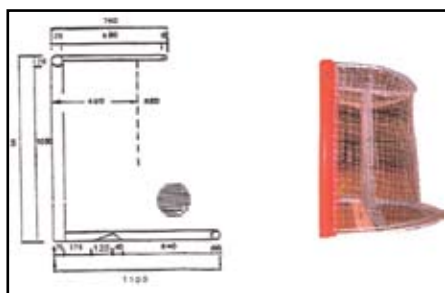
- 1.2 La struttura posteriore inferiore è colorata di bianco ed integra un arco semicircolare con, al suo interno, una barra orizzontale, le cui regole di costruzione sono le seguenti:
 - 1.2.1 Il tubo circolare che forma l'arco semicircolare – che è saldato esternamente alla struttura frontale – ha un diametro esterno di 50mm (cinquanta millimetri), ed è costruito con un raggio di 640mm (seicentoquaranta millimetri), e con la base nel centro della linea della porta.
 - 1.2.2 La barra orizzontale è saldata all'arco semicircolare di lunghezza pari a 120mm (centoventi millimetri), ed è collocata parallelamente alla porta - ad una distanza di 250mm (duecentocinquanta millimetri) - e rimane con un' inclinazione di 20° (venti gradi) rispetto al suolo.



- 1.3 La struttura posteriore superiore è colorata di bianco, ed integra una composizione costituita da un rettangolo e da un semi-arco, le cui regole costruttive sono le seguenti:
- 1.3.1 Il rettangolo e il semi-arco sono costruiti in ferro massiccio di diametro pari a 150mm (centocinquanta millimetri) e sono saldati alla struttura frontale della porta.
- 1.3.2 I quattro lati del rettangolo sono definiti da:
- due travi verticali, ognuna con la dimensione di 400mm (quattrocento millimetri) e saldate alla parte superiore di ognuno dei pali della porta;
 - una barra della struttura frontale della porta e una barra longitudinale di dimensioni pari a 1,7m (un metro e settanta centimetri), quest'ultima saldata alle travi verticali del rettangolo.
- 1.3.3 Il semi-arco è unito per saldatura ai due vertici superiori del rettangolo, ed è anche saldato ad un'altra trave di dimensioni pari a 650mm (seicentocinquanta millimetri) e che rimane fissata perpendicolarmente alla parte centrale della trave strutturale frontale.



- 2 Tutta la sttura posteriore della porta – assumendo a riferimento la struttura frontale- è coperta da una rete di colore bianco aventi maglie di dimensione pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri).
- 2.1 La rete può essere di corda, cotone o nylon, non essendo permesso l'utilizzo di reti metalliche.
- 2.2 La rete deve coinvolgere le parti laterali, posteriore e superiore della struttura frontale della porta e tutto il perimetro dell'arco della struttura inferiore per impedire l'ingresso della pallina dalla parte esterna alla parte interna della porta e viceversa.
1. Un'altra rete di colore bianco – anch'essa aventi maglie di dimensioni pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri) - rimane sospesa all'interno di ogni porta e serve per ridurre la possibilità di fuoriuscita della pallina per rimbalzo al momento della segnatura di una rete.
- 3.1 Questa rete di cotone o nylon – più fine rispetto alla rete esterna – è fissata solamente nella parte superiore della porta, per pendere liberamente fino al suolo, ed è collocata parallelamente alla linea della porta, essendo distante da questa 400mm (quattrocento millimetri).
- 3.2 Questa rete ha un'altezza pari a 1,1m (un metro e dieci centimetri) ed una larghezza pari a 1,8 m. (un metro e ottanta centimetri).



Vista laterale della porta disegno dettagliato + fotografia

- 4 Le porte sono posizionate una di fronte all'altra, sopra la linea di rete di ogni rispettiva area di rigore, facendo coincidere il centro della larghezza della porta con il centro della larghezza della rete.



ARTICOLO 5° (La Pallina dell’Hockey su Pista)

1. In tutte le partite delle competizioni ufficiali di hockey su pista possono solamente essere utilizzate le palline approvate dal CIRH – “Comité International de Rink Hockey”. La pallina deve essere conforme alle seguenti caratteristiche:
 - 1.1 Fabbricata in gomma/plastica pressata e di peso uguale a 155g (centocinquantacinque grammi) e perfettamente sferica, di perimetro pari a 23cm(ventitrè centimetri).



- 1.2 Deve avere un colore unico - preferibilmente nero o arancione, tuttavia può variare- e deve contrastare con i colori della pista, delle linee di demarcazione e delle basi delle tabelle.
- 1..3 Quando una partita di hockey su pista è trasmessa in televisione, l’ente organizzatore dell’evento può imporre il colore della pallina ufficiale per la partita.
2. Nel caso di discordanza fra i capitani delle squadre rispetto alla pallina da utilizzare in gioco, – o nel caso in cui fra le palline presentate nessuna corrisponda a quelle ufficiali – compete agli Arbitri decidere quale pallina scegliere, decidendo per quella più sferica e meno elastica.
 - 2..1 Se fra le palle presentate nessuna è del tipo ufficiale, gli Arbitri scelgono quella che secondo il loro giudizio è più sferica e meno elastica
 - 2.2 La decisione degli Arbitri riguardo alla scelta della pallina è irrevocabile.

ARTICOLO 6° (Pubblicità sulla pista di gioco e all’interno delle recinzioni)

1. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali di paesi membri della FIRS, è vietato collocare annunci pubblicitari di qualsiasi genere nella pista di gioco.
 - 1.1 Nelle competizioni internazionali di club, l’ente organizzatore può autorizzare ad uno dei suoi sponsor l’affissione di pubblicità all’interno del cerchio centrale della pista purché il materiale utilizzato non alteri le condizioni di aderenza e scivolamento dei pattini dei giocatori.
 - 1.2 Oltre a quanto disposto nel suddetto paragrafo, le Federazioni nazionali possono approvare l’affissione di pubblicità in altre zone della pista di gioco- eccetto le zone interne alla area di rigore – purché non sia pregiudicata la buona visibilità delle demarcazioni specifiche del gioco.
2. È permessa l’affissione di pubblicità sulla parte interna delle recinzioni della pista di gioco, purché sia rispettata la distanza minima di 30cm (trenta centimetri) dal suolo.
 - 2.1 I disegni, , i cartelloni pubblicitari e i manifesti che sono affissi nella parte interna delle recinzioni non possono in alcun caso costituire pericolo né rendere più difficile l’azione dei giocatori in pista.
 - 2.2 Non è permessa l’affissione di nessun tipo di pubblicità sulle tabelle della pista di gioco.

CAPITOLO II

Arbitraggio della Gara - Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

ARTICOLO 7° (Arbitraggio e cronometraggio delle competizioni internazionali delle Squadre Nazionali e dei Club)

1. Le partite delle competizioni internazionali delle Squadre Nazionali o dei club dei Paesi membri della FIRS devono, **obbligatoriamente**, essere dirette da 3 (tre) Arbitri di categoria INTERNAZIONALE, 2 (due) designati con le Funzioni di Arbitri Principali e 1 (uno) designato con le unzioni di Arbitro Ausiliare, consentendo che quest’ultimo possa essere un Arbitro internazionale del Paese nel quale si sta disputando la competizione o la gara in questione.

2. Per le Funzioni di cronometrista può essere allo stesso modo designato un Arbitro Internazionale o in alternativa, un tecnico che sia specificatamente proposto dal Comitato Organizzatore della Competizione Internazionale in questione, o se del caso, dal Club che sia nella condizione di “squadra visitata.
3. La nomina e/o designazione degli Arbitri Principali, dell’Arbitro Ausiliare e del Cronometrista sono, in qualsiasi caso, competenza esclusiva della Commissione Internazionale degli Arbitri coinvolta nella competizione in questione.
3. il controllo e la trasmissione al pubblico del risultato della partita, dei falli di squadra e del tempo di gioco nella zona di attacco deve essere assicurato tramite un adeguato sistema elettronico che sarà comandato dal tavolo Ufficiale di Gioco.
4. Con lo scopo di promuovere lo sviluppo qualitativo, in termini tecnici, degli Arbitri Internazionali, è compito della **CIA – Commissione Internazionale degli Arbitri** assicurare:
 - 5.1 La stesura e la divulgazione del Manuale di Arbitraggio degli Arbitri di Hockey Pista, sistematizzando processi e procedimenti e promuovendo una interpretazione delle Regole di Gioco che siano uniformemente applicate.
 - 5.2 L’elaborazione e la creazione di un sistema di valutazione annuale degli Arbitri Internazionali, garantendo la promozione di quelli che si rivelino essere i migliori.
 - 5.3 Il reclutamento, formazione e selezione dei **Delegati Tecnici** per una regolare osservazione e valutazione della qualità delle prestazioni degli Arbitri Internazionali, in particolare nelle principali prove a livello internazionali.

ARTICOLO 8° (Arbitraggio e cronometraggio delle competizioni Nazionali di Club)

- 1 Nelle competizioni organizzate dalle federazioni Nazionali dei Paesi membri della FIRS, saranno queste ad essere competenti per assicurare la nomina degli Arbitri Principali, dell’Arbitro Ausiliare e del Cronometrista di ciascuna gara, in conformità con i procedimenti che ritengono essere i più adatti, e tenendo in considerazione le disposizioni dei punti seguenti.
- 2 Nelle competizioni di club di più alto livello di qualificazione nella categoria maschile seniores, sono obbligatorie le seguenti condizioni:
 - 2.1 Tutte le partite devono essere dirette da 3 (tre) Arbitri ufficialmente abilitati dalla Federazione nazionale in questione, 2 (due) designati come Arbitri Principali e 1 (uno) designato come Arbitro Ausiliare.
 - 2.2 Il controllo e la trasmissione al pubblico del risultato della gara, dei falli di squadra e del tempo di gioco nella zona di attacco deve essere assicurato tramite un adeguato sistema elettronico che sarà comandato dal tavolo Ufficiale di Gioco.
3. Nelle **altre competizioni di club effettuate a livello nazionale**, le partite possono essere dirette da 1 (uno) o 2 (due) Arbitri Principali, consentendo che le funzioni di Arbitro Ausiliare e di Cronometrista possono essere svolte da:
 - 3.1 Persone ufficialmente abilitate dalla Federazione Nazionale in questione; o
 - 3.2 in alternativa, l’**Arbitro Ausiliare** è indicato dalla squadra che è considerata come **visitatrice** e il **Cronometrista** indicato dalla squadra che è considerata come **visitata**.

ARTICOLO 9° (Arbitri Principali – Funzioni e Responsabilità)

- 1 Gli **Arbitri Principali** dell’hockey su pista sono i giudici assoluti sulla pista di gioco e le loro decisioni – che relativamente al gioco non sono appellabili – devono essere assunte con effettiva competenza, totale responsabilità e buon senso, ed essere sempre improntate ad imparzialità e scrupolosa osservanza delle Regole di Gioco e degli altri Regolamenti in vigore.
 - 1.1 Nelle situazioni o casi non contemplati nelle Regole di Gioco, gli Arbitri devono decidere secondo coscienza, cercando di risolvere tutti i casi, tramite le azioni che ritengono essere necessarie e valutando e giudicando i reclami che possono sorgere.
 - 1.2 Agli Arbitri compete anche confermare se esistono le condizioni per cui il gioco si possa svolgere, verificando le condizioni della pista ed i restanti requisiti, ivi incluse le squadre dei giocatori.
- 2 Le decisioni in pista degli Arbitri Principali sono supportate da un Arbitro Ausiliare e da un Cronometrista – che costituiscono il Tavolo Ufficiale di Gioco – in conformità con le funzioni ed i compiti definiti rispettivamente negli Articoli 10 e 11 di questo Regolamento.

- 3 Gli Arbitri Principali devono muoversi in pista in modo tale da poter seguire da vicino lo svolgimento del gioco, avendo il potere di esercitare l'azione disciplinare sui giocatori o altri rappresentanti di ogni squadra – sia prima dell'inizio della gara, sia nel suo svolgimento, durante l'intervallo o successivamente alla sua fine – con il necessario rigore affinché si pratichi un gioco corretto e privo di violenza.
- 4 Dal primo all'ultimo minuto della gara, gli Arbitri Principali devono mantenere la massima concentrazione e seguire con la migliore attenzione tutte le azioni, penalizzando debitamente gli atteggiamenti di indisciplina e/o gli atti di violenza, e/o che possono porre in pericolo l'integrità fisica dei partecipanti, così come pure le azioni fallose che – con o senza la pallina presente – si commettano all'interno delle aree di rigore, in particolare le situazioni che possono provocare attriti tra i giocatori delle due squadre e che possono avvenire, ad esempio, quando un giocatore attaccante subisce uno sgambetto, una spinta o un blocco illegale da parte di un avversario.
- 5 E' anche indispensabile che gli Arbitri principali assicurino, con la collaborazione dell'Arbitro Ausiliare, un controllo rigoroso ed efficace del comportamento disciplinare dei rappresentanti che occupano le panchine di ogni squadra, prestando una speciale attenzione alla parte finale della partita, quando esiste una maggior probabilità che avvengano situazioni più complicate ed è importante che gli Arbitri Principali non perdano la completa visione degli episodi e possano assicurare con serenità le decisioni più corrette.
- 6 Gli Arbitri Principali devono sempre assicurare – in base alle disposizioni stabilite nell'articolo 3 delle Regole di Gioco – la correzione delle eventuali irregolarità e/o errori gravi che possano aver rilevato durante la gara, privilegiando sempre una rigorosa applicazione della regolamentazione in vigore, in difesa dell'etica e della correttezza sportiva.
- 7 Gli Arbitri Principali possono richiedere l'intervento delle forze dell'ordine quando si verificano gravi problemi correlati al comportamento dell'assistenza o quando un giocatore o altro rappresentante di una delle due squadre - e che sia presente sulla rispettiva panchina o nella zona del Tavolo Ufficiale di Gioco – si rifiuti di eseguire le decisioni degli Arbitri.

ARTICOLO 10° (Arbitro Ausiliare Funzioni e Responsabilità)

- 1 Il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco è sempre demandato all'**Arbitro Ausiliare**, che esercita le sue funzioni dovutamente attrezzato, sono di sua competenza in particolare:
- 1.1 Effettuare tutte le annotazioni e registrazioni necessarie al controllo efficace di quanto accaduto in pista durante la partita, in particolare:
- 1.1.1 Falli di squadra indicati dagli Arbitri Principali, indicando – per mezzo di una segnalazione acustica se è il caso – i falli che devono dar luogo alla segnalazione di un tiro libero diretto.
- 1.1.2 Azione disciplinare eseguita dagli Arbitri Principali.
- 1.1.3 Sconti del tempo (“time-out”) concessi ad ogni squadra, per ogni tempo della partita.
- 1.1.4 Risultato della partita, indicando le reti ottenute da ogni squadra in ogni tempo della partita.
- 1.2 Mantenere aggiornate le informazioni e presentarle al pubblico presente, in particolare:
- 1.2.1 Risultato della partita e tempo rimanente da giocare, nel caso in cui gli strumenti ed orologi elettronici non funzionino.
- 1.2.2 Numero accumulato di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
- 1.2.3 Sconti del tempo (“time-out”) sollecitati da ogni squadra, per ogni tempo della partita.
- 1.2.4 Segnalazione della squadra penalizzata con “power-play”, per il cartellino blu esibito al suo Allenatore Principale.
- 1.3 Fornire informazioni agli Arbitri Principali in merito ad eventuali infrazioni disciplinari eseguite fuori dalla pista di gioco da parte di qualsiasi rappresentante delle squadre iscritte nel Bollettino di Gioco.
- 1.4 Aiutare gli Arbitri Principali nel rilevamento e correzione delle irregolarità e/o errori gravi avvenuti durante la partita.
- 1.5 Supportare gli Arbitri Principali nella compilazione del Referto di gara.
2. L'Arbitro ausiliare deve ancora controllare e dare supporto all'azione del Cronometrista, rettificando eventuali errori ed informando gli Arbitri Principali – se è il caso e approfittando di una interruzione del gioco – al riguardo di qualsiasi problematica e/o eventuale infrazione disciplinare che sia imputabile al cronometrista.

ARTICOLO 11° (Cronometraggio del Gioco - Funzioni e Responsabilità del Cronometrista).

1. Nelle partite ufficiali riconosciute dalla FIRS è consigliato, per il cronometraggio del tempo delle partite di hockey su pista, l'utilizzo di un orologio elettronico - luminoso e controllato a distanza dal Tavolo Ufficiale di Gioco – che permetta di effettuare per ogni tempo della partita il conteggio decrescente del tempo rimanente della partita.
 - 1.1 Occorre fermare l'orologio ogni volta che la partita si ferma, permettendo così un'informazione corretta e trasparente del tempo di gioco tanto al pubblico quanto ai rappresentanti delle squadre.
 - 1.2 Tuttavia, per il cronometraggio della partita possono essere egualmente utilizzati cronometri manuali, scelta che obbliga il Tavolo Ufficiale di Gioco a disporre di un sistema ben visibile di informazioni al pubblico al riguardo del numero dei minuti rimanenti per il termine di ogni tempo della partita.
2. È competenza specifica del Cronometrista assicurare in particolare:
 - 2.1 Il controllo di ogni tempo della partita, con attenzione affinché:
 - 2.1.1 Il tempo effettivo inizi ad essere conteggiato solamente dopo il fischio degli Arbitri Principali che danno inizio al gioco
 - 2.1.2 Quando è raggiunta la fine del tempo di gioco, deve essere eseguita una segnalazione di avviso agli Arbitri Principali affinché possano fischiare la fine della partita
 - 2.1.3 In tutte le situazioni, la partita inizia e finisce con il fischio degli Arbitri, essendo la segnalazione acustica dei cronometri meramente indicativa.
 - 2.2 Il controllo della durata dell'intervallo, effettuando una segnalazione acustica di avvertimento quando manca 1 (uno) minuto al termine.
 - 2.3 Il controllo degli sconti del tempo ("time-out") concessi in ogni tempo della partita, fornendo al pubblico l'indicazione della squadra alla quale è stato concesso.
 - 2.4 Il controllo dell'avvenuto adempimento delle sanzioni disciplinari – sia per quanto concerne i giocatori (sospensioni dalla partita) che le rispettive squadre ("power-play") – considerando che:
 - 2.4.1 Il giocatore che deve scontare una sospensione temporanea di gioco deve sedersi in una delle sedie collocate a fianco del Tavolo Ufficiale di Gioco e dalla parte della panchina della sua squadra di appartenenza e potrà rientrare in pista solamente dopo aver scontato integralmente il periodo di penalità.
 - 2.4.2 Se alla fine di un tempo della partita, un giocatore non ha ancora terminato la sua sospensione, deve ultimarla riprendendo la sospensione rimanente all'inizio dell'altro tempo di gioco, finché questa sia completata integralmente.
 - 2.4.3 Quando il tempo di sospensione temporanea di un giocatore giunge al termine, questo deve essere avvisato e può ritornare immediatamente alla panchina della sua squadra.
 - 2.4.4 Quando il tempo di penalità di una squadra (power-play) giunge al termine, il delegato della squadra in questione deve essere immediatamente informato.

ARTICOLO 12° (Valutazione degli Arbitri – Funzioni e competenze dei Delegati Tecnici).

1. Con l'obiettivo di incentivare lo sviluppo qualitativo, in termini tecnici, degli Arbitri internazionali, compete alla CIA – Commission Internationale des Arbitres assicurare:
 - 1.1 L'elaborazione e divulgazione di un sistema di osservazione, valutazione e classificazione annuale degli Arbitri internazionali di Hockey su Pista, garantendo la promozione dei più meritevoli.
 - 1.2 Il reclutamento, formazione, selezione e nomina dei Delegati Tecnici per l'osservazione e valutazione regolare dell'attuazione e rendimento degli Arbitri internazionali, in particolar modo nelle principali partite di livello mondiale ed europeo.
2. Compete al Presidente della CIA - Commission Internationale des Arbitres assicurare il reclutamento, formazione, selezione e nomina dei Delegati Tecnici per l'osservazione e valutazione degli Arbitri internazionali.
 - 2.1 I membri degli organismi internazionali di arbitraggio (CIA + CEA) e i vecchi Arbitri internazionali costituiscono la base principale per il reclutamento dei candidati a Delegati Tecnici.

- 22 La selezione dei candidati per la funzione di Delegato Tecnico esige l'approvazione di un esame tecnico da effettuarsi alla fine del corso specifico di formazione dei candidati promosso annualmente dalla CIA.
- 3 Sotto il coordinamento funzionale della CIA – Commission Internationale des Arbitres, compete ai Delegati Tecnici:
- 3.1 L'osservazione e la valutazione delle prestazioni degli Arbitri internazionali di Hockey su Pista, occupando il posto a loro riservato al Tavolo Ufficiale di Gioco.
- 3.2 L'elaborazione della Relazione Tecnica di Valutazione, corrispondente ad ogni osservazione effettuata, sulla quale sono riportate con il rigore e la precisione necessaria tutte le anomalie, errori e/o infrazioni eventualmente commesse dagli Arbitri esaminati.
- 4 I Delegati Tecnici devono essere osservatori rigorosi, che forniscono giudizi imparziali e oggettivi nella valutazione delle capacità tecniche degli Arbitri osservati, riportando con oggettività e precisione:
- 4.1 Le situazioni in cui le Regole e i Regolamenti del Gioco non sono stati correttamente applicati.
- 4.2 Il verificarsi di errori grossolani di giudizio e la mancanza di oggettività nella valutazione e nel sanzionamento dei problemi disciplinari con cui si siano imbattuti.

ARTICOLO 13° (Tavolo Ufficiale di Gioco e Panchine delle squadre – definizione e inquadramento).

1. Nelle partite di hockey su pista deve essere riservato- all'esterno della pista di gioco, tuttavia il più vicino possibile ed in posizione centrale rispetto alla stessa per permettere la maggiore visibilità possibile – un posto destinato al Tavolo Ufficiale di Gioco, completamente isolato dal pubblico e con tutte le comodità necessarie.
2. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali o squadre dei paesi membri della FIRS, il Tavolo Ufficiale di Gioco ha la seguente composizione:
- 2.1 Un Membro del Comitato internazionale responsabile (CIRH Confederazione Continentale)
- 2.2 Un Membro del Comitato Internazionale degli Arbitri (CIA o Consiglio di Arbitraggio della Confederazione Continentale)
- 2.3 Un Arbitro ausiliare, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri competente, arbitro che può – quando è il caso – essere scelto tra quelli affiliati allo Stato o regione dove si svolge la manifestazione
- 2.4 Un Cronometrista, scelto dall'ente responsabile dell'organizzazione della partita
- 2.5 Un Delegato Tecnico, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri di competenza per quella partita.



- 3 Compete alle Federazioni Nazionali definire nelle partite da esse organizzate la composizione del Tavolo Ufficiale di Gioco, anche se è obbligatorio nelle principali prove fra squadre di club che devono essere sempre designati:
- 3.1 Un Arbitro ausiliare per garantire il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco e delle annotazioni inerenti il corrispondente Verbale di Gara.
- 3.2 Un Cronometrista che può essere designato fra gli Arbitri affiliati nello Stato o regione dove si svolge la partita, o rimanere sotto il controllo di un Delegato della squadra visitata (o considerata tale)
- 4 In ogni lato del Tavolo Ufficiale di Gioco devono essere riservati – per l'utilizzo da parte dei rappresentanti di ogni squadra regolarmente elencati nel Verbale di gara – due posti completamente isolati e protetti dal pubblico dove devono essere messi, per ognuna delle due squadre:
- 4.1 Una panchina per le riserve e per gli altri rappresentanti delle squadre, con una capacità di 12 (dodici) posti a sedere e che permetta di far accomodare i seguenti soggetti:

4.1.1 5 (cinque) giocatori di riserva, incluso Un portiere.



4.1.2 2 (due) Delegati della squadra

4.1.3 1 (uno) Allenatore

4.1.4 1 (uno) Vice allenatore (o preparatore fisico)

4.1.5 1 (uno) Medico

4.1.6 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)

4.1.7 1 (uno) Meccanico

4.2 Due sedie – che devono essere sempre collocate fra la rispettiva panchina delle riserve e il Tavolo Ufficiale di Gioco – e che sono occupate dai giocatori sanzionati con sospensioni temporanee dalla partita.

5 La panchina delle riserve deve permettere una buona visibilità della partita a tutti i suoi utilizzatori quando questi sono seduti

5.1 Quando possibile, la panchina delle riserve deve essere costruita a due distinti livelli di altezza dal suolo:

5.1.1 Un livello superiore, dietro, dove si siedono i 5 (cinque) giocatori di riserva.

5.1.2 Un livello inferiore, in prossimità alla tabella esterna, dove siedono gli altri 7 (sette) rappresentanti

5.2 3 (tre) rappresentanti di ogni squadra – uno dei quali l'allenatore principale – possono rimanere in piedi, in prossimità alla tabella esterna che rimane davanti alla rispettiva panchina delle riserve.

6 Durante ogni tempo del gioco, ogni squadra deve occupare la panchina delle riserve posizionata davanti alla propria zona difensiva, cambiando posizione durante l'intervallo.



Legenda: 1 - Giocatori di riserva; 2 -Rappresentanti della squadra; 3 -Panchina puniti; 4 -Membro del CIRH/Responsabile Internazionale; 5 -Membro della CIA; 6 -Arbitro ausiliare; 7 -Cronometrista; 8 -Delegato tecnico.

CAPITOLO III

Arbitri della gara – Equipaggiamento utilizzato, segnali e referto gara

ARTICOLO 14° (Equipaggiamento e dispositivi utilizzati dagli Arbitri)

1. Gli indumenti utilizzati tanto dagli Arbitri Principali quanto dall'Arbitro ausiliare sono:
 - 1.1 Camicia o maglietta su cui deve essere collocata – sul petto, nella parte sinistra – lo stemma ufficiale, tenendo conto che:
 - a) gli Arbitri Internazionali devono utilizzare sempre lo stemma della CIA – Commission Internationale des Arbitres,



- b) gli Arbitri Ufficiali di ogni Federazione Nazionale devono utilizzare sempre lo stemma del rispettivo Comitato Tecnico Arbitrale
 - 1.2 Pantaloni, calzini e scarpe con suola di gomma di colore bianco.



2. Gli Arbitri Principali devono obbligatoriamente avere in dotazione i seguenti dispositivi:
 - 2.1 Fischietto del modello ufficiale approvato dalla CIA
 - 2.2 Cartellini delle dimensioni di 12x9 (dodici per nove) centimetri, uno di colore blu e uno rosso.
 - 2.3 Penna e carta specifica per annotare l'azione disciplinare eseguita durante la partita
 - 2.4 Un orologio o cronometro ed un fazzoletto



3. I colori utilizzati negli indumenti degli Arbitri Principali non possono confondersi con i colori di quelli delle squadre.
 - 3.1 Nelle partite dirette da due Arbitri Principali, tutti e due devono indossare gli indumenti dello stesso colore.
 - 3.2 Gli indumenti dell'Arbitro ausiliare possono essere di colore sia uguale che diverso di quelli degli Arbitri Principali.



4. Sono consentite inserzioni pubblicitarie – di Società o marchi differenti - negli indumenti indossati dagli Arbitri di Hockey su Pista, sempre che rispettino le seguenti limitazioni:
 - 4.1 Due fasce pubblicitarie – di un massimo di 17 cm (diciassette centimetri) di altezza - da inserire sulla camicia, una nella sua parte anteriore e l'altra nella posteriore
 - 4.2 Una scritta pubblicitaria – di un massimo di 10 cm (dieci centimetri) di altezza - da inserire in ognuna delle maniche della camicia
5. Nei Campionati del Mondo, l'utilizzo di pubblicità negli indumenti degli arbitri è di esclusiva competenza del CIRH

ARTICOLO 15° (Segnali Utilizzati dagli Arbitri Principali durante la Partita)

Gli Arbitri utilizzano i segnali stabiliti nelle Regole e Regolamenti del gioco per arbitrare i giocatori in pista, per mezzo di gesti ben definiti, conformi a quelli riportati nelle diverse “fotografie” di seguito riportate.

1. TEMPO DI POSSESSO DELLA PALLA DI UNA SQUADRA NELLA SUA ZONA DIFENSIVA

Quando una squadra ha il possesso della palla nella sua “zona difensiva” gli Arbitri devono effettuare il conteggio del tempo, realizzando –con una delle braccia messe all'altezza della vita – un movimento intermittente con una delle braccia che indica il trascorrere di ogni secondo.



2. SCONTO DI TEMPO (“TIME OUT”)

Per segnalare la concessione di un “time-out” l'Arbitro deve mettere una delle mani in posizione verticale, con il palmo aperto allo stesso tempo e - sopra questa mano - è messa l'altra mano in posizione orizzontale e con il palmo ugualmente aperto.



3. RIPRESA A DUE

Per segnalare ripresa a due” l'Arbitro deve sollevare una delle braccia con il palmo della mano girato in avanti e con due dita aperte (formando una “V”) e con l'altro braccio stirato e puntando verso il punto dove eseguire il doppio colpo.



4 PROSEGUIMENTO DEL GIOCO / “REGOLA DEL VANTAGGIO”

Per segnalare la sua decisione di fare proseguire il gioco (legge del vantaggio) l'Arbitro pone entrambe le braccia in posizione parallela e flettendole - in modo da fare un angolo approssimato di 60° con il corpo – mantiene i palmi delle mani rivolti verso l'alto.



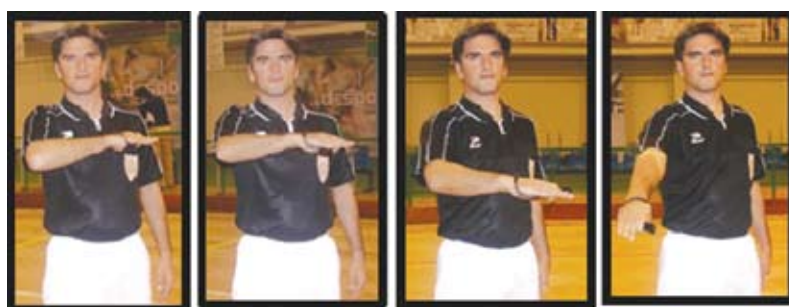
5. AVVISO DELLA PRATICA DEL GIOCO PASSIVO

5.1 AVVISO DI GIOCO PASSIVO per avvertire una squadra che sta praticando il gioco passivo – disponendo così di soli 5 secondi addizionali per tirare nella porta avversaria - gli Arbitri Principali devono alzare entrambe le braccia verso l'alto, mantenendo questa posizione finché non è effettuato il tiro o finché non trascorre il tempo concesso per effettuare tale tiro.



5.2 CONTEGGIO DEL TEMPO

Nelle partite dirette da una coppia di Arbitri Principali, l'altro Arbitro deve – subito dopo l'avvertimento del “gioco passivo” segnalato dal suo collega - assicurare il conteggio dei 5 secondi addizionali affinché la squadra possa tirare nella porta avversaria, fischiando poi per interrompere la partita nel caso in cui non avvenga il tiro nella porta in questione.



6 SEGNALAZIONE DEL FALLO IN UNO DEGLI ANGOLI

Per segnalare che la pallina deve essere rimessa in gioco in uno degli angoli della “area di rigore”, l'Arbitro alza le braccia sollevate sulla testa con le mani unite e con la punta delle dita che si toccano, in modo da formare un “rombo”.



7. TIRO LIBERO INDIRECTO

Per segnalare un tiro libero indiretto, l'arbitro deve mantenere entrambe le braccia in posizione orizzontale formando un angolo di 90°, dove:

a- Una delle braccia punta la metà campo della squadra punita

b- L'altro braccio punta nella direzione in cui la pallina deve essere ubicata, segnalando quale è la squadra infrattrice.



8. FALLI DI SQUADRA

L'Arbitro che segnala il fallo solleva una delle braccia (stirandola bene in alto) e segnala con l'altro braccio la direzione della zona difensiva della squadra punita, in modo che questo fallo di squadra sia annotato dal Tavolo Ufficiale di Gioco.



9. INDICAZIONE AL TAVOLO UFFICIALE DI GIOCO DEL GIOCATORE CHE HA SEGNATO UNA RETE

Per segnalare una rete l'Arbitro deve fischiare e – dopo aver indicato il centro della pista – indicare al Tavolo Ufficiale di Gioco con chiarezza il numero della camicia del giocatore che ha segnato, affinché questo sia registrato nel Bollettino di Gioco.



10. ESERCIZIO DELLE AZIONI DISCIPLINARI (ESIBIZIONE DEI CARTELLINI)
MOMENTO 1

Per eseguire qualsiasi azione disciplinare l'Arbitro deve “isolare” il giocatore falloso, mettendolo a una distanza di circa 2 metri. Solamente dopo l'Arbitro esibisce il cartellino previsto, alzandolo bene con il braccio in posizione verticale.



MOMENTO 2

Dopo l'esibizione del cartellino, l'Arbitro deve indicare al Tavolo Ufficiale il numero della camicia del giocatore infrattore (o se non è un giocatore, quale è la funzione rivestita nella sua squadra).



MOMENTO 3

Alla fine, l'Arbitro deve indicare al Tavolo Ufficiale di Gioco a quale squadra appartenente il giocatore infrattore, segnalando il lato della pista nella quale è schierata la sua squadra, mantenendo alzato in posizione orizzontale una delle braccia.



11. TIRO DI RIGORE E TIRO LIBERO DIRETTO MOMENTO 1

Per segnalare un "tiro di rigore" o un "tiro libero diretto" l'Arbitro deve dirigersi nel punto di battuta e indicare il punto dove la pallina deve essere messa a seconda che si tratti del tiro di rigore o del tiro libero diretto.



MOMENTO 2

Ad eccezione del giocatore che esegue il tiro di rigore (o il tiro libero diretto) e del portiere della squadra infrattrice, tutti gli altri giocatori devono collocarsi all'interno dell'area di rigore della squadra incaricata del tiro, sotto il diretto controllo di uno degli Arbitri, che darà poi il segnale all'altro Arbitro affinché possa dare inizio all'esecuzione del rigore (o del tiro libero diretto).



MOMENTO 3

L'Arbitro che controlla l'esecuzione del rigore (o del tiro libero diretto) alza una delle braccia per indicare al giocatore che batte che può iniziare, assicurando – con l'altro braccio – il conteggio dei 5 secondi concessi per l'esecuzione.



ARTICOLO 16° (Verbale di gara)

1. Il Verbale di Gara deve essere compilato e sottoscritto dagli Arbitri per ogni partita ufficiale riconosciuta dalla FIRS, sul quale devono essere riportati:
 - 1.1 Luogo, data e ora dell'inizio e della fine della partita
 - 1.2 Risultato finale della partita con l'indicazione delle reti di ogni squadra in ogni tempo della partita
 - 1.3 L'indicazione dei giocatori iscritti alla partita per ogni squadra, con l'indicazione del numero del documento utilizzato per identificarli, e con le seguenti indicazioni aggiuntive:
 - 1.3.1 Numero della maglia
 - 1.3.2 Indicazione di quali giocatori occupano:
 - a) il posto del portiere,
 - b) gli incarichi del capitano e del vice-capitano della squadra
 - 1.3.3 I giocatori che hanno segnato le reti
 - 1.4 L'identificazione degli altri rappresentanti delle squadre iscritti alla partita con l'indicazione del numero del documento utilizzato per la loro identificazione e i ruoli ricoperti, rispettando i seguenti limiti regolarmente stabiliti per ogni squadra:
 - 1.4.1 2 (due) Delegati della squadra
 - 1.4.2 1 (uno) Allenatore
 - 1.4.3 1 (uno) Vice-allenatore (o Preparatore Fisico)
 - 1.4.4 1 (uno) Medico
 - 1.4.5 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)
 - 1.4.6 1 (uno) Meccanico
 - 1.5 L'azione disciplinare esercitata, durante la partita, sui giocatori e sugli altri rappresentanti di ognuna delle squadre con l'indicazione del tipo di cartellino esibito (cartellini blu o in caso di necessità, cartellino rosso).
 - 1.6 Il numero di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
 - 1.7 Sconti del tempo ("time out") richiesti da ogni squadra per ogni tempo della partita
 - 1.8 Eventuali informazioni riguardo a qualsiasi reclamo che sia stato presentato agli Arbitri dai Capitani di ognuna delle squadre.
2. Nel Verbale di Gara deve essere presente l'identificazione degli Arbitri della partita, dell'Arbitro ausiliare, del Cronometrista e degli altri soggetti del Tavolo Ufficiale di Gioco, specificando i loro ruoli e funzioni.
3. Alla fine della partita il Verbale di Gara deve essere firmato anche dall'Arbitro ausiliare e dai capitani di ciascuna squadra.
 - 3.1 Nel caso di un rifiuto del capitano e/o vice-capitano di firmare il Verbale di Gara, gli Arbitri devono elaborare una "Relazione Confidenziale", descrivendo i fatti agli enti competenti.
 - 3.2 Nel caso di espulsione durante la partita del capitano e/o vice-capitano di una squadra, il Verbale di Gara deve essere firmato dal giocatore che, successivamente, è stato designato ad assumere le loro funzioni.
4. Compete agli Arbitri Principali della partita assicurare, successivamente, la firma del Verbale di Gara, dopo un accurato controllo delle registrazioni effettuate e indicando se sarà o meno inviato

successivamente – per mezzo di documentazione specifica e supplementare, la “relazione confidenziale dell’arbitraggio” - con qualsiasi informazione aggiuntiva di rilevanza, come specificato nel punto 5 di questo articolo.

- 4.1 L’originale e il duplicato del Verbale di Gara rimangono in possesso degli Arbitri Principali che assicurano successivamente la sua consegna – unitamente, se è il caso, alla “relazione confidenziale” – all’entità organizzatrice e al Comitato Tecnico Arbitrale responsabile della nomina degli Arbitri
- 4.2 Ogni squadra riceve, tramite il suo delegato, un duplicato del Verbale di Gara.
- 5 **RELAZIONE CONFIDENZIALE DELL’ARBITRAGGIO**

Questa Relazione deve essere redatta solamente quando avvengono situazioni gravi e specifiche da riportare o situazioni che necessitano di informazioni complementari, con la descrizione esatta, obiettiva e rigorosa dei fatti rilevanti accaduti durante la partita, in particolare:
- 5.1 Le espulsioni comminate durante la partita – a seguito della esibizione del cartellino rosso- che devono essere oggetto di una relazione chiara e dettagliata delle infrazioni commesse, con la descrizione particolareggiata delle circostanze e motivi che le hanno generate, specificando debitamente:
 - 5.1.1 Le offese o ingiurie eventualmente pronunciate
 - 5.1.2 I casi di condotta rude o violenta – come le aggressioni e/o le reazioni alle aggressioni – dettagliando come sono state eseguite – pugni, calci, con la stecca, ecc. - e la parte del corpo colpita.
- 5.2 Le situazioni relative alla mancata o anticipata conclusione della partita, indicando sempre con chiarezza i motivi e le circostanze che hanno determinato la decisione degli Arbitri.
- 5.3 I casi di forza maggiore o situazioni dove l’integrità fisica degli Arbitri è stata minacciata e hanno determinato la loro uscita dalla pista di gioco.
- 5.4 Qualsiasi altra questione di importanza rilevante, in particolare:
 - 5.4.1 Motivi e/o anomalie relative a qualsiasi ritardo che si sia verificato all’inizio o durante la gara, così come qualsiasi anomalia o ritardo occorsi agli Arbitri e che possono avere provocato un ritardo nel loro arrivo alla partita o al loro ingresso in pista.
 - 5.4.2 Eventuali irregolarità nelle condizioni della pista di gioco, compreso qualsiasi tipo di problema registrato con il numero delle forze dell’ordine presenti o con la indebita presenza di persone nello spogliatoio degli Arbitri, al Tavolo Ufficiale di Gioco o alle panchine dei rappresentanti delle squadre.

CAPITOLO IV

Equipaggiamento, protezioni e attrezzatura utilizzata dai giocatori

ARTICOLO 17° (Equipaggiamento di base dei Giocatori)

1. Nel gioco dell’hockey su pista, ogni giocatore deve indossare i seguenti indumenti:
 - 1.1 Maglietta, pantaloncini e calzini, rispettando le regole definite nel punto 4 di questo Articolo.
 - 1.2 2 (due) scarponcini con i pattini, rispettando le regole previste nel punto 5 di questo Articolo.
 - 1.3 Una stecca (o “stick”), rispettando le regole definite nel punto 6 di questo Articolo.
2. Nel caso specifico dei portieri è anche obbligatorio l’utilizzo di attrezzatura specifica per la protezione in conformità con quanto specificato nell’Articolo 18 di questo regolamento.
3. Facoltativamente, i giocatori, compresi i portieri, possono indossare diverse protezioni in conformità con quanto disposto nell’Articolo 19 di questo regolamento.
4. Le magliette, pantaloncini e calzini indossati dai giocatori di ogni squadra devono essere confezionati nei colori della Nazione o della squadra che rappresentano, eccetto il caso specifico dei portieri, che devono indossare una maglietta di colore differente da quella degli altri giocatori di pista e che non possa confondersi con il colore degli indumenti indossati dai giocatori (compreso il portiere) della squadra avversaria.
 - 4.1 Tutte le magliette dei giocatori, compresa quella dei portieri, devono essere identificate da numeri distinti da 1 (uno) a 99 (novantanove) compreso – senza utilizzare il numero zero.
 - 4.1.1 I numeri sono stampati sulla parte posteriore delle magliette ad un’altezza mai inferiore a 30 (trenta) centimetri, in un colore unico che ben contrasti con il colore della maglietta.
 - 4.1.2 Facoltativamente e senza mai sostituire quanto previsto nel paragrafo precedente, i numeri dei giocatori possono essere stampati sulla parte anteriore delle magliette e dei pantaloncini.
 - 4.2 Indipendentemente dal numero utilizzato da ogni portiere, questi devono essere specificatamente identificati come tali, nella loro iscrizione sul Verbale di Gara.
 - 4.3 Quando le due squadre – o se è il caso i portieri – si presentano in pista con colori uguali o che possano creare confusione, gli Arbitri Principali devono mettere in atto le seguenti procedure:

- 4.3.1 Cercare di ottenere un accordo fra le squadre cercando di risolvere il problema.
- 4.3.2 Nel caso di disaccordo tra le squadre, la squadra che gioca in casa- o come tale considerata nel calendario ufficiale – deve cambiare il colore dei suoi indumenti compreso, se è il caso, quello della maglietta dei suoi portieri.
- 4.4 Il capitano di ogni squadra deve indossare un bracciale o fascia identificativa, di colore diverso dalla sua maglietta o camicia.
- 4.4.1 In caso di sostituzione del capitano, questo non deve passare il bracciale al compagno di squadra ma deve indicare agli Arbitri Principali a chi lui ha affidato le sue funzioni in pista.
- 4.4.2 In caso di espulsione del capitano – o se lo stesso subisce una lesione che gli impedisce di continuare la partita - il bracciale deve essere passato al vice-capitano iscritto nel Verbale di Gara.
- 5. I giocatori devono indossare pattini di 4 (quattro) ruote- che devono ruotare liberamente, collocate due a due, parallelamente, su due assi trasversali - non essendo permesso in alcun caso l'utilizzo di pattini con le ruote collocate "in linea".
- 5.1 E' vietato mettere qualsiasi tipo di protezione metallica sugli stivali, anche se questa protezione è coperta da un altro tipo di materiale.
- 5.2 Le ruote dei pattini non possono avere un diametro inferiore a 3 (tre) centimetri e non è permessa nessuna protezione complementare fra le ruote anteriori e posteriori.
- 5.3 Purché non rappresentino pericolo agli altri giocatori, è permessa l'utilizzo di freni collocati nelle punte dei pattini o degli stivali, con un diametro mai superiore a 5 (cinque) centimetri.



- 5.4 I portieri possono indossare pattini con ruote di dimensioni minori, facilitando così una maggiore stabilità durante la difesa della porta.



- 6. La stecca (o "stick") utilizzata dai giocatori di hockey su pista- inclusi i portieri – deve rispettare le seguenti caratteristiche:
- 6.1 Lo "stick" deve essere realizzato in legno o plastica o altro materiale preventivamente approvato dal CIRH - "Comité Internacional de Rink Hockey", - non può essere in metallo o con qualsiasi rinforzo metallico, anche se è autorizzata la collocazione di strisce di stoffa o nastri adesivi.
- 6.2 La parte inferiore dello "stick" deve essere piatta e la sua lunghezza, misurata dalla parte esterna della sua curvatura, deve rispettare i seguenti limiti:
 - 6.2.1 Lunghezza massima dello "stick" 115 (centoquindici) centimetri
 - 6.2.2 Lunghezza minima dello "stick" 90 (novanta) centimetri
- 6.3 Su tutti i bastoni di gioco deve poter passare in un anello di 5 (cinque) centimetri di diametro e il loro peso non può superare i 500 (cinquecento) grammi.



ARTICOLO 18° (Equipaggiamento obbligatorio di protezione dei portieri)

1. Nel caso particolare dei portieri – e seguendo quanto stabilito nel precedente Articolo – è obbligatorio l'utilizzo della seguente attrezzatura di protezione:
 - 1.1 Una maschera di protezione integrale o un casco con visiera, rispettando le norme definite nel punto 2 di questo Articolo.
 - 1.2 Una pettorina, rispettando le norme definite nel punto 3 di questo Articolo.
 - 1.3 Due guanti da portiere, rispettando le norme definite nel punto 4 di questo Articolo.
 - 1.4 Due gambali da portiere, rispettando le norme definite nel punto 5 di questo Articolo.
2. La maschera di protezione integrale della testa e/o il casco e visiera, utilizzati dai portieri sono costituiti da una o più parti interconnesse, fissate per stringhe avvolgenti, fabbricati in plastica rigida o altri materiali, i quali, caso abbiano parti- metalliche, devono essere dovutamente rivestite (in plastica, cuoio o gomma), in modo da non mettere in pericolo l'integrità fisica dei giocatori.



Casco e maschera di protezione del portiere - fotografia dettagliata

3. Per la protezione del petto dei portieri è ugualmente obbligatorio l'utilizzo di una pettorina posta sotto la maglietta di gioco che deve essere costituita da un'unica parte – comprese le spalliere e le protezioni per le braccia - prodotta in materiale plastico e sufficientemente flessibile in maniera da avvolgere il corpo del giocatore. Lo spessore delle parti non deve essere mai superiore a 1,5cm (un centimetro e mezzo).



Giubbotto di protezione del portiere fotografia dettagliata

- 3.1 Facoltativamente possono essere utilizzate le seguenti attrezzature di protezione dei portieri:
 - 3.1.1 Protezione per il collo e stretta a questo, con altezza massima di 5 (cinque) centimetri e che deve essere collocata sotto la pettorina.
 - 3.1.2 Protezione elastica o semi-rigida per le cosce, prodotta in materiale plastico ed aggiustabile alla coscia, con spessore che non può superare 0,5cm (mezzo centimetro).
- 3.2 Non è permesso, in alcun caso, indossare qualsiasi altro materiale che permetta al giocatore utilizzatore di aumentare le dimensioni delle protezioni previamente elencate.
4. I guanti del portiere devono essere confezionati in cuoio, stoffa, tela, prodotti sintetici o plastici, purché siano malleabili e flessibili, essendo vietato l'utilizzo –nella sua parte interna o esterna- di prodotti metallici o con rivestimenti metallici o qualsiasi materiale che possa mettere a rischio l'integrità fisica dei giocatori che li indossano e/o degli altri giocatori. Essere confezionati in cuoio – stoffa, tela, prodotti sintetici e plastici, purché siano malleabili e flessibili, o con qualsiasi altro materiale simile approvato dal CIRH – destinati alla protezione delle mani e di parte degli avambracci non essendo necessariamente uniformi nella loro configurazione, confezione e utilizzo.
 - 4.1 I guanti dei portieri sono destinati alla protezione delle mani e parte degli avambracci, non essendo necessariamente uniformi nella loro configurazione, confezione e utilizzo, purché siano rispettate le seguenti dimensioni:
 - 4.1.1 Altezza massima del guanto 40 (quaranta) centimetri
 - 4.1.2 Larghezza massima del guanto con il pollice aperto 25 (venticinque) centimetri
 - 4.1.3 Larghezza massima del guanto con le 4 dita aperte 20 (venti) centimetri
 - 4.1.4 Spessore massimo del guanto 5 (cinque) centimetri
 - 4.2. Uno dei guanti deve essere flessibile e articolato per permettere al portiere di afferrare e muovere il suo "stick".



- 4.3 L'altro guanto può essere confezionato in modo meno flessibile, ma deve far sì che al suo interno la mano possa rimanere aperta e con le dita separate fra loro.



Foto 12: Guanti da Portoro

5. I gambali dei portieri devono essere realizzati in cuoio – o altro materiale similare dovutamente approvato dal CIRH- e sono costituiti da una o due parti interconnesse, fissate da stringhe avvolgenti alle gambe in maniera da garantire la protezione parziale delle gambe e dei piedi dei portieri.
- 5.1 I gambali dei portieri devono avere le seguenti dimensioni massime:
- | | | |
|-------|--|--------------------------------------|
| 5.1.1 | Larghezza della parte superiore | 30 (trenta) centimetri |
| 5.1.2 | Larghezza della parte centrale | 27,5 (ventisette e mezzo) centimetri |
| 5.1.3 | Larghezza della parte inferiore | 25 (venticinque) centimetri |
| 5.1.4 | Altezza totale | 65 (sessantacinque) centimetri |
| 5.1.5 | Spessore massimo in tutta la sua altezza può essere di | |



- 5.2 La protezione dei piedi può essere o no un elemento individuale e separato dal suddetto gambale, ma deve sempre rispettare l'altezza massima di 65 (sessantacinque) centimetri non potendo aumentare, da un estremo all'altro, la dimensione riferita.
- 5.2.1 Questa protezione deve avere una larghezza massima di 25 (venticinque) centimetri, stretta alla parte inferiore del gambale, con un rinforzo laterale della misura massima di 11 (undici) centimetri di altezza e 20 (venti) centimetri tra gli estremi e nel senso della lunghezza dello stivale.
- 5.2.2 Lo spessore massimo per questi elementi è di 5 (cinque) centimetri.
- 5.2.3 Il fissaggio ai rispettivi arti – gamba e piedi – di ogni indumento di protezione deve essere effettuato in maniera indipendente ed avvolgente per mezzo di 2 (due) o 3 (tre) stringhe che possono essere fissate attraverso le parti frontali di ogni elemento o a partire dagli estremi laterali degli stessi, ma nel senso di avvolgere le gambe di colui che li indossa.

- 5.3 I materiali utilizzati nella fabbricazione dei gambali dei portieri possono essere stoffa e tela, prodotti sintetici o plastici purché malleabili e flessibili. Tuttavia non devono mai presentare- tanto nella parte interna quanto in quella esterna – prodotti metallici (o con rivestimenti metallici) o qualsiasi altro prodotto che possa mettere a rischio l'integrità fisica di quelli che li indossano e/o degli altri giocatori.
- 6 L'equipaggiamento di protezione dei portieri deve essere certificato dall'Entità che è responsabile dell'organizzazione delle competizioni, tanto a livello internazionale –tramite il CIRH o Confederazione continentale come è nei casi – che a livello nazionale tramite le rispettive Federazioni.

ARTICOLO 19° (Equipaggiamento Facoltativo di protezione dei Giocatori)

1. Tutti i giocatori, inclusi i portieri, possono utilizzare equipaggiamenti di protezione non metallici, collocati direttamente sopra il corpo e completamente stretti ad esso con l'obiettivo di preservare l'integrità fisica, purché il suo utilizzo non implichi qualsiasi tipo di vantaggio per coloro che li indossano.
2. È espressamente autorizzato l'utilizzo del seguente equipaggiamento di protezione fisica dei giocatori:
 - 2.1 Guanti foderati, con spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) con le dita completamente separate, la cui lunghezza non oltrepassi i 10 (dieci) centimetri dalla linea del polso all'avambraccio.



- 2.2 Ginocchiere foderate, dello spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) per la protezione esclusiva delle ginocchia.



- 2.3 Cavagliere di protezione, dello spessore massimo di 5 (cinque) centimetri e che devono collocate sopra i calzini ed accomodate intorno alle gambe.



- 2.4 Conchiglia in tessuto e conchiglia in materiale plastico resistente, per la protezione degli organi genitali.



- 2.5 Gomitiere foderate di materiale non rigido o che non possa provocare danni agli altri giocatori.
- 2.6 Casco leggero per la protezione della testa.
- 3. Sempre che gli Arbitri Principali verifichino che qualsiasi giocatore – in particolar modo i portieri – utilizzino equipaggiamento o protezioni non regolari, devono all’istante obbligare il giocatore in questione ad uscire dalla pista, e gli si permetterà di rientrare solamente quando l’avvenuto ottemperamento di quanto previsto nel presente regolamento.
- 3.1 Il portiere o giocatore escluso dalla gara, in conformità a quanto disposto al punto precedente, dovrà provvedere alla eliminazione delle irregolarità rilevate e toccherà all’arbitro ausiliare verificare la situazione.
- 3.2 Una volta confermato dall’arbitro ausiliare la regolarità dell’equipaggiamento e delle protezioni del portiere o del giocatore in questione, questi sarà autorizzato a tornare alla panchina delle riserve e solamente successivamente potrà rientrare nella pista di gioco se e quando il suo allenatore lo riterrà opportuno.

ARTICOLO 20° (Pubblicità negli Indumenti dei Giocatori)

- 1. È permessa la presenza di pubblicità negli indumenti di gioco, purché non pregiudichi la corretta identificazione del loro colore di base e limitando lo spazio riservato alla pubblicità alle seguenti dimensioni massime:
 - 1.1 Magliette (davanti) 17 (diciassette) centimetri di altezza
 - 1.2 Magliette (dietro) 12 (dodici) centimetri di altezza
 - 1.3 Maniche della maglietta ... 10 (dieci) centimetri di altezza
 - 1.4 Pantaloncini (davanti e dietro) 7 (sette) centimetri di altezza
 - 1.5 Calzini 7 (sette) centimetri
- 2. Le inserzioni pubblicitarie presenti nell’equipaggiamento dei giocatori devono provenire da società e marchi noti, essendo vietato qualsiasi tipo di inserzione di carattere politico o religioso.



CAPITOLO V

Classificazione delle Squadre – Tipologie di spareggi classificatori

ARTICOLO 21° (Classifica delle squadre e criteri di spareggio)

- 1. Nelle partite, tornei e competizioni che si disputano “a punti”, questi saranno distribuiti nella seguente maniera:
 - 1.1 VITTORIA 3 (tre) punti
 - 1.2 PAREGGIO 1 (uno) punto
 - 1.3 SCONFITTA 0 (zero) punti
 - 1.4 NON PRESENTARSI ALLA PARTITA 0 (zero) punti
- 2. Nelle partite preliminari, tornei e competizioni disputate con la sommatoria dei punti, la classifica finale è definita in ordine decrescente dalla somma dei punti conquistati da ogni squadra partecipante.
- 3. Nel caso in cui accada, alla fine di qualsiasi fase di una medesima prova o competizione, la parità nei

punti fra due o più squadre, sono utilizzati i seguenti criteri di spareggio:

- 3.1 Nel caso di parità di punti tra due squadre, sono considerati solamente i risultati ottenuti nella stessa fase, e lo spareggio è eseguito in ordine decrescente di priorità, nel seguente modo:
 - 3.1.1 Sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate tra loro - avrà ottenuto il maggior numero di punti.
 - 3.1.2 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate tra loro - avrà ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e subite.
 - 3.1.3 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - abbia ottenuto la miglior differenza fra il totale di reti segnate e subite.
 - 3.1.4 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - avrà ottenuto il maggior quoziente generale di reti risultante dalla divisione del totale di reti segnate per il totale di reti subite.
 - 3.1.5 Se persiste la parità sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite realizzate nell'arco dell'intera manifestazione - avrà segnato più gol.
- 3.2 Nel caso di parità di punti fra tre o più squadre, si considerano solamente i risultati ottenuti nella stessa fase e lo spareggio è effettuato per ordine decrescente di priorità, nel seguente modo:
 - 3.2.1 Saranno meglio classificate, per ordine decrescente, le squadre che – nelle partite giocate tra loro - avranno ottenuto il maggior numero di punti.
 - 3.2.2 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle varie partite disputate tra loro - avranno ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e quelle subite.
 - 3.2.3 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - avranno ottenuto la migliore differenza fra il totale di reti segnate e il totale di reti subite.
 - 3.2.4. Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione – avranno ottenuto il maggiore quoziente generale di reti, risultato delle divisione fra il numero di reti segnate e il numero di reti subite.
 - 3.2.5 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite realizzate nell'arco dell'intera manifestazione - avranno segnato più gol.
- 3.3. Se - con l'applicazione dei punti 3.1 o 3.2 del presente Articolo - la parità in classifica sussiste ancora, lo spareggio sarà effettuato con la realizzazione di nuove partite fra le squadre in parità, tenendo conto – nel caso particolare di prove internazionali realizzate a concentramento - delle seguenti disposizioni:
 - 3.0.3 Le partite di spareggio debbono essere giocate prima dell'inizio della successiva fase della competizione in questione.
 - 3.0.4 Quando una partita di spareggio è in parità alla fine dei tempi normali di gioco, il vincitore dovrà essere dichiarato – in base a quanto disposto nel punto 2 dell'articolo 5 delle Regole di Gioco – in funzione del risultato della esecuzione dei tiri di rigore, senza dover ricorrere alla disputa dei tempi supplementari.

CAPITOLO VI

Disposizioni Finali e transitorie

ARTICOLO 22° (Approvazione, entrata in vigore e futuri cambi della regolamentazione dell'hockey pista)

1. Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e manuale di Arbitraggio dell'Hockey su Pista sono stati congiuntamente approvati nelle Assemblee Generali del CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey, effettuate in data 8 ottobre 2008 e 29 ottobre 2010, tenute rispettivamente a Yri-Honjo, Giappone e a Dornbirn, Austria.
2. Questo Regolamento Tecnico e le Regole di Gioco entrano congiuntamente in vigore nelle seguenti date:
 - 2.1 il giorno 1° settembre 2010 - in coincidenza con l'inizio del campionato 2010/11 - nella Confederazione Europea
 - 2.2 Il giorno 1 gennaio 2011, nelle restanti Confederazioni Internazionali.
3. Qualsiasi proposta di variazione che, nel futuro, potrà essere presentata relativamente alle Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e/o Manuale di Arbitraggio dell'Hockey su Pista dovrà essere analizzato e oggetto di una specifica delibera del CIRH - Comité Internationale de Rink Hockey, dopo avere ottenuto un parere dalla Commissione Tecnica, che è responsabile del coordinamento di ogni questione connessa alla interpretazione, chiarificazione e/o proposte di variazioni dei cambi della regolamentazione tecnica dell'Hockey su Pista.

ALLEGATI

- 1 VERBALE DI GARA**
- 2 CONTROLLO DI GARA**
- 3 ISCRIZIONE E CONTROLLO DELLA
IDENTITA' DEI RAPPRESENTANTI DELLE
SQUADRE.**

ALLEGATO 1 VERBALE DI GARA



Comitè Internationale de Rink-Hockey

ACTA DEL PARTIDO / Match Report



| COMPETICIÓN / Competition: | | | | | Juego nº / Match Nr. | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|------------|--------------------------------------|--|--|-----------|-------------------------------|
| Local del juego / Match place: | | | | | Fecha / Date: / / | | | | | | |
| Equipe 1 | | | | | Equipe 2 | | | | | | |
| Team | Nr. | JUGADORES/ Players <small>Nombre / first last name</small> | Tarjetas/cards <small>Azul/Blue R</small> | | GOLES <small>goals</small> | Team | Nr. | JUGADORES/ Players <small>Nombre / first last name</small> | Tarjetas/cards <small>Azul/Blue R</small> | | GOLES <small>goals</small> |
| portero/gk | | | | | | portero/gk | | | | | |
| otros jugadores <small>other players</small> | | | | | otros jugadores <small>other players</small> | | | | | | |
| portero/gk | | | | | | portero/gk | | | | | |
| Tiempos muertos "time-out" | | Otros Miembros / Other memb. | | | Otros Miembros / Other memb. | | | Tiempos muertos "time-out" | | | |
| 1ª P. | 2ª P. | | | | | | | 1ª P. | 2ª P. | | |
| | | 1º Delegado <small>1st. Director</small> | | | 2º Delegado <small>2nd. Director</small> | | | | | | |
| | | Entrenador <small>Coach</small> | | | Entrenador Adjunto <small>Assistant Coach</small> | | | | | | |
| | | Médico <small>Doctor</small> | | | Masajista <small>Masseur</small> | | | | | | |
| | | Mecánico <small>Mechanic</small> | | | | | | | | | |
| Faltas de Equipo (ver lo control de partido anexo) <small>Team faults (match control attached)</small> | | | | | Faltas de Equipo (ver lo control de partido anexo) <small>Team faults (match control attached)</small> | | | | | | |
| CRONOMETRAGE DEL JUEGO / Playing time control | | | | | RESULTAT DU JEU / Match result | | | | | | |
| Tiempo norm./ Regular time | | Prórroga/Extra-time | | | Tiempo norma/ Regular time | | Prórroga/Extra-time | | Penaltis | RESULTADO | |
| 1ª PER. | 2ª PER. | 1ª PER. | 2ª PER. | 1ª PER. | 2ª PER. | 1ª PER. | 2ª PER. | penalty shots | Final result | | |
| DEBUT / Begin. | H | H | H | H | H | - | - | - | - | | |
| RN / End | H | H | H | H | H | | | | | | |
| Mesa Oficial de Juego | Miembro del CIRH <small>CIRH Member</small> | Nombre/Name | Cronometrador <small>Timekeeper</small> | | Nombre/Name | | Árbitro auxiliar / Assistant referee | | | | |
| | Miembro del CIA <small>CIA Member</small> | Nombre/Name | Nombre / Name | | Firma/Signature | | | | | | |
| | Delegado técnico <small>Technical delegate</small> | Nombre/Name | Firma/Signature | | | | | | | | |
| Reclamación administrativa <small>Administrative protest</small> | | No | Si | Fundamentos de la reclamación administrativa <small>Notification and protests causes</small> | | Si | No | Protesta administrativa <small>Administrative protest</small> | | | |
| | | No | Yes | | | Yes | No | | | | |
| Motif/Motive | | | | Motif/Motive | | | | | | | |
| Reclamación técnica <small>Technical protest</small> | | No | Si | Déclaration de réclamation <small>Protest notification</small> | | Si | No | Reclamación técnica <small>Technical protest</small> | | | |
| | | No | Yes | | | Yes | No | | | | |
| 1 Nombre/Name | | Delegado del Equipo <small>Team Director</small> | | | 2 Nombre/Name | | | | | | |
| Firma/Signature | | | | | Firma/Signature | | | | | | |
| 1 Nombre/Name | | Capitán(es) <small>Team Captains</small> | | | 2 Nombre/Name | | | | | | |
| Firma/Signature | | | | | Firma/Signature | | | | | | |
| Nombre/Name | | | Árbitros del partido <small>Referees</small> | | Nombre/Name | | | | | | |
| Firma/Signature | | | | | Firma/Signature | | | | | | |
| INFORME CONFIDENCIAL DEL ARBITRAJE ANEXADO / Confidential Refereeing Report attached | | | | | | | Si / Yes | No / No | | | |
| Informe complementario / Additional information | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

ALLEGATO 2 MAPPA DI CONTROLLO DEL GIOCO



Comité Internationale de Rink-Hockey

INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS

Inscription of the Team Members and Passport Control



| | |
|--|-----------------------|
| Competición <i>Event</i> | Año /Year 20__ |
| País/Equipo: <i>Country/Team</i> | |

IDENTIFICACIÓN Y DORSAL DE LOS JUGADORES / *Identity and Numbering of the Players*

| Dorsal <i>Number</i> | Nombre del jugador <i>First and last name</i> | Data de nacimiento <i>Date of birth</i> | Número de Passaporte <i>Passport / ID Number</i> | Ref. |
|-------------------------|--|--|---|------|
| | | | | 1 |
| | | | | 2 |
| | | | | 3 |
| | | | | 4 |
| | | | | 5 |
| | | | | 6 |
| | | | | 7 |
| | | | | 8 |
| | | | | 9 |
| | | | | 10 |
| | | | | 11 |

OTROS REPRESENTANTES DE LO PAÍS/EQUIPO / *Officials*

| Members <i>Officials</i> | Nombres de otros representantes del País/equipo <i>Officials (first and last name)</i> | Ref. |
|------------------------------------|---|------|
| 1º Delegado / <i>Director</i> | | 1 |
| 2º Delegado / <i>2nd Director</i> | | 2 |
| Entrenador / <i>Coach</i> | | 3 |
| Entrenador Adj. / <i>As. Coach</i> | | 4 |
| Médico / <i>Doctor</i> | | 5 |
| Masajista / <i>Masseur</i> | | 6 |
| Mecánico / <i>Mechanic</i> | | 7 |
| Otro / <i>Other</i> | | 8 |

Por favor dactilografíar o usar letras mayúsculas / Please type or use block letters

| |
|---|
| Nombre del Delegado oficial de lo País/equipo <i>The country/team delegate name</i> |
| _____ |
| <i>Firma / Signature</i> |

| |
|--|
| Controlado por el CIRH <i>Verified by CIRH</i> |
| Fecha: ____ / ____ / ____ |
| <i>Firma / Signature</i> |

Observaciones / *Remarks*

Los dorsales indicados en este formulario tienen de ser mantenidos hasta el final de la competición

The numbering indicated on this form is to be maintained until the close of this event.

Cualquier cambio sin lo acuerdo previo del CIRH implica la penalización del infractor

Any change made without any previous consent of the CERH makes the offender liable to penalty.

ALLEGATO 3

ISCRIZIONE E CONTROLLO DEI RAPPRESENTANTI DELLE SQUADRE



Comité Internationale de Rink-Hockey

CONTROL DEL PARTIDO

Match control

Juego nr
Match nr

| Equipos / Teams: | | 1 - | | | | vs. | | 2 - | | | | | | | | | | | |
|-------------------------------------|------------------|-------------|----------|-------------------------------|----|---------|----|---------------------------|-------|-----------------|-------|---------------------|-------|----|----|----|----|----|----|
| Nr. | Tarjetas / Cards | | 5 inic. | Equipo 1 / Team 1 | | | | power-play - 2' | | | | p. play - 4' | | | | | | | |
| | Azul / Blue | R | | GOLES / Goals | | | | Inic. | Term. | Inic. | Term. | Inic. | Term. | | | | | | |
| | | | port./gk | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | port./gk | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Entrenador / Coach | | | | | | | | | | | | | | | |
| Otros Miembros Other members | | | | 1º Delegado / 1st. Director | | | | 2º Deleg. / 2nd. Director | | | | | | | | | | | |
| | | | | Entrenad. Adj / Assist. Coach | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Médico / Doctor | | | | Masajista / Masseur | | | | Mecánico / Mechanic | | | | | | | |
| FALTAS DEL EQUIPO 1 / Team 1 faults | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| Nr. | Tarjetas / Cards | | 5 inic. | Equipo 2 / Team 2 | | | | power-play - 2' | | | | p. play - 4' | | | | | | | |
| | Azul / Blue | R | | GOLES / Goals | | | | Inic. | Term. | Inic. | Term. | Inic. | Term. | | | | | | |
| | | | port./gk | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | port./gk | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Entrenador / Coach | | | | | | | | | | | | | | | |
| Otros Miembros Other members | | | | 1º Delegado / 1st. Director | | | | 2º Deleg. / 2nd. Director | | | | | | | | | | | |
| | | | | Entrenad. Adj / Assist. Coach | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Médico / Doctor | | | | Masajista / Masseur | | | | Mecánico / Mechanic | | | | | | | |
| FALTAS DEL EQUIPO 2 / Team 2 faults | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| Tiempo Normal / Regular time | | | | PRÓRROGA / Extra-time | | | | Penaltis | | RESULTADO FINAL | | | | | | | | | |
| 1º PER. | | 2º PER. | | 1º PER. | | 2º PER. | | Penalty shots | | Final result | | | | | | | | | |
| - | | - | | - | | - | | - | | - | | | | | | | | | |
| Árbitros / Referees | | Nombre/Name | | | | | | Nombre/Name | | | | | | | | | | | |
| Árbitro auxiliar / Assist. Refer. | | Nombre/Name | | | | | | Firma/Sign. | | | | | | | | | | | |
| CIRH/CIA Deleg. / Deleg. | | Nombre/Name | | | | | | Firma/Sign. | | | | | | | | | | | |



**FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E
PATTINAGGIO**

COMMISSIONE DI SETTORE HOCKEY

**00196 ROMA - VIALE TIZIANO , 74 - Tel.06-36858315/8299-Fax-
0623326645**

www.fihp.org / e-mail - hockey@fihp.org

REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI Hockey su pista

INDICE

| | | |
|-------------------------------|------|----|
| REGOLE DEL GIOCO | pag. | 1 |
| REGOLAMENTO TECNICO | pag. | 43 |
| REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI | pag. | 77 |

PARTE I L'ATTIVITÀ AGONISTICA

Titolo I NORME GENERALI

| | | |
|--|------|-------|
| Art. 1 – Definizione d'attività agonistica | pag. | 82 |
| Art. 2 – Omologazione delle gare | pag. | 82 |
| Art. 3 – Orari delle gare | pag. | 82 |
| Art. 4 – Recupero delle gare | pag. | 82 |
| Art. 5 – Obbligo di disputare le gare | pag. | 82 |
| Art. 6 – Mancata disputa della gara (ex rinuncia a gara) | pag. | 83 |
| Art. 7 – Ritiro in gara | pag. | 83 |
| Art. 8 – Mancata presentazione in pista | pag. | 83 |
| Art. 9 – Ritardata presentazione in pista | pag. | 83 |
| Art. 10 – Classifiche | pag. | 83 |
| Art. 11 – Parità in classifica | pag. | 83-84 |
| Art. 12 – Gare di spareggio | pag. | 84 |

Titolo II CAMPIONATI

| | | |
|---|------|-------|
| Art. 13 – Competenze | pag. | 84-85 |
| Art. 14 – Iscrizione ai Campionati | pag. | 85 |
| Art. 15 – Rinuncia al Campionato di competenza | pag. | 85 |
| Art. 16 – Riapertura dei termini | pag. | 85 |
| Art. 17 – Gironi e calendari | pag. | 85 |
| Art. 18 – Sospensione dei calendari | pag. | 85 |
| Art. 19 – Ritiro prima dell'inizio del Campionato | pag. | 86 |
| Art. 20 – Ritiro od esclusione dopo l'inizio del Campionato | pag. | 86 |
| Art. 21 – Proclamazione del Sodalizio Campione d'Italia | pag. | 86 |

Titolo III TORNEI E GARE AMICHEVOLI

| | | |
|---|------|-------|
| Art. 22 – Organizzazione dei Tornei | pag. | 86 |
| Art. 23 – Programmi dei Tornei | pag. | 86-87 |
| Art. 24 – Autorizzazione dei Torne | pag. | 87 |
| Art. 25 – Centri di Tecnificazion e/o vacanza | pag. | 87 |
| Art. 26 – Attività all'estero | pag. | 87 |

Titolo IV PISTE DI GIOCO

| | | |
|--|------|----|
| Art. 27 - Piste di gioco e loro omologazione | pag. | 88 |
| Art. 28 – Disponibilità degli spogliatoi | pag. | 88 |
| Art. 29 – Recinto riservato | pag. | 88 |
| Art. 30 – Recinto ufficiale | pag. | 89 |
| Art. 31 – Accesso alla pista di gioco | pag. | 89 |

| | | |
|--|------|----|
| Art. 32 – Efficienza della pista di gioco | pag. | 89 |
| Art. 33 – Indisponibilità della pista di gioco | pag. | 89 |
| Art. 34 – Irregolarità della pista di gioco | pag. | 89 |
| Art. 35 – Impraticabilità della pista di gioco | pag. | 90 |
| Art. 36 – Inagibilità del campo di gara | pag. | 90 |
| Art. 37 – Ordine pubblico | pag. | 91 |
| Art. 38 – Dirigente addetto all'arbitro | pag. | 91 |
| Art. 39 – Servizio sanitario | pag. | 91 |

Titolo V

SQUADRE E GIOCATORI

| | | |
|---|------|-------|
| Art. 40 – Formazione delle squadre | pag. | 92 |
| Art. 41 – Capitano della squadra | pag. | 92 |
| Art. 42 – Compiti del Capitano | pag. | 92 |
| Art. 43 – Elenco giocatori | pag. | 92 |
| Art. 44 – Identificazione dei giocatori | pag. | 93 |
| Art. 45 – Partecipazione alla gara “Sub Giudice” | pag. | 93 |
| Art. 46 – Posizione irregolare di un giocatore | pag. | 93 |
| Art. 47 – Elenchi nominativi in occasione di Gironi a Concentramento | pag. | 93 |
| Art. 48 – Obblighi derivanti dalla disputa di una gara in telecronaca televisiva | pag. | 93-94 |
| Art. 49 – Responsabilità giuridiche per le gare che si svolgono in telecronaca televisiva | pag. | 94 |
| Art. 50 – Palle | | |

Titolo VI

UFFICIALI DI GARA

| | | |
|--|------|-------|
| Art. 51 – Compiti dell'Arbitro | pag. | 94 |
| Art. 52 – Mancanza o smarrimento del Referto | pag. | 94 |
| Art. 53 – Assenza dell'arbitro | pag. | 95 |
| Art. 54 – Infortunio dell'Arbitro | pag. | 95 |
| Art. 55 – Tempo di attesa delle squadre | pag. | 95 |
| Art. 56 – Arbitro Ausiliare | pag. | 95 |
| Art. 57 – Cronometrista | pag. | 95-96 |
| Art. 58 – Inconvenienti di cronometraggio | pag. | 96 |
| Art. 59 – Commissario di Campo | pag. | 96 |
| Art. 60 – Commissione Tecniche di Campo | pag. | 96-97 |

PARTE II

LA DISCIPLINA SPORTIVA

Titolo VII

SANZIONI

| | | |
|--|------|-------|
| Art. 61 – Competenze Disciplinari | pag. | 97 |
| Art. 62 – Perdita della gara | pag. | 97 |
| Art. 63 – Squalifica della pista di gioco | pag. | 97-98 |
| Art. 64 – Efficacia della squalifica della pista | pag. | 98 |
| Art. 65 – Decorrenza della squalifica della pista | pag. | 98 |
| Art. 66 – Esecuzione della squalifica della pista | pag. | 98 |
| Art. 67 – Squalifica di un giocatore | pag. | 98 |
| Art. 68 – Espulsioni e decorrenza della squalifica | pag. | 98-9 |
| Art. 69 – Esecuzione della squalifica | pag. | 99 |

Titolo VIII

RECLAMI E NORME PROCEDURALI

| | | |
|---|------|--------|
| Art. 70 – Validità dei Documenti Ufficiali | pag. | 99-100 |
| Art. 71 – Poteri degli Organi Giudicanti in ordine alla validità delle gare | pag. | 100 |
| Art. 72 – Poteri degli Organi Giudicanti in ordine alla posizione dei giocatori | pag. | 100 |
| Art. 73 – Reclami tecnici | pag. | 100 |
| Art. 74 – Norme generali | pag. | 100 |
| Art. 75 – Irregolarità della pista | pag. | 101 |
| Art. 76 – Posizione irregolare dei giocatori | pag. | 101 |
| Art. 77 – Incidenti avvenuti in occasione della gara | pag. | 101 |
| Art. 78 – Errore arbitrale e fatti non giudicabili con criteri esclusivamente tecnici | pag. | 101 |
| Art. 79 – Reclami in occasione di Gironi o Tornei a Concentramento | pag. | 101 |

Titolo IX

VARIE

| | | |
|--|------|-----|
| Art. 80 – Attrezzature protettive per l'attività Giovanile | pag. | 101 |
| Art. 81 – Portiere di riserva | pag. | 101 |
| Art. 82 – Durata delle gare | pag. | 102 |
| Art. 83 – Interpretazione e applicazione | pag. | 102 |

PARTE 1 - L'ATTIVITÀ AGONISTICA

TITOLO 1 NORME GENERALI

Art. 1 DEFINIZIONE DI ATTIVITÀ AGONISTICA

L'attività agonistica comprende tutte le gare organizzate dagli organi competenti in base alle Norme emanate dalla F.I.H.P., nell'ambito dei Campionati delle diverse serie, nonché le gare valevoli per tornei e manifestazioni, purché debitamente autorizzate.

Art. 2 OMOLOGAZIONE DELLE GARE

I risultati delle gare diventano ufficiali dopo l'omologazione da parte degli organi competenti e la pubblicazione sui Comunicati Ufficiali.

Art. 3 ORARI DELLE GARE

Tutte le gare devono svolgersi nel giorno, con gli orari e sulle piste indicate sui Comunicati Ufficiali. Eventuali variazioni potranno essere accordate dagli organi competenti, per giustificati motivi, previa richiesta scritta da inviarsi, anche a mezzo telefax, almeno 10 giorni prima della data stabilita per lo svolgimento dell'incontro, corredata dall'accettazione scritta del sodalizio avversario.

In casi eccezionali, le variazioni potranno essere concesse anche senza il benestare del sodalizio avversario ad insindacabile giudizio dell'organo competente.

Per ogni variazione accordata, i sodalizi richiedenti sono tenuti a versare una tassa, nella misura annualmente fissata.

Art. 4 RECUPERO DELLE GARE

Il recupero delle gare non iniziate, non terminate ed annullate è regolato dalle disposizioni degli organi competenti, le cui decisioni al riguardo sono inappellabili. La ripetizione delle gare avviene a cura dello stesso sodalizio, ente aderente od organo federale al quale competeva l'organizzazione della gara non iniziata, non terminata o annullata.

Art. 5 OBBLIGO DI DISPUTARE LE GARE

Le squadre hanno l'obbligo di iniziare e condurre a termine le gare qualunque ne sia la condizione. Ogni infrazione a tale norma comporta, salva l'applicazione degli specifici provvedimenti previsti nei successivi articoli, l'irricevibilità di qualsiasi reclamo presentato dal sodalizio che si sia rifiutato di iniziare la gara o portarla a termine.

Le squadre possono avanzare, in merito alle condizioni che a loro giudizio non avrebbero dovuto consentire l'inizio dell'incontro o avrebbero dovuto determinarne la sospensione, le proprie riserve che, sottoscritte dal capitano e consegnate all'arbitro, devono essere allegate al referto.

Art. 6 MANCATA DISPUTA DELLA GARA (ex rinuncia a gara)

Nel caso in cui una Società comunicasse di non poter essere presente sull'impianto di gioco entro il termine ultimo previsto per iniziare la gara o non si presenti in pista entro il termine ultimo previsto per iniziare la gara, la stessa, dovrà fornire categoricamente entro le 48 ore successive al Giudice competente i motivi di forza maggiore (e le relative documentazioni probatorie che hanno provocato la mancata presenza presso l'impianto).

In base ai motivi adottati il Giudice ove rilevasse accertate e probanti le cause di forza maggiore rinvierà gli atti all'ente organizzatore per il recupero della gara, nei termini che l'ente organizzatore disporrà.

Nel caso in cui il Giudice non ritenga accertate e probanti le cause di forza maggiore disporrà per:

- a) la comminazione della sanzione dell'ammenda prevista nella misura annualmente fissata dal Consiglio Federale a carico della società che non ha effettuato la gara;
- b) la comminazione dell'indennizzo risarcitorio a favore della squadra avversaria per le spese di organizzazione comunque sostenute per la mancata disputa della gara
- c) rinvierà gli atti all'ente organizzatore per il recupero della gara non disputata entro e non oltre 2 giorni dalla data della sua decisione, fermo restando la disponibilità dell'impianto.

Nel caso la Società in oggetto non si presentasse nuovamente o reiterasse il suo comportamento in occasione di una successiva gara (vale a dire sommasse due mancate dispute di gara , sarà esclusa dal Campionato con tutte le conseguenze previste dall'art. 20.

Analogamente ci si dovrà comportare nei casi in cui una squadra si ritiri da una gara iniziata.

Art 7 RITIRO IN GARA

Il sodalizio che si ritira da una gara già iniziata, oltre al pagamento dell'ammenda nella misura annualmente stabilita subisce la perdita della gara stessa con il punteggio di **0 - 10** o con quello più favorevole alla squadra avversaria acquisito al momento del ritiro. Al di fuori dell'ipotesi prevista dal penultimo comma dell'art.6, il ritiro in gara è per il resto equiparato in ogni sua conseguenza alla rinuncia.

Art. 8 MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA

La squadra che non si presenti in pista, pronta per giocare entro 60 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara, sarà considerata a tutti gli effetti rinunciataria; salvo che non dimostri di essere stata impedita da cause di forza maggiore, ricorrendo al giudizio degli organi di giustizia sportiva ai quali compete la valutazione delle cause addotte.

La relativa richiesta deve essere avanzata dal sodalizio interessato con preannuncio telegrafico, entro le ore 15.00 del giorno successivo a quello in cui doveva svolgersi la gara. La motivazione deve essere spedita all'organo competente, a mezzo raccomandata a.r., entro il terzo giorno successivo a quello in cui doveva svolgersi la gara, salvo il diritto a completare la documentazione necessaria.

Art. 9 RITARDATA PRESENTAZIONE IN PISTA

La squadra che, senza giustificati motivi, si presenti in pista entro il termine utile per dare inizio alla gara, ma in ritardo rispetto all'ora stabilita per l'inizio della stessa, sarà assoggettata al pagamento della relativa ammenda, nella misura annualmente fissata.

Art. 10 CLASSIFICHE

Nell'intera attività agonistica (a partire da quella giovanile sino a quella seniores e per tutti i Campionati, Coppe e Trofei Federali di qualsiasi serie e categoria sarà adottato il seguente punteggio: 3 punti in caso di vittoria, 1 punto in caso di pareggio e 0 punti in caso di sconfitta.

Art. 11 PARITÀ IN CLASSIFICA

Ad eccezione della classifica finale del Campionato di Serie A1, e fermo restando quanto previsto dall'art. 21 del Regolamento Tecnico (Classifica delle squadre e criteri di spareggio) si precisa che, nel caso in cui si verifichi alla fine di una qualsiasi fase di una medesima manifestazione, la parità nei punti fra due o più squadre, per determinare la classifica finale della fase stessa sono utilizzati i seguenti criteri di spareggio.

- 1) Nel caso di parità tra due squadre, l'attribuzione dei rispettivi posti nella classifica della fase in questione sarà determinata come di seguito indicato:
 - a) sarà meglio classificata la squadra che – nelle partite disputate tra loro (vale a dire tra le sole due squadre in questione) – avrà ottenuto il maggior numero di punti.
 - b) Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che – nelle partite disputate tra loro due – avrà ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e subite.
 - c) Persistendo tale parità, sarà meglio classificata la squadra che – nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione (vale a dire considerando tutti i risultati ottenuti con tutte le squadre partecipanti a tale fase) – avrà ottenuto la miglior differenza fra il totale di reti segnate e subite.
 - d) Se persiste ancora la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione (vale a dire considerando tutti i risultati ottenuti con tutte le squadre partecipanti a tale fase) - avrà ottenuto il maggior quoziente generale di reti risultante dalla divisione del totale di reti segnate per il totale di reti subite.
- 2) Nel caso di parità fra tre o più squadre, l'attribuzione dei rispettivi posti nella classifica della fase in questione sarà determinata come di seguito indicato:

- e) saranno meglio classificate, per ordine decrescente, le squadre che – nelle partite giocate tra loro (vale a dire tra quelle che hanno terminato a parità di punti) - avranno ottenuto il maggior numero di punti.
- f) Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che – nelle varie partite disputate tra loro (vale a dire quelle che sono rimaste in parità) – avranno ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e quelle subite.
- g) Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che – nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione (vale a dire considerando tutti i risultati ottenuti con tutte le squadre partecipanti a tale fase) - avranno ottenuto la migliore differenza fra il totale di reti segnate e il totale di reti subite.
- h) Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle varie partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione (vale a dire considerando tutti i risultati ottenuti con tutte le squadre partecipanti a tale fase) – avranno ottenuto il maggiore quoziente generale di reti, risultato ottenuto dalla divisione fra il numero di reti segnate e il numero di reti subite.
- i) Se persiste la parità fra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione (vale a dire considerando tutti i risultati ottenuti con tutte le squadre partecipanti a tale fase) - avranno segnato il maggiore numero di reti.
- l) Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre saranno meglio classificate le squadre che – nelle partite realizzate nell'arco dell'intera manifestazione – avranno segnato più gol.
Se – con l'applicazione dei punti 1 o 2 del presente Articolo – la parità in classifica sussiste ancora, lo spareggio sarà effettuato con la realizzazione di nuove partite fra le squadre in parità, tenendo conto – nel caso particolare di prove internazionali realizzate a concentramento – delle seguenti disposizioni:
- m) Le partite di spareggio debbono essere giocate prima dell'inizio della successiva fase della competizione in questione.
- n) Quando una partita di spareggio è in parità alla fine dei tempi normali di gioco, il vincitore dovrà essere dichiarato – in base a quanto disposto nel punto 2 dell'articolo 5 delle Regole di Gioco - in funzione del risultato della esecuzione dei tiri di rigore, senza dover fare ricorso alla disputa dei tempi supplementari.

ART.12) GARE DI SPAREGGIO

Qualora due o più squadre si trovassero a parità di punteggio in testa alla classifica finale dei Campionati di Serie A1, dove l'organizzazione non preveda fasi successive (play off o fase a concentramento), per l'aggiudicazione del titolo di Campione d'Italia, anziché farsi luogo all'applicazione delle norme di cui al precedente articolo 11 – parità in classifica – ed ove i sodalizi interessati siano:

due si procederà alla disputa di una gara di spareggio in campo neutro, con l'osservanza di tutte le modalità stabilite al riguardo dall'art. 5 – “Spareggio del Gioco – Procedimenti da seguire” delle Regole di Gioco;

più di due, sarà disputato un torneo di spareggio in campo neutro con girone di sola andata. Eventuali situazioni di parità al termine di detto torneo di spareggio saranno definite in base al già citato precedente articolo 11 – parità in classifica.

TITOLO II CAMPIONATI

Art. 13 COMPETENZE

La Commissione di Settore, previa approvazione del Consiglio Federale, comunicherà annualmente il numero dei campionati, la loro formula di svolgimento, nonché le disposizioni per le promozioni e le retrocessioni.

Il numero minimo delle squadre iscritte per disputare un Campionato Italiano o una Coppa Italia dovrà essere di sei.

Per quanto riguarda i campionati collegati fra loro da reciproche promozioni e retrocessioni, resta

inteso che una volta iniziato un campionato, l'ordinamento del campionato successivo non può più essere modificato onde salvaguardare i diritti acquisiti dai sodalizi che partecipano al campionato in corso di svolgimento, fermo restando le decisioni particolari in materia approvate da esplicita assemblea dei sodalizi partecipanti.

Il controllo tecnico e organizzativo dei vari campionati fa capo a:

- La Commissione di Settore, per l'organizzazione dei vari campionati nazionali nonché delle fasi finali di tutti gli altri campionati per il cui svolgimento sia prevista una fase nazionale.
- I Comitati Regionali, secondo le direttive e le rispettive competenze stabilite dalla Commissione di Settore, per l'organizzazione delle fasi eliminatorie.
- Il Giudice Unico per l'omologazione dei campionati Nazionali di serie A, B, C, nonché delle fasi finali di tutti gli altri campionati.
- I Giudici Regionali per l'omologazione delle fasi eliminatorie di tutti gli altri campionati.

Art. 14 ISCRIZIONE AI CAMPIONATI

Le domande di iscrizione ai campionati debbono essere inviate alla Segreteria Generale entro i termini annualmente stabiliti, unitamente alla relativa tassa nella misura annualmente fissata. Le domande devono essere sottoscritte dal legale rappresentante del sodalizio o da chi ne fa le veci e devono inoltre essere corredate dal modulo di affiliazione o di riaffiliazione, qualora il sodalizio non abbia già provveduto in precedenza.

Saranno dichiarate irricevibili le domande di iscrizione presentate oltre i termini prescritti oppure non accompagnate dalla tassa di iscrizione e dal deposito cauzionale.

Art. 15 RINUNCIA AL CAMPIONATO DI COMPETENZA

Qualora un sodalizio rinunci al campionato cui avrebbe titolo a partecipare, dovrà ricominciare obbligatoriamente, come fosse una Società iscritta per la prima volta all'attività seniores, dall'ultimo campionato "seniores", indipendentemente dal momento in cui abbia dichiarato la propria rinuncia.

Ai posti resisi in tal modo liberi saranno ammessi nell'ordine:

A RINUNCIA DA PARTE DI SOCIETÀ NEO PROMOSSA – la 2° classificata del Campionato Nazionale di competenza ove ha avuto luogo la rinuncia.

B CAMPIONATI CON FORMULA A PLAY OUT

1. i sodalizi esclusi per perdita del diritto a disputare il campionato cui stavano prendendo parte a seguito di sconfitta nelle fasi di play out;
2. i sodalizi retrocessi dal campionato in cui si sia verificata la disponibilità, in rigoroso ordine di classificazione, questa disposizione non si applica ai sodalizi retrocessi per effetto di sanzioni disciplinari la cui retrocessione non è dovuta ai risultati tecnici delle gare di campionato disputato.
3. i sodalizi classificatisi nel campionato di serie inferiore dopo le squadre promosse.

C CAMPIONATI CON FORMULA SENZA PLAY OUT

1. i sodalizi retrocessi dal campionato in cui si sia verificata la disponibilità, in rigoroso ordine di classificazione
2. i sodalizi classificatisi nel campionato di serie inferiore dopo le squadre promosse.

Art. 16 RIAPERTURA DEI TERMINI

Qualora si renda necessario completare i quadri delle squadre partecipanti, la Commissione di Settore ha facoltà di riaprire i termini di iscrizione ai campionati.

Come già detto al precedente articolo 13 Competenze, il numero minimo delle squadre iscritte per disputare un Campionato Italiano o una Coppa Italia dovrà essere di sei.

Nel caso in cui non si raggiungesse tale numero, la Commissione di Settore dovrà riaprire le iscrizioni relativamente al Campionato o Coppa Italia interessate; nel caso in cui, nonostante la riapertura delle iscrizioni, non fosse raggiunto egualmente il numero previsto il Campionato o la Coppa Italia interessata, non sarebbe disputata.

Art. 17 GIRONI E CALENDARI

Chiuse le iscrizioni gli organi competenti stabiliscono la composizione degli eventuali gironi, il calendario e gli orari di gara.

In caso di necessità tali organi possono disporre d'ufficio variazioni del calendario e degli orari. Tutti i provvedimenti di cui ai commi precedenti sono definitivi ed inappellabili.

Art. 18 SOSPENSIONE DEI CAMPIONATI

I campionati possono essere sospesi in occasione di svolgimento di partite e tornei Internazionali.

Art. 19 RITIRO PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO

Qualora un sodalizio si ritiri dal campionato di competenza della propria prima squadra, dopo essersi iscritto, ma prima che questo abbia avuto inizio, subirà la perdita della tassa di iscrizione e del deposito cauzionale nonché, qualora la dichiarazione di ritiro sia stata notificata dopo la pubblicazione del calendario gare, un'ammenda pari a quella stabilita per la rinuncia.

In ogni caso cesserà altresì, con effetto immediato, il vincolo tra il sodalizio stesso e i giocatori per esso tesserati.

Art. 20 RITIRO OD ESCLUSIONE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO

Qualora un sodalizio si ritiri dal campionato di competenza della propria prima squadra o ne sia escluso, subirà la perdita del deposito cauzionale; inoltre il vincolo tra tale sodalizio ed i giocatori per esso tesserati decadrà con effetto immediato.

Sia in questo caso sia in quello previsto dall'art. 19, i giocatori potranno sottoscrivere un nuovo cartellino soltanto dopo il termine del campionato al quale era iscritto o stava partecipando il sodalizio di appartenenza.

Ove sia riconosciuto dagli organismi competenti che il ritiro di un sodalizio da un campionato di competenza della prima squadra si è verificato, prima o dopo l'inizio del campionato stesso, per gravi cause di forza maggiore, è concessa facoltà di derogare totalmente o parzialmente dall'applicazione delle Norme di cui al 1° comma del presente articolo, esclusa quella relativa al vincolo dei giocatori.

In ogni caso, il sodalizio ritiratosi o escluso dal campionato di competenza della propria prima squadra non potrà più svolgere, nell'anno sportivo in corso, nessuna attività.

La squadra esclusa da un campionato o ritiratosi dopo l'inizio del campionato stesso sarà classificata all'ultimo posto della graduatoria con tutte le conseguenze del caso. La classifica del campionato sarà stabilita come segue:

- a) se il ritiro o l'esclusione avvengono prima della fine del girone di andata, saranno annullate tutte le gare, disputate dal sodalizio ritirato od escluso;
- b) se il ritiro o l'esclusione avvengono dopo la fine del girone di andata, fermi restando i risultati conseguiti, sarà assegnata la vittoria per 10 - 0 a tutte le squadre che avrebbero dovuto incontrare il sodalizio ritirato od escluso.

Per i gironi a concentramento e nei tornei alla prima rinuncia o ritiro il sodalizio sarà escluso dal girone e saranno annullate tutte le gare disputate dal sodalizio.

Art. 21 PROCLAMAZIONE DEL SODALIZIO CAMPIONE D'ITALIA

Ogni anno il sodalizio primo classificato nel Campionato Italiano di serie A è proclamato campione d'Italia dal Consiglio Federale ed è autorizzato a fregiare le maglie sociali della propria prima squadra con lo scudetto tricolore per tutta la durata del successivo anno sportivo.

TITOLO III

TORNEI - GARE AMICHEVOLI – CENTRI DI TECNIFICAZIONE E/O VACANZA

Art. 22 ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI

I sodalizi e gli enti (affiliati alla FIHP ed in regola con le relative Norme associative che intendono organizzare tornei o altre manifestazioni di qualsiasi natura, debbono richiederne l'autorizzazione all'organo competente, trasmettendo, almeno 15 (o 10 nel caso di gare amichevoli) giorni prima della data fissata per l'inizio della manifestazione, due copie del relativo programma per la necessaria approvazione.

Art. 23 PROGRAMMI DEI TORNEI

Il programma della manifestazione deve obbligatoriamente indicare:

- 1 denominazione;
- 2 categoria (o età dei giocatori ammessi);
- 3 località, pista, e calendario gare;
- 4 formula di svolgimento;
- 5 denominazione dei sodalizi invitati e trattamento ad essi riservato;
- 6 in caso di parità al termine delle gare o del girone di qualificazione, si applica quanto previsto dal precedente articolo 11 (con riferimento all'art. 20 dei Regolamenti Tecnici);
- 7 la direzione delle gare sarà affidata al competente C.T.A.;
- 8 la Commissione Tecnica di Campo sarà affidata a un:

- a) Componente del Comitato Tecnico Arbitrale designato dal C.T.A. Nazionale - in caso di gironi e tornei a concentramento di attività amichevole, coadiuvato da un Segretario della Commissione nominato dalla Società organizzatrice;
 - b) Presidente di C.T.C. designato dal Settore Tecnico Hockey per tutti gli altri casi, coadiuvato da un Componente del Comitato Tecnico Arbitrale (designato dal C.T.A. Nazionale e da un Segretario della Commissione nominato dalla Società organizzatrice);
- 9 le spese arbitrali delle persone che compongono la Commissione Tecnica di Campo sono a carico degli organizzatori e devono essere liquidate direttamente agli interessati al termine della manifestazione.

Il programma approvato, con l'indicazione degli estremi deve essere inviato, a cura del sodalizio o ente organizzatore, ai sodalizi partecipanti almeno 5 giorni prima della data fissata per l'inizio della manifestazione.

Art. 24 AUTORIZZAZIONE DEI TORNEI

A – ORGANI COMPETENTI ALL'AUTORIZZAZIONE

Gli organismi ed organi competenti per l'autorizzazione dei tornei, che non dovranno comunque interferire con la regolare disputa dei campionati e di ogni altra manifestazione indetta o organizzata dalla F.I.H.P., sono:

- a La Commissione di Settore Hockey per le manifestazioni a carattere Internazionale, Nazionale ed Interregionale,
- b i Comitati Regionali per le manifestazioni Regionali,
- c i Comitati (o fiduciari Provinciali per le manifestazioni Provinciali).

B – PROVVEDIMENTI PER TORNEI NON AUTORIZZATI

Lo svolgimento di tornei non autorizzati dagli organi ed organismi federali citati al punto precedente e la partecipazione a tali tornei di atleti, dirigenti, società ed arbitri comportano il loro deferimento agli organi di Giustizia Sportiva per l'adozione dei conseguenti provvedimenti disciplinari.

C CONVALIDA PROVVISORIA DEGLI INCONTRI

La convalida provvisoria degli incontri sarà effettuata dalle Commissioni Tecniche di Campo appositamente nominate e dovrà essere ratificata dai seguenti organi;

- a il Giudice Unico supplente, per le manifestazioni Nazionali, Internazionali e Interregionali;
- b il Giudice Regionale per le manifestazioni Regionali e Provinciali.

Art.25 ORGANIZZAZIONE DI CENTRI DI TECNIFICAZIONE E/O VACANZA

I sodalizi e gli enti affiliati alla FIHP ed in regola con le relative Norme Associate che intendono organizzare CENTRI DI TECNIFICAZIONE E VACANZA di qualsiasi natura, debbono richiederne l'autorizzazione all'organo competente, trasmettendo, almeno 60 giorni prima della data fissata per l'inizio della manifestazione, due copie del relativo programma per la necessaria approvazione.

OBBLIGHI

I programmi sottoposti per l'approvazione a FIHP devono contenere:

- a l'obbligo di utilizzo dei tecnici della Sipar Hockey regolarmente abilitati e in regola con il tesseramento presso FIHP

b la indicazione delle forme di copertura assicurativa contro la responsabilità civile a favore dei partecipanti.

Art. 26 ATTIVITÀ ALL'ESTERO

La partecipazione dei sodalizi a tornei, manifestazioni o gare amichevoli all'estero deve essere autorizzata dalla Commissione di Settore Hockey alla quale i sodalizi interessati dovranno rivolgere la relativa richiesta almeno 15 giorni prima della data fissata per l'inizio della manifestazione stessa, allegando la lettera di invito.

TITOLO IV PISTE DI GIOCO

Art. 27 PISTE DI GIOCO E LORO OMOLOGAZIONI

Fermo restando quanto previsto dagli articoli n. 1, 2, 3, 4, 6 e 7 dei Regolamenti Tecnici, si precisa quanto segue.

A Le postazioni per cronache radiofoniche e televisive devono essere collocate al di fuori del recinto ufficiale e di quelli riservati.

B All'atto dell'iscrizione al Campionato ogni sodalizio deve indicare la disponibilità di una pista di gioco nel Comune di Residenza che, comprese le relative attrezzature di gioco, deve essere conforme alle prescrizioni del Regolamento Tecnico.

C Le Società sprovviste nel comune di residenza di pista avente le caratteristiche richieste, possono disputare le gare interne in impianto idoneo ed omologato sito in altro comune a non oltre 50 Km. di distanza

D Copia del verbale di omologazione deve essere tenuto agli atti della Società.

Art. 28 DISPONIBILITÀ DEGLI SPOGLIATOI

Il termine affinché le piste di gioco devono essere messe a disposizione delle squadre deve essere di almeno 60 minuti prima dell'inizio della gara, a meno che la pista stessa sia impegnata da altra manifestazione disputata sotto il controllo del Coni.

Analogamente gli spogliatoi riservati all'arbitro e alle squadre devono essere messi a disposizione degli aventi diritto almeno 60 minuti prima dell'orario di inizio della gara. Tali termini slittano se l'impianto, per il protrarsi di altra gara disputata sotto il controllo del C.O.N.I., risulta occupato all'ora stabilita per la messa a disposizione degli spogliatoi.

Art. 29 RECINTO RISERVATO

Fermo restando quanto previsto dall'articolo 11 – Panchina delle Riserve – Rappresentanti delle squadre nel gioco delle Regole di Gioco e dall'articolo 7 – Tavolo Ufficiale di Gioco e panchina delle squadre – definizione ed inquadramento - dei Regolamenti di Gioco, ogni pista deve disporre di un recinto riservato per ciascuna squadra, munito di apposita panchina e convenientemente delimitato. Per ogni squadra possono accedere al recinto riservato e debbono obbligatoriamente sostare all'interno di esso:

a i giocatori iscritti a referto che non prendono parte al gioco;

non più di altre 7 (sette) persone per ognuna delle due squadre, così divise: n. 2 dirigenti, n. 2 allentori, n. 1 medico, n. 1 massaggiatore e n. 1 meccanico, tutte in possesso di specifica tessera federale.

Solo tre rappresentanti per squadra (uno dei quali è l'allenatore principale) possono restare in piedi; tutti gli altri devono restare obbligatoriamente seduti.

L'arbitro dovrà accertarsi che tutte le persone da ammettere nel recinto riservato siano state iscritte a referto dovrà controllare i relativi documenti di identità degli atleti confrontati con il relativo modello AT2bis, le relative tessere gara per i tecnici a referto e le tessere dirigenti a referto.

Non sono ammessi documenti di identità per i ruoli tecnici e dirigenziali.

L'arbitro dovrà inoltre far allontanare dal recinto coloro che, non avendone diritto, vi abbiano eventualmente preso posto.

Le persone autorizzate a sostare nel recinto riservato sono identificate a mezzo tessera gara appesa tassativamente al collo e a mezzo tessera dirigenti tassativamente appuntata.

Le persone ammesse nel recinto riservato sono tenute ad osservare, un comportamento conforme ai principi dell'etica sportiva, astenendosi in particolare dall'interferire nello svolgimento della gara e dal

commentare, in qualsiasi forma, l'operato dell'arbitro.

Qualora abbiano contravvenuto ai propri doveri sportivi, l'arbitro disporrà come previsto dagli specifici articoli dei Regolamenti ed in particolare dall'art. 22 – Falli commessi al di fuori della pista – definizione, inquadramento e punizione delle Regole del Gioco.

Art. 30 RECINTO UFFICIALE

Fermo restando quanto previsto dall'articolo 7 – Tavolo Ufficiale di Gioco e panchina delle squadre – definizione e inquadramento – dei Regolamenti Tecnici, ogni pista deve disporre di un recinto ufficiale, isolato dal pubblico e collocato ai bordi esterni della pista in posizione tale da consentire agli occupanti di non perdere di vista lo svolgimento del gioco.

In tale recinto devono prendere posto, al tavolo ad essi riservato, l'arbitro ausiliare, il cronometrista il compilatore del referto messo a disposizione della società ospitante, e nei campionati nazionali possono prendervi posto un rappresentante per ciascuna squadra.

A disposizione del cronometrista deve essere posto, un segnalatore acustico che emetta un suono forte e diverso da quello del fischietto usato dall'arbitro.

Ai due lati del recinto ufficiale devono essere collocate due zone ben distinte definite AREA ATLETI ESPULSI, in questa zona sosteranno i giocatori espulsi per tutta la durata della sanzione temporanea e fino a ordine di liberazione dichiarato dal cronometrista ufficiale.

Art. 31 ACCESSO ALLA PISTA DI GIOCO

Durante lo svolgimento della gara, nessuno può entrare nella pista di gioco se non per i cambi fra giocatori, da effettuarsi in conformità con quanto previsto dal Regolamento Tecnico. Il medico sociale ed il massaggiatore possono accedere alla pista soltanto dietro invito o autorizzazione dell'arbitro.

Al meccanico è fatto divieto di entrare in pista. Tutti i giocatori che abbiano bisogno del suo intervento devono uscire dalla pista, fatta eccezione per le partite in cui la presenza del portiere di riserva non è obbligatoria. In questo caso verificandosi un guasto alle attrezzature del portiere, al meccanico è consentito provvedere alla riparazione in pista nel tempo massimo di 3 minuti, trascorsi i quali l'arbitro ordinerà la ripresa del gioco, anche se la riparazione non è stata ultimata. Il cronometrista deve richiamare l'attenzione dell'arbitro 15 secondi prima dello scadere del tempo concesso.

Art. 32 EFFICIENZA DELLA PISTA DI GIOCO

Il sodalizio ospitante è l'unico responsabile della regolarità della pista di gioco e delle sue attrezzature nonché della sua efficienza ed agibilità.

Nel caso di gare disputate in campo neutro, la responsabilità di cui sopra compete all'ente incaricato dell'organizzazione.

Art. 33 INDISPONIBILITÀ DELLA PISTA DI GIOCO

Nel caso di indisponibilità della pista di gioco, documentata e portata a conoscenza dell'organo competente almeno 10 giorni prima della data stabilita per lo svolgimento dell'incontro, l'organo potrà disporre le variazioni che riterrà più opportune e che saranno comunque inaappellabili ed immediatamente esecutive.

Art. 34 IRREGOLARITÀ DELLA PISTA DI GIOCO

Compete all'arbitro e a lui soltanto, insindacabilmente, ogni decisione in merito alla regolarità della pista e delle relative attrezzature, prima e durante l'incontro.

Qualora prima dell'inizio della gara l'arbitro accerti l'esistenza di gravi irregolarità della pista o la mancanza di attrezzature essenziali per il regolare svolgimento della gara stessa e se tali inconvenienti non possono essere rimossi dal sodalizio ospitante entro 60 minuti, non darà inizio alla gara e segnalerà il fatto sul referto arbitrale, specificandone i motivi.

In tali casi il sodalizio ospitante subirà la perdita della gara con il punteggio di 0 - 10.

Nel caso in cui l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, riscontri irregolarità circa la pista di gioco e le sue attrezzature e non ravvisi gli estremi del disposto di cui ai precedenti commi 2 e 3, al sodalizio ospitante, o ritenuto tale in campo neutro, sarà comminata un'ammenda, per ogni irregolarità rilevata e segnalata dall'arbitro stesso sul rapporto ufficiale, il cui ammontare sarà stabilito di anno in anno dal Consiglio Federale.

Art. 35 IMPRATICABILITÀ DELLA PISTA DI GIOCO

1 Compete all'arbitro e a lui soltanto, insindacabilmente, la decisione relativa alla praticabilità della pista di gioco sia prima sia dopo l'inizio della gara; resta comunque, stabilito che, nel caso di gare, disputate su pista scoperta la pioggia costituisce causa di impraticabilità.

2 Qualora, a giudizio dell'arbitro, lo stato di agibilità della pista possa avere carattere non definitivo, l'inizio della gara potrà essere rinviato per non oltre 60 minuti; nei casi di impraticabilità sopravvenuta dopo l'inizio della gara, lo svolgimento di questa potrà essere sospeso per un tempo complessivamente non superiore a 60 minuti (vedi articolo 19 – altre situazioni specifiche di gioco – punto 4.1 delle Regole di Gioco in attesa che cessi l'impraticabilità.

3 Per le gare disputate su piste coperte che si avvalgono dell'ausilio della illuminazione artificiale, la mancanza improvvisa di energia elettrica, che si verifica prima dell'inizio della gara, comporta il ritardato inizio della stessa da parte dell'arbitro fino ad un massimo di 120 minuti dall'orario originariamente fissato.

Se il fenomeno di mancanza improvvisa di energia elettrica avviene durante la gara, la ripresa della stessa potrà essere ritardata fino a 120 minuti in attesa che ritorni l'illuminazione.

Resta inteso che ove l'illuminazione ritorni prima dei tempi massimi previsti nei paragrafi precedenti spetta all'arbitro dell'incontro comunicare alle squadre l'orario di inizio della gara.

Se trascorsi inutilmente i 120 minuti indicati ai paragrafi precedenti e l'interruzione di energia elettrica non sarà cessata ovvero non si possa riprendere il gioco, l'arbitro dichiarerà la chiusura anticipata della gara e la società ospitante sarà dichiarata perdente con il punteggio di **0-10** o con quello più favorevole acquisito su campo, sempre che si tratti di interruzione di energia elettrica dovuta a cause riferibili all'impianto di gara.

Se dopo la prima interruzione di energia elettrica e la relativa ripresa della gara entro i 120 minuti previsti al paragrafo precedente, si verifica una nuova interruzione di energia elettrica, l'arbitro dichiarerà la chiusura anticipata della gara e la società ospitante sarà dichiarata perdente con il punteggio di **0-10** o con quello più favorevole acquisito su campo, sempre che si tratti di interruzione di energia elettrica dovuta a cause riferibili all'impianto di gara.

Per le interruzioni di energia elettrica improvvise e prolungate riguardanti intere zone adiacenti l'impianto di gioco e documentate successivamente dall'Ente erogatore, se la gara, trascorsi i 120 minuti previsti ai paragrafi precedenti, non potrà avere luogo per il protrarsi della mancanza di energia elettrica essa sarà rinviata a data da destinarsi a cura dell'ente organizzatore previa disposizione del Giudice Sportivo che dovrà esaminare la documentazione inerente.

In tali casi sarà disposto:

a il recupero della gara non disputata secondo le modalità stabilite dall'organismo tecnico competente;
b la corresponsione, da parte della società ospitante a quella viaggiante, di un'indennità non superiore al costo del viaggio, calcolato facendo riferimento all'uso dei mezzi pubblici che comportino la minor spesa.

4 Per le gare disputate su piste scoperte, nel caso di impraticabilità dovuta a particolari condizioni atmosferiche che rendono assolutamente impossibile, a giudizio dell'arbitro, l'inizio dell'incontro, questo potrà essere disputato su altra pista di gioco coperta e omologata, eventualmente disponibile nell'ambito dello stesso territorio comunale reperita dal sodalizio ospitante a condizione che l'incontro possa iniziare con un ritardo non superiore a 120 minuti rispetto all'ora originariamente fissata.

In tal caso, la Società ospitante, dovrà provvedere al trasferimento delle squadre e dell'arbitro. Nel caso invece che, trascorsi 120 minuti, l'incontro non possa avere inizio, la squadra ospitante subirà la perdita della gara ai sensi dell'art. 62 – 1° comma – Perdita della gara.

Per le gare disputate negli impianti chiusi, il fenomeno della caduta di condensa sul pavimento della pista, può costituire motivo di impraticabilità per effetto del quale l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, potrà sospendere la gara rinviando gli atti al G.U.N. per la ripetizione.

In tale eventualità il sodalizio ospitante dovrà corrispondere al sodalizio ospitato, un'indennità di viaggio il cui parametro è stabilito annualmente dal Consiglio Federale.

5 In ogni caso l'arbitro, prima di procedere all'accertamento sulla praticabilità o meno della pista di gioco, deve ritirare gli elenchi dei giocatori di cui al successivo art. 43 e procedere al controllo dei cartellini e degli eventuali documenti di riconoscimento, nonché alla identificazione dei giocatori.

Art. 36 INAGIBILITÀ DEL CAMPO DI GARA

L'inagibilità del campo di gara, stabilita dalle autorità competenti per cause improvvise od impreve-

dibili e resa nota alla società utente il giorno stesso della gara da disputare, o comunque con un preavviso, rispetto a questa, tale da non consentire il rinvio previo avviso alla società viaggiante, prima che abbia iniziato il viaggio di trasferimento comporta:

- a) il recupero della gara non disputata secondo le modalità stabilite dall'organismo tecnico competente;
- b) la corresponsione, da parte della società ospitante a quella viaggiante, di un'indennità non superiore al costo del viaggio, calcolato facendo riferimento all'uso dei mezzi pubblici che comportino la minor spesa.

Art. 37 ORDINE PUBBLICO

I sodalizi sono sempre e comunque responsabili del comportamento dei propri sostenitori, anche sulle piste di altre società. In particolare, i sodalizi ospitanti sono responsabili del mantenimento dell'ordine pubblico sulle piste di gioco, nonché della tutela degli ufficiali di gara e delle squadre ospitate, prima, durante e dopo la gara.

A tale proposito, i sodalizi ospitanti sono tenuti a richiedere di volta in volta alle competenti autorità di P.S. l'intervento ad ogni gara degli agenti necessari per il mantenimento dell'ordine pubblico. Tale disposizione ha valore anche per i tornei e le gare amichevoli.

Pertanto i sodalizi ospitanti, hanno l'obbligo di far constatare all'arbitro, prima dell'inizio della gara, la presenza di tutori dell'ordine e in mancanza di questi devono esibire copia della richiesta avanzata alle competenti autorità di P.S. corredata dalla ricevuta comprovante la spedizione a mezzo raccomandata, oppure, se recapitata a mano, la stessa dovrà essere vistata dalle autorità di P.S.

In caso di mancanza della forza pubblica, il sodalizio ospitante presenterà all'arbitro un elenco di cinque dirigenti (tre nelle gare relative alla attività agonistica giovanile che, muniti di apposito bracciale di riconoscimento, fungeranno da servizio d'ordine. I documenti di identità degli addetti al servizio d'ordine, dovranno essere consegnati all'arbitro, che li restituirà agli interessati al termine della gara. Per quanto riguarda il comportamento del pubblico si fa riferimento a quanto previsto dall'art. 15 Regolamento di Disciplina.

Le Società ospitanti devono indicare un'area di parcheggio vigilata per la sosta degli automezzi utilizzati da:

- Società viaggiante per il trasporto della squadra;
- arbitri della gara;
- commissario di gara e dirigenti federali presenti in veste ufficiale.

Art. 38 DIRIGENTE ADDETTO ALL'ARBITRO

I sodalizi ospitanti sono tenuti a mettere a disposizione dell'arbitro un dirigente (in possesso di regolare tessera gara in corso di validità specificamente incaricato dell'assistenza al medesimo e che non può comunque sostare nei recinti riservati ed ufficiali. Tale incarico può essere attribuito anche al dirigente accompagnatore ufficiale.

Il dirigente di cui sopra deve assistere l'arbitro in ogni circostanza e, a gara terminata, rimanere con lui sino a quando non abbia abbandonato l'impianto di gioco, salvo che casi particolari non consiglino una più prolungata assistenza.

La responsabilità della tutela dell'arbitro incombe principalmente al sodalizio ospitante, tuttavia a tale tutela deve contribuire anche quello ospitato.

In caso di incidenti è fatto obbligo ai giocatori di entrambe le squadre, sotto la responsabilità dei due capitani, di proteggere l'arbitro e di proteggersi reciprocamente.

Le Società ospitanti, su esplicita richiesta dell'arbitro, da effettuarsi prima della gara, devono provvedere affinché questi, al termine della gara stessa, possa essere accompagnato alla stazione ferroviaria più vicina sita su linea di transito nazionale o aeroporto.

Art. 39 SERVIZIO SANITARIO

Durante le gare le società ospitanti sono tenute a predisporre un servizio sanitario di pronto soccorso, provvedendovi direttamente con la presenza di un medico o in alternativa tramite il servizio di ambulanza fornito dalle associazioni riconosciute. Nelle gare di attività giovanile è sufficiente la presenza di personale paramedico diplomato. In mancanza del servizio sanitario, l'arbitro non può dare inizio alla partita e trascorsi 60 minuti dall'ora fissata per l'inizio della partita stessa, perdurando la mancanza del servizio, non darà luogo alla gara.

La squadra ospitante sarà dichiarata perdente per 0 - 10.

TITOLO V SQUADRE E GIOCATORI

Art. 40 FORMAZIONE DELLE SQUADRE

I sodalizi debbono far partecipare le loro squadre alle gare ufficiali nella formazione contingente più idonea al conseguimento del miglior risultato. Le norme relative al numero dei giocatori che possono essere iscritti a referto, a quello dei giocatori che possono essere schierati in pista ed al loro equipaggiamento, sono contenute nel Regolamento Tecnico.

Art. 41 CAPITANO DELLA SQUADRA

Al riguardo si riporta – per comune comodità – uno stralcio di quanto recitato al punto 5 del Manuale di Arbitraggio – Capitano della squadra:

Il capitano della squadra deve indossare un bracciale identificativo di colore diverso da quello della maglietta. Il capitano rappresenta la sua squadra durante la partita ed è l'unico giocatore che deve rapportarsi agli arbitri nei casi riguardanti la partita, potendo presentare delle richieste – inclusa la protesta tecnica di gioco - ma senza mettere in discussione le decisioni degli arbitri.

In caso di sostituzione del capitano della squadra non ci deve essere il passaggio del bracciale al vice capitano che – nel caso in cui si ritrovi in pista – lo sostituisce nella sua funzione. Nel caso di espulsione del capitano – o in caso di lesioni che lo portino a ritirarsi per ricevere assistenza medica, non essendo possibile il suo rientro nel gioco – dovrà dare al suo vice capitano il bracciale. Se oltre il capitano anche il vice deve abbandonare la pista, gli arbitri dovranno essere informati del nominativo che assume tali veci e nel caso in cui tale notizia sia rifiutata agli arbitri, la gara è considerata terminata e gli arbitri redigeranno una specifica e dettagliata relazione al riguardo.

Art. 42 COMPITI DEL CAPITANO

Il capitano rappresenta la squadra di fronte all'arbitro ed è responsabile, della sua disciplina collettiva; deve pertanto intervenire attivamente, se necessario, presso i propri giocatori per ottenere il rispetto delle decisioni arbitrali; deve in ogni circostanza prestare efficace assistenza all'arbitro per prevenire e sedare incidenti.

Le eventuali infrazioni commesse dal capitano nell'adempimento dei suoi compiti comportano l'aggravamento delle sanzioni da parte del Giudice Sportivo.

Solo il capitano può, a gioco fermo o al termine della gara, chiedere eventuali chiarimenti all'arbitro in forma corretta e rispettosa.

A parte quanto espressamente previsto nel Regolamento Tecnico, il capitano deve:

- sottoscrivere e consegnare all'arbitro l'elenco dei giocatori della propria squadra;
- provvedere a consegnare all'arbitro le palle regolamentari;
- far scendere la squadra in pista e schierarla all'inizio ed alla fine della gara, per il saluto al pubblico ed alla squadra avversaria;
- salutare l'arbitro e il capitano della squadra avversaria.

Art. 43 ELENCO GIOCATORI

Trenta minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, i dirigenti accompagnatori ufficiali devono presentare all'arbitro, per l'identificazione e per l'iscrizione a referto, su apposito modulo ed in duplice copia, gli elenchi dei giocatori della propria squadra (H2, bollettino o referto di gara e modello AT2bis con i relativi documenti di identità per gli atleti, in ottemperanza alle vigenti disposizioni sul tesseramento, delle tessere gara dei tecnici e delle tessere dirigenti.

L'arbitro dopo aver proceduto al controllo e alla corrispondenza dei documenti identificativi con i modelli ricevuti e precedentemente citati e delle TESSERE GARA E TESSERE DIRIGENTI presentati procederà alla loro identificazione nello spogliatoio di ogni singola squadra restituendo in tale occasione le tessere gara e le tessere dirigenti agli interessati per consentirgli l'accesso al recinto riservato

Una copia di detti elenchi oltre alla copia di eventuali tesseramenti in corso deve essere consegnata dall'arbitro all'altra squadra, prima dell'inizio della gara.

Dopo l'inizio della gara, gli elenchi stessi non potranno subire aggiunte o variazioni di sorta.

Art. 44 IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI

Possono prendere parte alle gare i giocatori muniti della abilitazione federale secondo le norme sul tesseramento in vigore e tassativamente muniti di documento di identità valido ai fini delle leggi statali, fanno eccezione gli atleti minori di 15 anni per i quali è consentito la presentazione di certificato di identità personale ad uso espatrio o certificato di nascita in carta semplice rilasciato dal Comune di Residenza sul quale sarà applicata una foto tessera dell'atleta vidimata dal CP/CR FIHP di competenza (questo documento avrà validità sino al compimento del 15° anno di età).

Art. 45 PARTECIPAZIONE ALLA GARA “SUB IUDICE”

I giocatori sprovvisti di abilitazione federale in quanto in corso di perfezionamento il loro tesseramento, possono prendere parte a gare in posizione “sub iudice” a condizione di presentare all'arbitro la copia della documentazione inviata a FIHP per il tesseramento dell'atleta, accompagnata da documento relativo di identità.

Art. 46 POSIZIONE IRREGOLARE DI UN GIOCATORE

In caso di posizione irregolare di giocatori accertata d'ufficio o su reclamo di parte, il sodalizio subisce la punizione sportiva della perdita della gara alla quale ha preso parte il giocatore in posizione irregolare con il punteggio di 0 - 10 o con quello, più favorevole per la squadra avversaria acquisito al termine dell'incontro.

Tale norma si applica anche dopo l'omologazione della gara cui ha preso parte il giocatore in posizione irregolare a condizione che l'irregolarità sia stata accertata o denunciata nel caso di reclamo di parte, prima dell'omologazione della classifica finale del campionato, del girone o della fase eliminatoria.

Art. 47 ELENCHI NOMINATIVI IN OCCASIONE DI GIRONI A CONCENTRAMENTO

Nei tornei amichevoli ufficialmente riconosciuti dalla F.I.H.P. sia di categoria seniores che giovanile e nei gironi di Campionato / Coppa Italia o altre manifestazioni similari di categorie giovanili disputati con la formula del concentramento, ai quali prendono parte almeno tre squadre, ogni sodalizio è tenuto a consegnare alla Commissione Tecnica di Campo 30 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio del primo incontro, l'elenco nominativo dei 12 giocatori i quali soli potranno partecipare alle gare in programma.

Art. 48 OBBLIGHI DERIVANTI DALLA DISPUTA DI UNA GARA IN TELECRONACA TELEVISIVA ARBITRAGGIO

Tali gare sono dirette da due arbitri; quella in telecronaca diretta si disputa all'orario ufficialmente stabilito e, ove uno dei due arbitri non fosse presente, la gara inizierà con l'unico arbitro presente senza ritardo alcuno. I due arbitri dovranno viaggiare ognuno con il proprio mezzo anche se provenienti dalla medesima località: le eventuali inadempienze saranno debitamente sanzionate dall'Organo competente.

SERVIZI SANITARI GARANTITI

Gli arbitri designati a dirigere una gara hanno l'obbligo di essere presenti un'ora prima dell'orario ufficialmente fissato per l'inizio della gara e devono richiedere che il servizio sanitario – indispensabile per l'inizio della gara all'orario ufficialmente fissato - sia effettivamente presente sulla pista come stabilito dalle specifiche norme LNH; nel caso in cui non fosse presente pretendere immediatamente che si ponga adeguato e pronto rimedio con la presenza del medico o dell'ambulanza.

SERVIZI DI EFFICIENZA IMPIANTISTICA

Gli arbitri designati a dirigere una gara hanno l'obbligo di essere presenti un'ora prima dell'orario ufficialmente fissato per l'inizio della gara e devono richiedere e controllare che nell'impianto siano presenti sia idoneo personale addetto alla asciugatura della pista in caso di pista bagnata, sia idonea attrezzatura fissata in due spazzoloni adatti alla asciugatura della pista.

nel caso in cui non fosse presente pretendere immediatamente che si ponga adeguato e pronto rimedio verificandone la operatività

COLORE DELLA PALLINA

E' stabilita direttamente dalla LNH con i propri comunicati ufficiali: l'arbitro dovrà rispettare le deliberazioni assunte dalla LNH a riguardo del colore della pallina da utilizzarsi e dovrà esigere dalla Società ospitante il rispetto della decisione assunta da LNH.

Nel caso in cui fosse presente alla gara personale direttivo della LNH e la Società ospitante non fosse in grado di fornire le palline del colore richiesto, sarà LNH a provvedere alla fornitura delle palline necessarie e la decisione di LNH dovrà essere TASSATIVAMENTE eseguita senza possibilità alcuna di contestazione per le due Società.

INIZIO DELLA GARA

L'inizio di una gara in telecronaca diretta o registrata è fissata unicamente dal personale direttivo di LNH presente alla gara: la decisione di LNH dovrà essere tassativamente eseguita dall'arbitro e dalle due Società

INIZIO DEL SECONDO TEMPO

L'inizio del secondo tempo di una gara in telecronaca diretta o registrata è fissata dal personale direttivo di LNH presente alla gara: la decisione di LNH dovrà essere tassativamente eseguita dall'arbitro e dalle due Società.

Art. 49 RESPONSABILITA GIURIDICHE PER LE GARE CHE SI SVOLGONO IN TELECRONACA TELEVISIVA

Tutte le gare che si svolgono in telecronaca diretta o registrata dalla emittente nazionale con la quale sono stati realizzati gli accordi di esclusiva da parte della FIHP o della LNH, costituiscono materiale probatorio ai fini della assunzione di eventuali provvedimenti disciplinari da parte dell'Organo di Giustizia Sportiva competente.

Sono escluse da questa disposizione tutte le questioni tecniche e/o di gara poste sotto il controllo degli arbitri e sottratte conseguentemente al sindacato di legittimità da parte degli organi di Giustizia Federale. Sono inclusi in questa disposizione tutti i comportamenti da parte di tesserati in violazione delle norme contenute nel Regolamento di Giustizia e Disciplina della FIHP.

Art. 50 PALLE

Si applica quanto previsto dall'art. 6 – Atti e procedure preliminari alla gara delle Regole di Gioco e dall'art. 5 – La palla dell'Hockey su Pista - dei Regolamenti Tecnici.

TITOLO VI UFFICIALI DI GARA

Art. 51 COMPITI DELL'ARBITRO

Vedi articolo 10 – Arbitraggio del Gioco dell'Hockey su Pista dei Regolamenti Tecnici, Gli stessi potranno essere dotati di apparecchi ricetrasmittenti atti a colloquiare tra loro durante la gara.

Art. 52 MANCANZA O SMARRIMENTO DEL REFERTO

Il referto ufficiale di gara deve essere messo a disposizione debitamente compilato dalla società ospitante o dichiarata tale in campo neutro.

Eventuali inadempienze sono supportate dal direttore di gara che provvederà alla bisogna, relazionando sul proprio rapporto di gara, l'accaduto.

La violazione da parte della società comporta l'assunzione di provvedimenti disciplinari amministrativi a suo carico.

Ove neppure il direttore di gara fosse in grado di adempiere all'obbligo di cui sopra la gara non potrà svolgersi e i relativi provvedimenti disciplinari saranno posti a carico dei responsabili ivi compreso i relativi costi di ripetizione dell'incontro.

In caso di smarrimento o distruzione del referto dopo la sua compilazione, la gara sarà omologata secondo il risultato indicato dall'arbitro.

Art. 53 ASSENZA DELL'ARBITRO

Se un arbitro effettivo designato per la direzione della gara non fosse presente in pista entro 60 minuti dall'ora stabilita per l'inizio, la gara stessa potrà avere luogo come di seguito indicato:

- a) nel caso trattasi di attività di Serie A1 o di gare in cui comunque gli arbitri effettivi fossero 2 (due la gara sarà diretta dall'arbitro effettivo presente;
- b) nel caso trattasi di attività in cui la direzione della gara fosse affidata ad un arbitro effettivo unico (Serie A2, B, giovanili etc. sotto la direzione di altro arbitro effettivo che fosse eventualmente presente, debitamente incaricato dal competente CTA.

Nel caso in cui fosse eventualmente assente l'arbitro ausiliare ruolo CTA (per le gare di attività di Serie A il ruolo in questione sarà assunto da addetto LNH facente funzione di arbitro ausiliare in regola di idonea abilitazione (e relativa tessera rilasciata da LNH.

Art. 54 INFORTUNIO DELL'ARBITRO

In occasioni di tornei ufficiali o in gironi di campionato a concentramento, in caso di infortunio arbitrale durante una gara, la Commissione Tecnica di Campo dovrà sostituire l'arbitro infortunato con altro arbitro scelto tra quelli designati alla direzione delle gare del torneo. La scelta sarà di esclusiva competenza del Componente CTA della C.T.C. e la gara, interrotta per l'infortunio arbitrale, sarà ripresa dal nuovo arbitro al punto in cui era stata interrotta.

Art. 55 TEMPO DI ATTESA DELLE SQUADRE

Se, trascorsi 60 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara, l'arbitro designato non si fosse presentato, né fosse possibile provvedere alla sua sostituzione le squadre potranno lasciare la pista e l'incontro sarà rinviato dall'organo competente a data da stabilirsi.

Art. 56 ARBITRO AUSILIARE

Per ogni partita di Hockey Pista deve essere presente anche un arbitro ausiliare i cui compiti sono descritti dall'art. 8 – Tavolo Ufficiale di Gioco – Funzioni dell'Arbitro Ausiliare dei Regolamenti Tecnici. Per le gare di Serie A Maschili l'arbitro ausiliare sarà nominato dal competente CTA mentre per le rimanenti gare seniores e per quelle di attività giovanile tale compito sarà attribuito a persone in possesso di specifica tessera rilasciata da LNH poste a disposizione dalla squadra ospite o considerata tale in gare disputate in campo neutro.

Nel caso di assenza dell'arbitro ausiliare nelle gare di Serie A maschile tale incombenza potrà essere assunta o da altro arbitro – o arbitro ausiliare – presente alla gara o da persona (in possesso di specifica tessera rilasciata da LNH messa a disposizione dalla squadra ospite o considerata tale in gare disputate in campo neutro.

Art. 57 CRONOMETRISTA

Oltre a quanto previsto dall'articolo 9 – Tavolo Ufficiale di Gioco – Cronometraggio e funzioni del cronometrista – dei Regolamenti Tecnici si precisa Il sodalizio ospitante, oppure il sodalizio o l'ente organizzatore per le gare in campo neutro, provvederà a richiedere, per ogni gara, la designazione di un cronometrista ufficiale agli organi della F.I.Cr.

Tale disposizione si ritiene assolta con la presenza di personale abilitato dalla LNH con specifica tessera gara

In assenza del cronometrista ufficiale e del personale abilitato LNH, d'intesa fra le due squadre e in mancanza di questa su designazione dell'arbitro, dovrà essere scelto un addetto al cronometro.

Compito dei cronometristi oltre a quelli indicati nel Regolamento Tecnico, è quello di compilare il verbale ed il modulo di gara.

Art. 58 INCONVENIENTI DI CRONOMETRAGGIO

Qualora nel corso della gara accada, per inconvenienti di cronometraggio o per qualsiasi altra causa di non poter esattamente determinare il tempo trascorso in quel momento, l'arbitro potrà, qualora sia in grado di farlo, determinare detto tempo a suo insindacabile giudizio, continuando quindi la gara.

In caso contrario, inviterà i due capitani a determinare convenzionalmente, con dichiarazione scritta da allegarsi al referto, il tempo trascorso; mancando tale accordo, l'incontro dovrà essere sospeso.

In caso di contestazione sui tempi di gioco da parte di un rappresentante di squadra, questi deve darne

immediata comunicazione all'altro rappresentante.

In ogni caso, nessun reclamo relativo al tempo di gioco potrà essere ammesso da parte di quelle squadre che non si siano conformate all'obbligo, previsto dall'art. 30 R.G.C di delegare, un proprio rappresentante a prendere posto, vicino al cronometrista, al tavolo ufficiale della giuria.

Art. 59 COMMISSARIO DI CAMPO

Il Settore Tecnico Federale Hockey nomina e incarica Commissari di campo, ovvero, persone incaricate di riferire sull'andamento della gara in genere ed in particolare sul comportamento del pubblico, dei dirigenti e delle squadre prima, durante e dopo la gara, nonché su qualsiasi fatto o incidente di particolare gravità che ritengono sfuggito al controllo dell'arbitro.

I Commissari di campo debbono astenersi dal rendere manifesto il mandato ricevuto e possono intervenire soltanto in quei casi in cui si renda necessario assistere e tutelare l'arbitro ed invitare, ove occorra, i dirigenti delle squadre a prendere provvedimenti atti al mantenimento dell'ordine pubblico.

I Commissari di campo possono essere nominati in forma palese dall'Organo competente hanno pieni poteri nell'ambito della gara in genere ed in particolare sul comportamento del pubblico, dei dirigenti, degli atleti e tecnici squalificati, delle squadre prima, durante e dopo la gara, nonché su qualsiasi fatto o incidente di particolare gravità che ritengono sfuggito al controllo dell'arbitro.

Art. 60 COMMISSIONI TECNICHE DI CAMPO

Nei gironi e nei tornei a concentramento federali che si svolgono in sede unica è operante una Commissione Tecnica di Campo che rappresenta la Federazione a tutti gli effetti.

La Commissione Tecnica di Campo, è formata da un

- a) Componente del Comitato Tecnico Arbitrale designato dal C.T.A. Nazionale - in caso di gironi e tornei a concentramento di attività amichevole, coadiuvato da un Segretario della Commissione nominato dalla Società organizzatrice;
- b) Presidente di C.T.C. designato dal Settore Tecnico Hockey - per tutti gli altri casi - coadiuvato da un Componente del Comitato Tecnico Arbitrale (designato dal C.T.A. Nazionale e da un Segretario della Commissione nominato dalla Società organizzatrice.

Il Presidente della Commissione Tecnica di Campo (o il Componente del Comitato Tecnico Arbitrale nei casi di gironi e tornei a concentramento di attività amichevole) è il responsabile tecnico della manifestazione;

Il Componente della Commissione Tecnica Arbitrale decide in merito all'assegnazione degli incontri agli Ufficiali di Gara presenti al Concentramento e svolge anche attività di Referente tecnico.

Il Segretario è a disposizione del Presidente e del Componente della Commissione di Tecnica di Campo e deve compilare i Comunicati Ufficiali predisposti dal Responsabile della Commissione stessa.

La Commissione Tecnica di Campo deve:

- ✓ essere presente presso l'impianto, ove si disputa il Concentramento, almeno 30 minuti prima dell'orario ufficialmente fissato per il suo insediamento
- ✓ controllare che le attrezzature fisse e mobili della pista di gioco siano conformi alle disposizioni regolamentari, ponendo in essere ogni iniziativa atta ad eliminare eventuali irregolarità;
- ✓ controllare l'agibilità, la pulizia e la capienza degli spogliatoi dell'arbitro e delle squadre, assicurandosi che siano messe a disposizione degli aventi diritto almeno 60 minuti prima, o per lo meno nel più breve termine possibile compatibilmente con l'uso di più squadre impiegate nel torneo, dell'ora fissata per l'inizio della partita;
- ✓ ritirare da tutte le squadre partecipanti l'elenco nominativo – nei casi previsti - dei giocatori controllandone la completa ed esatta stesura;
- ✓ effettuare il controllo dei documenti dei giocatori escludendo dalla manifestazione coloro che non sono in possesso dei requisiti (limiti di età, mancanza di documenti di identità personali in gare di attività giovanile etc. , **l'identificazione di tutti, comunque è sempre di esclusiva competenza dell'arbitro;**
- ✓ porsi a disposizione dei dirigenti Accompagnatori Ufficiali delle Società partecipanti alla Manifestazione e fornire chiarimenti e quant'altro possa essere a loro conoscenza per la migliore riuscita della manifestazione;
- ✓ effettuare il sorteggio (quando non è stato già effettuato dalla FIHP o dalla L.N.H. per l'abbinamento delle squadre partecipanti con le lettere corrispondenti dell'alfabeto e predisporre il calendario gare

- ✓ della manifestazione stessa;
 - ✓ designare – per il tramite del Componente del C.T.A. - gli arbitri messi a disposizione dal C.T.A. medesimo;
 - ✓ emettere con prontezza i Comunicati Ufficiali: il primo esplicativo del calendario gare, gli altri, completi di risultati, classifiche ed eventuali provvedimenti di carattere disciplinare (automatismo di squalifica, sospensione cautelare del tesserato dalla Manifestazione e trasmissione degli atti al Giudice Sportivo competente che provvederà a comminare la specifica sanzione disciplinare al termine di ogni turno di gare . Copia di ogni comunicato dovrà essere affisso in bacheca e consegnato ad ogni squadra partecipante;
 - ✓ convalidare provvisoriamente – con l'emissione dei C.U. di cui al punto precedente, le gare e le conseguenti classifiche che dovranno poi essere omologate a seconda delle rispettive competenze, dal G.U.N. e dai Giudici Regionali competenti;
 - ✓ decidere in merito ai reclami tecnici presentati dalle Società partecipanti;
 - ✓ segnalare agli Organi Disciplinari competenti eventuali infrazioni passibili di ammenda.
- Al termine del concentramento, il Presidente della C.T.C. dovrà inoltre inviare all'Organo Competente, per la definitiva approvazione, tramite posta prioritaria entro le 24 ore successive il termine della manifestazione gli originali di:
- ✓ Comunicati Ufficiali emessi;
 - ✓ verbali di eventuali deliberazioni;
 - ✓ referti ufficiali di gara completi di distinte giocatori delle due squadre.
- Al Comunicato Ufficiale n. 1 dovranno essere allegati gli originali degli elenchi giocatori e dei dirigenti addetti al servizio d'ordine, nonché eventuali richieste intervento Forza Pubblica e cronometristi. Il Responsabile della C.T.C. dovrà spedire – separatamente - alla Commissione di Settore dettagliata relazione sulla manifestazione in oggetto.

PARTE II - LA DISCIPLINA SPORTIVA

TITOLO VII SANZIONI

Art. 61 COMPETENZE DISCIPLINARI E OMOLOGAZIONE DEGLI INCONTRI

La competenza disciplinare degli organi giudicanti è quella stabilita dal Regolamento di Disciplina.

a compete ai giudici sportivi, nell'ambito delle rispettive competenze, l'omologazione degli incontri e l'emissione dei relativi comunicati ufficiali.

b I comunicati ufficiali devono riportare:

- i provvedimenti disciplinari.

Art. 62 PERDITA DELLA GARA

Il sodalizio riconosciuto responsabile, anche oggettivamente, di fatti o situazioni che abbiano decisamente influito sul regolare svolgimento di una gara o che ne abbiano impedito la regolare effettuazione subisce la punizione sportiva della perdita della gara stessa con il punteggio di **0 - 10** o quello più favorevole per la squadra avversaria eventualmente conseguito sul campo.

La perdita della gara con il punteggio di **0 - 10** può essere inflitta ad entrambi i sodalizi quando la responsabilità dei fatti indicati risulta comune.

Non comportano la perdita della gara le infrazioni ad obblighi che comportino meri adempimenti formali.

Art. 63 SQUALIFICA DELLA PISTA DI GIOCO

Il sodalizio che sia riconosciuto responsabile, anche oggettivamente, di gravi manifestazioni di intemperanza da parte dei propri sostenitori, può subire la squalifica della propria pista di gioco, da un minimo di una giornata fino ad un massimo di due anni.

Tale sanzione comporta per il sodalizio punito l'obbligo di disputare in campo neutro, da stabilire a cura dell'organo competente, la gara o le gare che durante il periodo di squalifica avrebbe dovuto disputare sulla propria pista di gioco.

In caso di squalifica della pista di gioco, la Commissione di Settore o la Lega Nazionale Hockey Pista (se trattasi di attività di serie A ha facoltà, ove riesca impossibile fare svolgere una o più gare su una

pista idonea in campo neutro, di disporre l'effettuazione sulla pista squalificata ma a porte chiuse. La scelta del campo neutro è effettuata tenendo conto delle seguenti distanze minime:

- serie A Km 100

- serie B Km 80

- altri campionati: in altro comune confinante o più prossimo.

Eventuali maggiori percorrenze devono essere indennizzate alla società ospitata da parte di quella ospitante in ragione di euro (misura annualmente stabilita dal Consiglio Federale al Km prima dell'inizio della gara ed al cospetto dell'arbitro che ne farà menzione sul referto ufficiale di gara. Il mancato indennizzo è equiparato alla rinuncia alla disputa di una gara con le conseguenze previste dall'art. 6 - Rinuncia a gara - del R.G.C. ultimo capoverso.

ACCESSO ALL'IMPIANTO GARE A PORTE CHIUSE

In occasione di gare a porte chiuse hanno diritto all'accesso all'impianto:

- tutte le persone iscritte a referto;
- i presidenti delle società;
- l'arbitro, il Referente Tecnico, il Commissario di Campo;
- il Servizio Sanitario;
- i Cronometristi;
- gli organi di informazione accreditati;
- i Dirigenti degli organi centrali e periferici;
- la Forza Pubblica;
- il Servizio d'ordine.

Art. 64 EFFICACIA DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA

Gli effetti della squalifica della pista si intendono limitati alle gare della squadra che ha dato origine alla punizione.

Art. 65 DECORRENZA DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA

Le sanzioni che riguardano la squalifica della pista vanno scontate a decorrere dalla gara immediatamente successiva alla data di delibera del Giudice Sportivo.

A questo come a qualsiasi altro effetto, una gara di recupero deve essere considerata come disputata nel giorno del suo effettivo svolgimento e non si deve pertanto tenere alcun conto di quello della sua programmazione.

Art. 66 ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA

La squalifica della pista per una o più giornate di gara si considera scontata soltanto se le gare hanno avuto compimento con un risultato, validamente acquisito agli effetti della classifica.

In ogni caso la squalifica per una o più giornate inflitta in occasione di gare ufficiali (Campionato o Coppa Italia non può essere scontata con riferimento ad altre manifestazioni.

La squalifica non scontata nell'anno in cui è stata inflitta deve essere scontata in quello successivo con riferimento alle prime gare ufficiali in ordine temporale della nuova stagione sportiva indipendentemente dalla manifestazione in cui siano maturate.

Art. 67 SQUALIFICA DI UN GIOCATORE

Il giocatore che abbia contravvenuto ai propri doveri sportivi può essere punito ai sensi del vigente Regolamento di Giustizia e Disciplina della FIHP con la squalifica per una o più giornate di gara o per periodi di effettiva attività agonistica non superiore a due anni.

Art. 68 ESPULSIONI (automatismo delle squalifiche) SQUALIFICHE ATLETI-TECNICI-DIRIGENTI E DECORRENZA DELLA SQUALIFICA

L'Ufficio del Giudice Unico notifica i provvedimenti di squalifica e di inibizione a mezzo telegramma (che deve contenere anche il dispositivo della sentenza in partenza:

- dall'ufficio telegrafico ROMA C.O.N.I. o FONO ROMA per quanto concerne l'attività nazionale;
- dalla sede di residenza del Giudice Regionale per quanto concerne l'attività periferica.

a Le espulsioni temporanee esauriscono i loro effetti al termine della gara.

b Le espulsioni definitive comportano, di norma, una giornata di squalifica salvo le aggravanti, in tali

casi le squalifiche sono anche gravate da una ammenda a carico della persona squalificata pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B , 25 in attività giovanile per ogni giornata di gara inflitta superiore a quella prevista al successivo comma c.

c Le squalifiche pari ad una giornata di gara, conseguenti ad espulsioni definitive, sono automatiche ed immediatamente esecutive; non necessitano di notifica sono soggette al disposto di cui all'art. 22 - Recidiva- del Regolamento di disciplina.

d I provvedimenti di squalifica irrogati a tecnici sono gravati anche da una ammenda pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B , 25 in attività giovanile per ogni giornata di gara irrogata.

e I provvedimenti di squalifica irrogati a dirigenti sono gravati da una ammenda pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B , 25 in attività giovanile per ogni quindicina di giorni di sospensione.

f I tesserati colpiti da squalifica non potranno accedere, oltre al recinto riservato e a quello ufficiale, neppure ai locali degli spogliatoi per il periodo compreso da 30 minuti prima della gara a 30 minuti dopo la fine della stessa, la violazione di tale disposizione rilevata con apposito rapporto dalle persone federalmente abilitate comporterà un nuovo provvedimento disciplinare pari al provvedimento che si stava scontando ivi compresa la sanzione economica.

g I tesserati che esplicino la funzione di giocatore-allenatore, se squalificati, sono interdetti dall'esercizio di entrambe le funzioni.

Art. 69 ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA

Le squalifiche per una o più giornate di gara devono essere scontate nell'ambito delle manifestazioni nel cui contesto si sono verificati i fatti che le hanno determinate.

Le squalifiche si considerano scontate soltanto se le gare hanno avuto compimento con un risultato validamente acquisito agli effetti della classifica.

Le squalifiche comminate in occasione di gare e tornei amichevoli (ufficialmente autorizzati dalla F.I.H.P. decorrono dal giorno successivo la data della deliberazione del Giudice Sportivo competente. Le squalifiche pari ad una giornata comminate in occasione di queste gare e tornei terminano il loro effetto con il termine del Torneo medesimo. Quelle, invece, eccedenti la giornata di gara, dovranno essere scontate nelle prime gare ufficiali immediatamente successive alla data del provvedimento emesso dal Giudice Sportivo competente.

Il Giudice Unico dovrà omologare improrogabilmente le gare ed i tornei succitati entro 10 giorni dalla fine di dette manifestazioni.

Le squalifiche residue non scontate nell'anno sportivo in cui sono state inflitte dovranno essere scontate nell'anno successivo nelle prime gare ufficiali, in ordine temporale, della nuova stagione sportiva indipendentemente dalla manifestazione in cui sono maturate anche se sia nel frattempo cambiata la Società, la serie di appartenenza (della Società per cui il giocatore risulta tesserato all'inizio della successiva stagione sportiva o la categoria del tesserato squalificato.

La cessazione o il trasferimento di un tesserato ad altra Federazione sospende per tutta la durata della "non appartenenza" lo sconto della squalifica che riprenderà immediatamente nel momento in cui il tesserato, colpito dalla squalifica, rientrerà a tutti gli effetti nei ranghi della F.I.H.P. Se, al momento del rientro del giocatore squalificato in F.I.H.P., allo stesso rimanesse da scontare solamente 1 giornata di squalifica la stessa sarà condonata.

I giocatori e gli allenatori che partecipino a gare in periodo di squalifica incorrono nell'inasprimento della sanzione.

Il giocatore che partecipi a gare in periodo di squalifica è considerato a tutti gli effetti previsti dall'art. 46 del R.G.C. in posizione irregolare.

TITOLO VIII RECLAMI E NORME PROCEDURALI

Art. 70 VALIDITÀ DEI DOCUMENTI UFFICIALI

I documenti ufficiali sono costituiti dal referto arbitrale e dal rapporto dell'eventuale Commissario di Campo, essi fanno piena prova circa lo svolgimento delle gare ed il comportamento del pubblico, ed esclusivamente su tali documenti gli organi giudicanti debbono basare le loro decisioni in ordine alla regolarità delle gare ed ai provvedimenti disciplinati da adottare.

Il referto arbitrale prevale su quello del Commissario di Campo, in relazione ai fatti contestualmente segnalati, eccezion fatta per quanto attiene al comportamento del pubblico.

Nel caso di contraddittorietà, genericità ed indeterminatezza di documenti ufficiali gli organi giudicanti possono richiedere, anche mediante convocazione diretta, precisazioni scritte o supplementi di rapporto. E' in ogni caso vietata qualsiasi forma di contraddittorio tra arbitri e terzi.

Art. 71 POTERI DEGLI ORGANI GIUDICANTI IN RELAZIONE ALLA VALIDITÀ DELLE GARE

Verificatesi, nel corso di una gara, errori arbitrari o fatti che per loro natura non siano valutabili con criteri esclusivamente tecnici, spetta agli organi giudicanti stabilire se essi abbiano avuto influenza sulla regolarità dello svolgimento della gara ed in quale misura. Nell'esercizio di tali poteri, gli organi giudicanti possono dichiarare la regolarità della gara con il risultato conseguito sulla pista, salva ogni altra sanzione disciplinare, oppure possono deliberare la punizione sportiva della perdita della gara, di cui all'art. 62, infine quando ne ricorrano gli estremi, annullare la gara stessa, rinviando gli atti all'organo competente a disporre la ripetizione.

Art. 72 POTERI DEGLI ORGANI GIUDICANTI IN ORDINE ALLA POSIZIONE DEI GIOCATORI

Gli organi giudicanti possono disporre accertamenti di ufficio, anche se nessun reclamo sia stato presentato in merito, sulla regolarità della posizione dei giocatori che hanno preso parte ad una gara provvedendo, nel caso di accertata posizione irregolare, alla applicazione delle sanzioni previste dall'art. 46, salvo ogni altro provvedimento di carattere disciplinare.

Art. 73 RECLAMI TECNICI

I reclami tecnici possono riferirsi esclusivamente a:

- a) irregolarità della pista;
- b) posizione irregolare dei giocatori;
- c) incidenti avvenuti in occasione della gara;
- d) errore arbitrale.

La competenza a decidere su tali reclami appartiene, in base alla giurisdizione funzionale e territoriale al Giudice Unico Nazionale, ai Giudici Regionali od alle Commissioni Tecniche di Campo.

Art. 74 NORME GENERALI

Tutti i reclami devono essere inviati all'organo giudicante competente in base alle disposizioni contenute nel Regolamento di Disciplina entro il terzo giorno successivo a quello d'effettuazione della gara. La controparte può inviare le proprie controdeduzioni entro tre giorni dalla data di ricevimento della copia del reclamo.

Sono inammissibili i reclami che non siano stati preceduti dal relativo preannuncio effettuato entro i termini e con l'osservanza delle modalità indicate ai successivi articoli.

Art. 75 IRREGOLARITÀ DELLA PISTA

I sodalizi che intendono sporgere reclamo per l'irregolarità della pista o delle relative attrezzature, debbono presentare all'arbitro, prima dell'inizio della gara, specifica riserva sottoscritta dal capitano, ovvero avanzare, sempre tramite il capitano, specifica riserva verbale nel caso che le irregolarità denunciate siano sopravvenute durante lo svolgimento della gara.

L'arbitro deve provvedere, alla presenza dei due capitani, alle constatazioni che si rendano eventualmente necessarie in merito alle riserve presentate prima dell'inizio della gara o durante il suo svolgimento, e dare atto nel verbale di gara delle relative conclusioni nonché degli eventuali provvedimenti adottati.

Se dopo la formulazione di tali riserve, la gara ha avuto ugualmente svolgimento, i sodalizi interessati possono, entro 20 minuti dal termine dell'incontro, fare preannuncio scritto di reclamo all'arbitro, precisando la natura delle presunte irregolarità a firma del capitano.

L'arbitro deve dare immediata comunicazione del preannuncio di reclamo al capitano della squadra avversaria ed allegare, al verbale di gara, tutta la documentazione ricevuta.

Sono inammissibili i reclami che non siano stati preceduti dalla presentazione delle riserve di cui al 1° comma del precedente articolo.

Art. 76 POSIZIONE IRREGOLARE DEI GIOCATORI

Il reclamo deve essere preannunciato telegraficamente entro le ore 15.00 del giorno successivo all'effettuazione della gara, formalizzato mezzo telefax entro le 72 ore successive.

L'accoglimento del reclamo comporta l'applicazione del provvedimento di cui all'art. 46 salva l'applicazione d'eventuali sanzioni disciplinari.

Art. 77 INCIDENTI AVVENUTI IN OCCASIONE DELLA GARA

Il reclamo deve essere preannunciato telegraficamente o a mezzo telefax, entro le ore 15.00 del giorno successivo all'effettuazione della gara.

L'accoglimento del reclamo comporta l'applicazione dei provvedimenti di cui all'art. 62 salva l'applicazione delle sanzioni disciplinari del caso.

Art. 78 ERRORE ARBITRALE E FATTI NON GIUDICABILI CON CRITERI ESCLUSIVAMENTE TECNICI

Il reclamo deve essere preannunciato telegraficamente o a mezzo telefax, entro le ore 15.00 del giorno successivo all'effettuazione della gara.

L'accoglimento del reclamo comporta l'applicazione dei provvedimenti di cui all'art. 71.

Art. 79 RECLAMI IN OCCASIONE DI GIRONI O DI TORNEI A CONCENTRAMENTO

La competenza a decidere sui reclami relativi a gare di gironi e di tornei a concentramento appartiene, in base a quanto previsto dall'art. 60 - alle Commissioni Tecniche di Campo.

Esclusa ogni altra formalità, eccezion fatta per l'obbligo della presentazione delle riserve di cui all'art. 76 - tutti i reclami di cui agli articoli precedenti debbono essere preannunciati alle Commissioni Tecniche di Campo entro 15 minuti dal termine della gara e consegnati alla stessa, accompagnati dalla tassa di reclamo e sottoscritti dal capitano, entro 30 minuti dalla conclusione della gara stessa.

La Commissione Tecnica di Campo provvede a notificare il reclamo al sodalizio avversario ed a farsargli un termine perentorio per la presentazione d'eventuali controdeduzioni.

I reclami per posizione irregolare di giocatori per i quali la Commissione Tecnica di Campo non sia in grado di deliberare, vengono da questi trasmessi per le decisioni del caso, all'organo giudicante competente alla ratifica dell'omologazione della gara.

TITOLO IX VARIE

Art. 80 ATTREZZATURE PROTETTIVE NELL'ATTIVITÀ GIOVANILE

L'uso del casco protettivo è facoltativo in tutta le gare ufficiali di attività agonistica nazionale seniores e under 23

Non sono ammessi caschi di tipo ciclistico. E' consentito l'uso di una maschera protettiva o di una visiera, sia intera (che ricopre l'intero viso , sia di quella a mezzo viso purché la stessa sia di materiale plastico infrangibile oppure di filo d'acciaio plastificato e/o ricoperto da materiale plastificato o similare purché infrangibile e non arrechi danno all'altrui incolumità.

L'uso di casco e di una maschera protettiva intera (che ricopre l'intero viso) è obbligatorio in tutte le gare ufficiali di campionato e/o attività giovanile, intendendosi per tale quella definita dalle normative federali anche annuali, con esclusione della attività under 23

Art. 81 PORTIERE DI RISERVA

Il portiere di riserva è obbligatorio solamente nei Campionati Maschili di Serie A.

Nei Campionati e/o Tornei dove non esiste l'obbligo della presenza del portiere di riserva, il numero minimo scende da 6 a 5 (1 portiere + 4 giocatori di movimento ; conseguentemente una squadra che si presenti priva del portiere di riserva potrà quindi elencare in distinta solamente 9 giocatori (1 portiere + 8 giocatori di movimento).

Inoltre – nell'attività ove non è obbligatoria la presenza del portiere di riserva e in occasione della battuta di un tiro libero diretto e di un tiro di rigore e allorché la squadra contro cui sta per essere battuto tale tiro non abbia schierato il portiere di riserva – nel caso in cui il portiere sia stato sanzionato con il cartellino blu (stante infrazioni da lui commesse all'atto della battuta del tiro libero diretto o di

rigore , il portiere espulso potrà essere sostituito (vedi punto 4.3 dell'articolo 28 – Fallo diretto – rigore definizione e inquadramento delle Regole di Gioco con un giocatore di movimento al quale sarà concesso il tempo massimo di tre minuti per indossare l'equipaggiamento specifico di portiere. Nel caso in cui anche questo portiere sarà espulso per infrazioni commesse contestualmente alla battuta del tiro libero diretto o di rigore la gara avrà immediato termine.

Art. 82 DURATA DELLA GARA

Con riferimento all'art. 2 – punto 3 - Tempo Normale di Gioco – delle Regole di Gioco si dispone che in ambito nazionale le gare si svolgeranno con i seguenti tempi di gioco:

| CATEGORIA | STANDARD | CONCENTRAMENTI |
|------------------|---------------------|-----------------------|
| Seniores | 25 minuti effettivi | 20 minuti effettivi |
| Under 20 | 25 minuti effettivi | 20 minuti effettivi |
| Under 17 | 25 minuti effettivi | 20 minuti effettivi |
| Under 15 | 20 minuti effettivi | 15 minuti effettivi |
| Altre categorie | 15 minuti effettivi | 15 minuti effettivi |

Art. 83 INTERPRETAZIONE E APPLICAZIONE

La emanazione dei presenti regolamenti ai sensi e per gli effetti del vigente Statuto della FIHP è di esclusiva competenza della Commissione di Settore Hockey organo della FIHP, unica abilitata ad interpretare le norme dei presenti regolamenti.