



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 TECNICO HOCKEY IN LINEA REGOLAMENTO GARE CAMPIONATI HOCKEY IN LINEA MANUALE DI CASISTICA ARBITRALE HOCKEY IN LINEA

Versione ufficiale FIHP-ST HOCKEY – **ROMA 24 GIUGNO 2011**
ANNULLA E SOSTITUISCE TUTTI I TESTI PRECEDEMENTI EMESSI

DEFINIZIONI

Barriera: La ringhiera o balaustra indicante i margini esterni dell'area di gioco.

Porta (chiamata porta di goal): l'intelaiatura, chiusa in tutti i lati - ad eccezione di quello frontale - da una rete e situata ai due estremi centrali dell'area di gioco, nella quale il disco deve passare per poter segnare un punto.

Punto (d'ingaggio) centrale: Il punto segnato all'esatto centro della pista.

Ingaggio: è l'atto con il quale il disco è riportato in gioco dall'arbitro durante il corso della partita. L'arbitro lascerà cadere, approssimativamente dall'altezza della propria cintola, il disco nel punto d'ingaggio. I giocatori di ogni squadra devono restare nella propria area difensiva, al di là della linea di centro, con i loro bastoni sul pavimento fuori dal punto d'ingaggio. Appena il disco è caduto nel punto d'ingaggio, il gioco ricomincia.

Fallo: è ogni infrazione personale o tecnica ad una regola di gioco ed è decretata dall'arbitro. Nel campionato Italiano di serie A1 ci saranno due arbitri in ogni partita e si divideranno le responsabilità; comunque uno sarà designato Capo Arbitro e deciderà in merito alle violazioni che determinano le controversie. Gli altri ufficiali di gara richiesti sono: il cronometrista, il segnapunti è una persona che tiene il conto dei goal e degli altri dati statistici.

Capo Arbitro: Riceve l'incarico di controllare il gioco, i giocatori, gli altri ufficiali di gara, gli spettatori e lo stabile, risponde solo all'autorità giurisdizionale del Comitato Tecnico Arbitrale FIHP, le cui decisioni saranno quelle finali.

Arbitro: Un arbitro scelto dalla commissione che ha il compito di assistere il Capo Arbitro.

Giudice del goal: Deve chiamare solo i goal e svolgere gli altri compiti assegnatigli dal Capo Arbitro. Questo ufficiale è facoltativo ed il suo uso deve essere deciso dal CIRILH.

Segnapunti: Deve registrare ogni punteggio, fallo o informazione richiesta dalla Commissione di ogni giocatore e squadra partecipante.

Cronometrista: Deve misurare il tempo di ogni periodo di gioco come richiesto dall'arbitro.

Segnatempo delle penalità: Tiene il tempo delle penalità e controlla la panchina delle penalità.

Portiere: Il giocatore, equipaggiato a tale scopo, a cui viene assegnato il ruolo di difendere la porta della propria squadra dai goal.

Area di gioco: E' l'area compresa tra le barriere finali e laterali della pista entro i cui confini si svolge il gioco. Le dimensioni della superficie della pista possono variare tra 20 e 30 metri in ampiezza (da 65 a 100 piedi) e da 40 a 60 metri in lunghezza (da 130 a 200 piedi) in modo che venga, comunque, osservata la proporzione di 1:2. La grandezza minima è 20 metri d'ampiezza e 40 di lunghezza.

INDICE ARTICOLI

Sezione I – IL CAMPO DA GIOCO

Articolo 1-Il campo da gioco

Articolo 2-La porta

Articolo 3- Area di porta

Articolo 4- Punti di ingaggio

Articolo 5- Le panchine dei giocatori

Articolo 6- Le panchine delle penalità

Articolo 7 - Area dell'arbitro

Articolo 8- Dispositivo di segnalazione e di cronometraggio

SEZIONE II – LE SQUADRE

Articolo 9- Composizione della squadra

Articolo 10– Il capitano della squadra

Articolo 11- Formazione dei giocatori

Articolo 12- Formazione all'inizio dell'incontro

Articolo 13- Sostituzione dei giocatori

Articolo 14- Giocatori infortunati

SEZIONE III - EQUIPAGGIAMENTO

Articolo 15- I bastoni

Articolo 16- I pattini

Articolo 17-l'equipaggiamento del portiere

Articolo 18-Equipaggiamento protettivo

Articolo 19- Equipaggiamento pericoloso

Articolo 20- Il disco

Articolo 21- Le uniformi

Articolo 22-Controllo della divisa

SEZIONE IV - PENALITA'

Articolo 23-Penalità

Articolo 24-Penalità minore

Articolo 25- Penalità maggiore

Articolo 26- Penalità di cattiva condotta

Articolo 27-Penalità di partita

Articolo 28- Penalità di rigore

Articolo 29- Penalità del portiere

Articolo 30-Penalità differite

Articolo 31-Segnalazione delle penalità

SEZIONE V - UFFICIALI DI GARA

Articolo 32 – Arbitri

Articolo 33 - Compiti degli arbitri

Articolo 34-Arbitri per i goal (facoltativo)

Articolo 35-Cronometrista delle penalità

Articolo 36-Segnapunti ufficiale

Articolo 37-Cronometrista della partita

SEZIONE VI - FALLI E RELATIVE SANZIONI

Articolo 38- Offese agli ufficiali di gara e cattiva condotta

Articolo 39-Sistemazione dell'abbigliamento e attrezzi

Articolo 40- Falli Volontari

Articolo 41- Carica alla balaustra

Articolo 42- Stecca spezzata

Articolo 43- Carica scorretta

Articolo 44-Scontro

Articolo 45-Ferite volontarie all'avversario

Articolo 46-Ritardare il gioco

Articolo 47-Gomitate e ginocchiate

Articolo 48-Ingaggio

Articolo 49-Fermare il disco

Articolo 50-Colluttazione

Articolo 51-Goal e assist

Articolo 52-Comportamento volgare

Articolo 53-Tenere il disco con le mani

Articolo 54-Stecche alte

Articolo 55-Trattenuta (di un avversario)

Articolo 56- Aggancio (col bastone)

Articolo 57- Disturbo

Articolo 58-Intereferenza da parte degli spettatori

Articolo 59-Scontro da dietro

Articolo 60-Calciare il disco

Articolo 61-Abbandonare la panchina dei giocatori o delle penalità

Articolo 62-Danni fisici agli ufficiali di gara

Articolo 63-Gesti o linguaggio osceno

Articolo 64-Disco fuori dall'area di gioco o ingiocabile

Articolo 65-Il disco deve essere sempre tenuto in movimento

Articolo 66-Disco non in vista e disco non valido

Articolo 67-Rifiuto di cominciare il gioco e perdita della partita

Articolo 68-Colpi violenti (con la stecca)

Articolo 69-Arponare e colpire con il pomolo della stecca

Articolo 70-Colpi violenti (con la stecca)

Articolo 69-Arponare e colpire con il pomolo della stecca

Articolo 70-Inizio del gioco e tempi

Articolo 71-Lancio della stecca

Articolo 72 – Tempi di gioco ed interruzioni

Articolo 73-Pareggi

Articolo 74-Sgambettare

Articolo 75- Violenza non necessaria

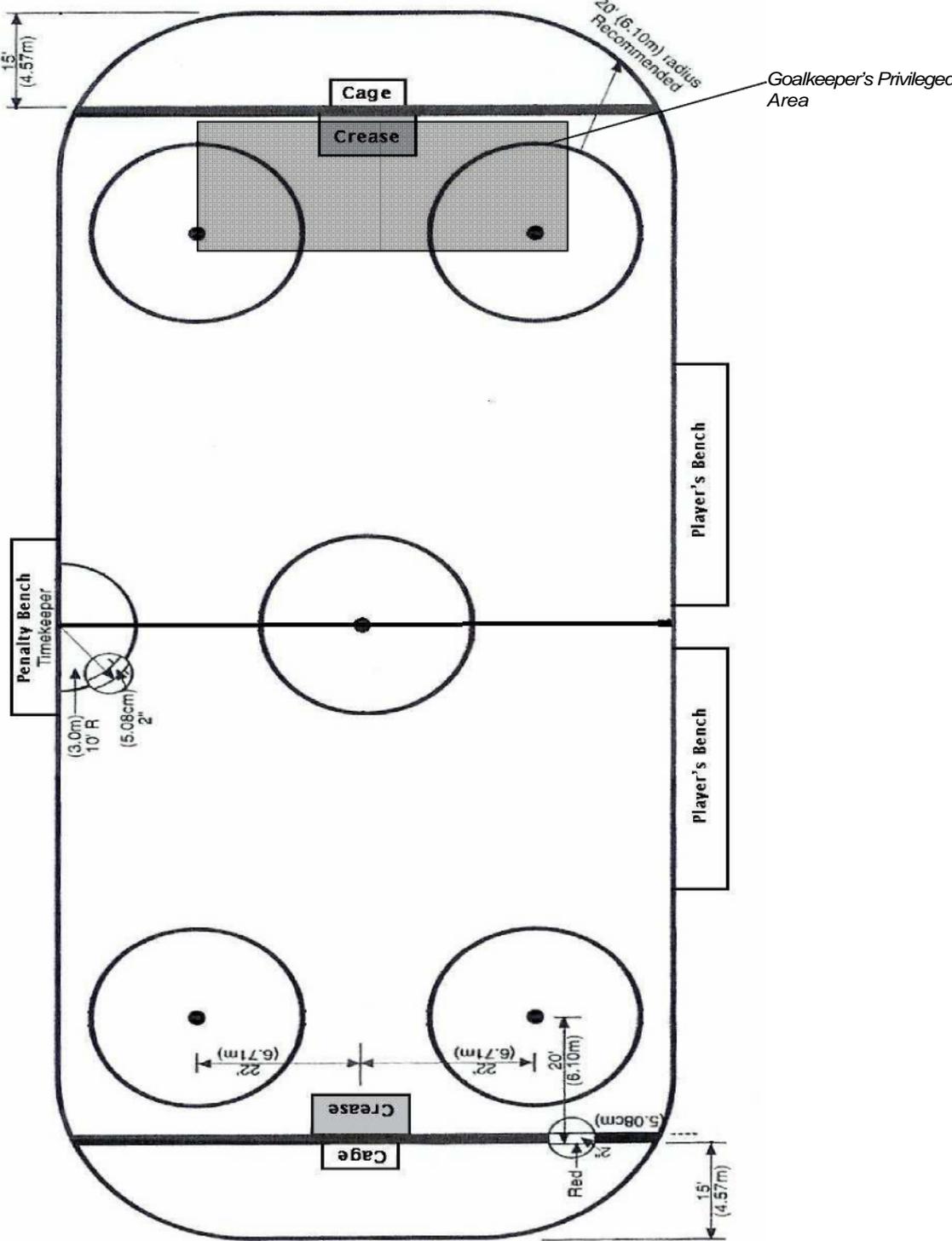
REGOLE DEL GIOCO

Sezione I – CAMPO DI GIOCO

Art. 1 - Il campo da gioco

- a) L'hockey in linea deve essere giocato su di un pavimento di legno, di asfalto, di cemento, di mattonelle apposite per lo sport o su di una superficie appropriata approvata all'atto dell'omologazione.
- b) La pista deve essere tracciata in base ai diagrammi allegati a queste regole, tenendo in considerazione le esatte dimensioni indicate. Non è necessario che sulla pista siano tracciate le classiche linee blu e rosse in quanto nell'hockey in linea tutta la pista è zona di gioco, senza, quindi, l'obbligo di dover eseguire ingaggi a causa di azioni di fuorigioco.
- c) Le dimensioni della pista possono variare dai 20 ai 30 metri in larghezza e dai 40 ai 60 metri in lunghezza, in modo che sia rispettata la proporzione di 1 a 2.
- d) La pista deve avere gli angoli arrotondati in modo da tenere facilmente in gioco il disco.
- e) La pista deve essere recintata nei suoi quattro lati da una balaustra di metallo o di materiale sintetico alta almeno 120 centimetri. Lungo i lati minori deve essere installata una rete di protezione, anche mobile, tale da costituire, unitamente alla recinzione stessa ed in aggiunta a questa, una barriera la cui altezza complessiva raggiunga almeno i 4 metri.
- f) Le gare possono essere disputate su piste coperte o scoperte, con luce artificiale o naturale. Le piste, dove si disputano incontri con luce artificiale, devono essere illuminate uniformemente con un'intensità minima di 800 lux.
- g) Le gare di attività internazionale devono essere disputate su piste che siano il più vicino possibile alle dimensioni massime permesse.

Diagram of Roller In-Line Hockey Playing Area

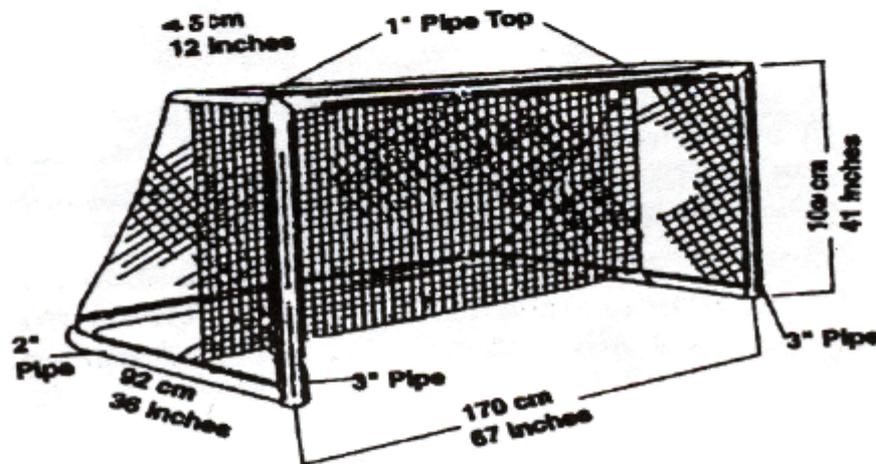


Art. 2 - La porta

La porta consiste in una gabbia rettangolare di metallo con un'altezza interna di cm 105, una larghezza interna di cm 170 e deve corrispondere al diagramma allegato. La cornice della porta deve essere fatta con tubi di acciaio galvanizzato da 3 pollici di diametro. Le parti superiore, posteriore e laterali della porta devono essere chiuse da una rete molto resistente, la cui maglia, in fibra vegetale o sintetica, deve essere fitta abbastanza da non consentire la fuoriuscita del disco. Reti metalliche non sono permesse.

Una rete libera deve essere appesa nella parte superiore della porta ad una profondità di cm 45 dalla traversa. Questa rete, di trama più sottile rispetto a quella esterna, deve avere una larghezza massima di cm 180 ed un'altezza di cm 110; essa deve essere sospesa all'interno della porta in modo da evitare il rimbalzo del disco in pista una volta che è entrato nella porta. Questa rete deve essere di colore bianco e deve stare appesa solo nella parte superiore, in modo da potersi muovere liberamente sulla superficie della pista parallelamente ai pali della porta.

I pali e la traversa devono essere dipinti di colore arancione fluorescente mentre tutte le altre parti della gabbia devono essere dipinte di bianco.



Le porte sono poste l'una di fronte all'altra, alle due estremità della pista con le parti aperte delle gabbie che si fronteggiano. La distanza, fra la linea di porta e la fine della pista, deve andare da un minimo di m 2,70 ad un massimo di m 4,50. Nelle gare di attività nazionale, invece, la misura minima è di :

M 2,70 per le piste 20 X 40,

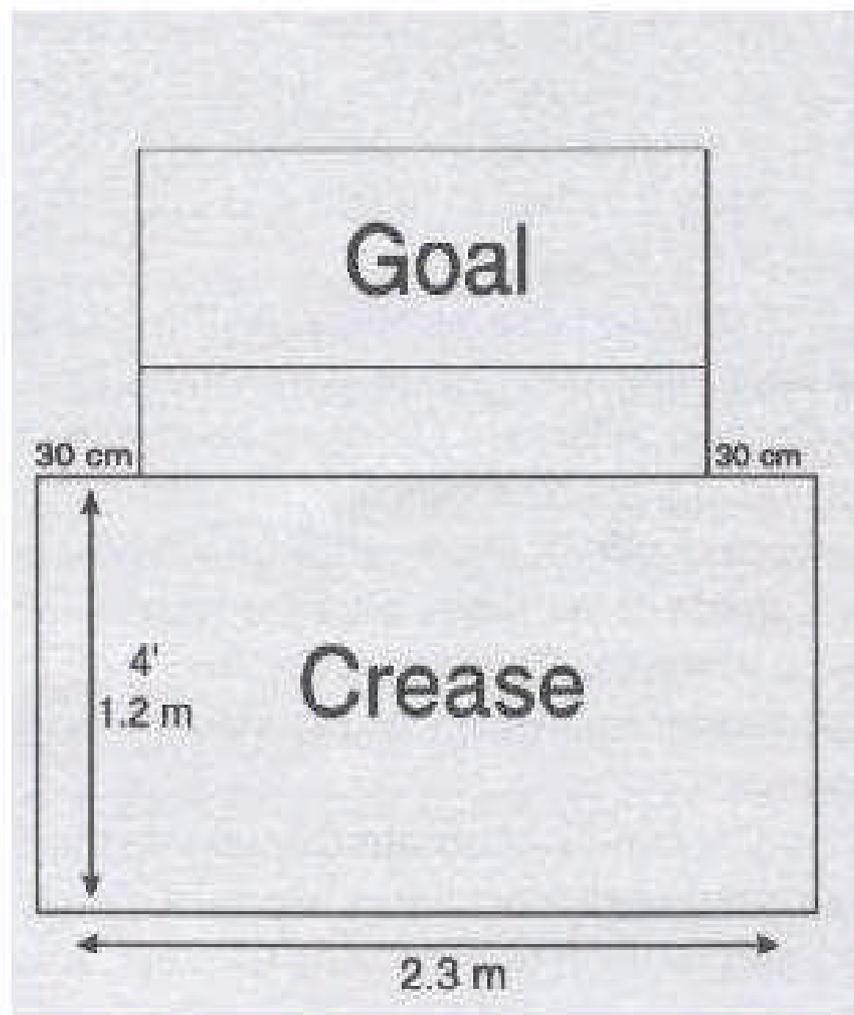
M 3,60 per le piste 25 X 50,

M 4,50 per le piste 30 X 60.

Nelle gare di attività nazionale, è consentito l'utilizzo delle PORTE di hockey pista con l'esclusione della barra trasversale a terra

Art. 3 - Area di porta

- a) Davanti alla linea di porta deve essere segnata con una linea rossa, larga da cm. 5 a cm 8, "l'area di porta".
- b) Questa linea deve estendersi ad angolo retto partendo da un punto della linea di porta, cm 30 ai lati di ogni palo, per una distanza di m 1.2. Una linea parallela alla linea di porta deve fungere da collegamento tra queste due linee in modo da formare un rettangolo.
- c) In campo nazionale, è ammessa l'area di porta consistente in un semicerchio con raggio di 150/180 cm. (bordo esterno della linea).



Art. 4 - Punti di ingaggio

- a) Un punto d'ingaggio, del diametro di 22,50 centimetri, deve essere segnato nell'esatto centro della pista e attorno ad esso deve essere segnato un cerchio del raggio di 4,6 metri (Il gioco inizierà con un ingaggio in questo punto come l'inizio del secondo tempo, dell'eventuale tempo supplementare e dopo ogni gol realizzato).
- b) In entrambe le zone di difesa saranno segnati due punti di ingaggio che sono collocati a 6 metri dalla linea di porta e a 6,7 metri dal centro esatto dell'area di porta. Attorno ad ogni punto d'ingaggio deve essere segnato un cerchio dal raggio di 4,6 metri.
- c) Nella pista saranno segnati un totale di 5 punti d'ingaggio.

Nelle gare di attività nazionale i punti di ingaggio a fondo campo devono rispettare le seguenti misure:

a metri 6,0 dalla linea di porta ed a metri 4,50 dalla balaustra per le piste di metri 30 x 60

a metri 5,0 dalla linea di porta ed a metri 4,50 dalla balaustra per le piste di metri 20 x 40

a metri 4,5 dalla linea di porta ed a metri 4,50 dalla balaustra per le piste di metri 20 x 40

Art. 5 - Le panchine dei giocatori

- a) Ogni pista deve avere posti a sedere o panchine per ogni squadra, conosciute come "Panchine dei Giocatori". Le panchine devono essere piazzate, possibilmente, ai lati della pista di gioco, in una zona neutrale il più vicino possibile al centro della pista e, per convenienza, allo spogliatoio. Ad esse potranno accedere le persone abilitate in conformità a quanto previsto al riguardo dall'art. 29) Recinto Riservato del R.G.C.
- b) Le due squadre inizieranno dalla parte opposta alla loro panchina che non sarà cambiata alla fine di ogni periodo di gioco. Le squadre cambieranno campo dopo ogni tempo regolamentare o supplementare.
- c) Solo ai giocatori in divisa, al dirigente accompagnatore, al medico, all'allenatore, all'aiuto allenatore e all'attrezzista è permesso di occupare le panchine dei giocatori.
- d) Durante il gioco, gli occupanti la panchina devono limitarsi all'uso della zona ad essi destinata. La penalità assegnata per la violazione di questa regola è la "Penalità minore di panchina".

Art. 6 - Le panchine delle penalità

Ogni pista deve avere posti a sedere o panchine conosciute come "Panchine di penalità". Al riguardo, vedi l'art. 30) Recinto Ufficiale del R.G.C.

Art. 7 - Area dell'arbitro

Un'area, dalla forma semi circolare con 3 metri di raggio, deve essere segnata, con una linea larga da cm. 5 a cm 8, sul pavimento, immediatamente di fronte alla panchina dei cronometristi.

Ai giocatori è proibito entrare in quest'area durante le interruzioni di gioco senza il permesso dell'arbitro.

In tutti i campionati senior e giovanili è obbligatoria l'area arbitrale, essa potrà essere aggiunta in via temporanea con carta gommata rimovibile per la durata della gara.

L'arbitro non potrà iniziare la gara se non è segnata l'area arbitrale, in tali casi alla società ospitante saranno concessi 60 minuti di tempo per porre rimedio, trascorsi i quali se l'area non sarà stata segnata l'arbitro dichiarerà sospesa la gara e rinvierà gli atti al Giudice Sportivo per i provvedimenti di conseguenza.

Art. 8 - Dispositivo di segnalazione e di cronometraggio

Ogni pista deve essere dotata di un adatto dispositivo per la misurazione del tempo e delle penalità che sarà utilizzato dal cronometrista.

Deve, inoltre, essere fornita di tabellone elettronico segnatempo e segnapunti. Per gli obblighi, inerenti ad ogni tipologia di manifestazione, occorre osservare quanto stabilito al riguardo dalle annuali Disposizioni Organizzative per lo svolgimento dell'attività Federale, emanate dalla Commissione di Settore Hockey.

SEZIONE II – LE SQUADRE

Art. 9 - Composizione della squadra

- a) Una squadra in pista non deve essere formata da più di 4 giocatori e da un portiere.
- b) Il roster (elenco giocatori) della squadra deve contenere da un minimo di 6 giocatori di movimento e 2 portieri ad un massimo di 14 giocatori di movimento e 2 portieri. (non sono, pertanto, ammessi 15 giocatori di movimento ed 1 portiere).

Per gli obblighi inerenti ad ogni tipologia di manifestazione, occorre osservare quanto stabilito al riguardo dalle annuali Disposizioni Organizzative per lo svolgimento dell'attività Federale, emanate dalla Commissione di Settore Hockey.

Art. 10 – Il capitano della squadra

- a) Ogni squadra deve nominare un Capitano e, al massimo, tre vice capitani. A parte quanto già previsto al riguardo dagli articoli n. 41) Capitano della squadra e n. 42) Compiti del Capitano del R.G.C., si precisa che solo il Capitano o in sua assenza uno dei vice capitani hanno il privilegio di potersi rivolgere all'arbitro, chiedendo delucidazioni sulle decisioni assunte.
- b) Nessun portiere può fungere da capitano o da vice capitano.
- c) Il capitano deve avere stampata una lettera "C" ed i vice capitani una lettera "A", di circa 8 cm. Di altezza, di colore contrastante con quello della maglia e in posizione ben visibile all'altezza del pettorale destro della maglia.
- d) L'arbitro e il cronometrista devono essere messi al corrente, prima dell'inizio del gioco, del nome del capitano e dei vice capitani.
- e) Solo il capitano o in sua assenza i vice capitani presenti sulla pista, al momento dell'interruzione del gioco, hanno la possibilità di chiedere all'arbitro spiegazioni in merito alle decisioni assunte. Ad ogni giocatore che si alza dalla panchina e protesta o interviene contro l'arbitro, per qualsiasi motivo, deve essere assegnata una penalità per cattiva condotta.
- f) Il capitano della squadra deve firmare il rapporto ufficiale di gara al termine della gara così come fa l'arbitro per verificare l'esattezza dei dati riportati. Nelle gare di attività nazionale, questa regola non si applica.
- g) Una protesta relativa ad una penalità non rientra nel punto "Interpretazione del regolamento", pertanto al Capitano o vice capitano che ha fatto tale protesta deve essere inflitta una penalità di cattiva condotta

Art. 11 - Formazione dei giocatori

- a) Quindici minuti prima dell'inizio di ogni gara, il dirigente accompagnatore o l'allenatore, di ogni squadra, deve presentare il roster dei giocatori, con l'indicazione del numero di maglia dei tesserati partecipanti alla gara (con inclusione anche dei nominativi dei "non giocatori" che potranno accedere al recinto riservato). Tale elenco, una volta iniziata la gara, non potrà più subire modifiche di sorta. Vedi al riguardo quanto previsto dal R.G.C.
- b) Ad ogni squadra è concesso di avere al massimo un portiere in pista. Il portiere può essere sostituito da un altro giocatore di movimento. Questi, però, non può avere i privilegi di un portiere.
- c) Il portiere di riserva può sostituire solo il portiere titolare e non può fungere, quindi, da giocatore di movimento.

Art. 12 - Formazione all'inizio dell'incontro

- a) Prima dell'inizio del gioco, il dirigente accompagnatore o l'allenatore deve comunicare all'arbitro la formazione di partenza. **Questa regola non si applica nell'attività nazionale.**
- b) Per iniziare il gioco, ogni squadra deve avere in pista un portiere e 4 giocatori esterni. Se non vi è questo requisito, l'arbitro deve dichiarare rinunciataria la squadra inadempiente.

Art. 13 - Sostituzione dei giocatori

- a) Durante il gioco, una squadra non può avere più di 5 giocatori in pista (incluso il portiere).
- b) I giocatori in pista possono essere sostituiti in ogni momento da quelli in panchina, purché quello sostituito sia entro la distanza massima di 3 metri dalla propria panchina.
- c) Un giocatore sulla panchina di penalità che deve essere sostituito dopo avere scontato la penalità deve recarsi presso la panchina della sua squadra attraversando la pista prima di poter effettuare qualsiasi sostituzione. Questa regola si applica negli impianti dove le panchine sono contrapposte.
Negli impianti dove per esigenze particolari le panchine dei giocatori e delle penalità sono sullo stesso lato, il giocatore che termina la penalità deve rientrare in pista e potrà essere sostituito solo successivamente al suo rientro. Questa regola non si applica alle penalità coincidenti.
- d) Ogni squadra deve posizionare sulla pista il corretto numero di giocatori quando ciò è richiesto dall'arbitro. La squadra ospite deve essere la prima a schierare sulla pista la formazione ad ogni interruzione di gioco. Ad ogni squadra è permesso un solo cambio di giocatori durante le interruzioni di gioco.
- e) Se durante una sostituzione, il giocatore che entra in pista (o quello che esce) tocca, intenzionalmente, il disco con il bastone, con i pattini o le mani o ha un contatto fisico con un giocatore avversario (che sta entrando o uscendo dalla pista) presente sulla pista, gli deve essere assegnata una penalità minore per "troppi giocatori in pista". In ogni modo, se durante il cambio, il giocatore è colpito accidentalmente dal disco non è assegnata nessuna penalità e il gioco non deve essere fermato.
- f) Se un portiere lascia la porta per dirigersi verso la panchina per un cambio, dovrà trovarsi entro 3 metri massimo dall'area della panchina prima che la sostituzione possa avere luogo. Nel caso la sostituzione avvenisse prematuramente e la squadra (che fa la sostituzione) ha il possesso del disco, l'arbitro deve fermare il gioco immediatamente e comandare un ingaggio o nel punto d'ingaggio centrale o in quello della zona di difesa, della squadra che ha determinato l'interruzione. Se invece, la squadra, autrice della non corretta sostituzione, non ha possesso del disco, l'arbitro deve assegnare una penalità minore di panca per troppi giocatori in campo.
- g) Per la sostituzione dei giocatori durante un'interruzione del gioco, l'arbitro che comanda l'ingaggio, assume la sua normale posizione pre-ingaggio e conta mentalmente un intervallo di 5 secondi, in modo che la squadra ospite possa effettuare le sostituzioni. Trascorso tale periodo, l'arbitro deve alzare un braccio per indicare che la squadra ospite non può più sostituire nessun giocatore e dare, così, alla squadra locale l'opportunità di fare, a sua volta, le sostituzioni (se già non le ha ancora fatte). Passati altri 5 secondi, l'arbitro dovrà abbassare il braccio. Questo indica che la squadra locale non può più fare sostituzioni. Se la squadra si appresta a fare una sostituzione dopo l'intervallo assegnato, l'arbitro deve rimandare il giocatore alla panchina. Altre infrazioni successive devono essere punite con una penalità minore di panchina.
- h) Se negli ultimi due minuti di tempo regolare della partita **o in qualsiasi tempo supplementare**, si trovano in pista più giocatori del numero consentito per cambio irregolare volontario e, pertanto, dovrebbe essere assegnata una penalità minore di

panchina, la punizione sarà commutata in un tiro di rigore, senza però che sia assegnata la penalità stessa.

- i) Per tutte le infrazioni a quanto previsto dal presente articolo 13, è assegnata a colui che ha commesso l'infrazione una penalità minore di panchina.

Art. 14 - Giocatori infortunati

- a) Quando un giocatore, diverso dal portiere, si infortuna ed è costretto ad abbandonare la pista, può essere sostituito senza che il gioco sia interrotto.
- b) Se il portiere si infortuna od è colto da malore deve essere pronto o a riprendere immediatamente il gioco o ad essere sostituito dal portiere di riserva: l'arbitro non accorderà nessuna ulteriore interruzione per permettere al portiere infortunato od indisposto, di riprendere il gioco. Se entrambi i portieri della squadra sono impossibilitati a giocare, la squadra ha a disposizione 10 minuti per preparare e vestire, con la tenuta di gioco, un altro giocatore che funga da portiere. In questo caso, nessuno dei due già citati portieri potrà più partecipare alla gara. Al portiere subentrante non è concesso alcun periodo di riscaldamento. Questa regola si applica nei campionati dove è obbligatorio il portiere di riserva, in tutte le altre attività dove non è obbligatorio il portiere di riserva, in caso di infortunio al portiere, lo stesso dopo la sostituzione con un giocatore, da effettuarsi nei modi previsti dal regolamento, potrà di nuovo riprendere parte al gioco dopo le cure del caso.
- c) Il portiere di riserva è soggetto a tutte le regole che disciplinano il suo ruolo.
- d) Quando è stata effettuata la sostituzione del portiere titolare, questi non potrà riprendere la propria posizione fino alla successiva interruzione del gioco.
- e) Se un giocatore infortunato riceve una penalità minore, la squadra penalizzata deve mandare un sostituto sulla panchina delle penalità prima che la stessa sia scaduta. Il giocatore infortunato, sostituito sulla panchina delle penalità da un altro giocatore, non può entrare in pista, a sostituire un altro giocatore, sintanto che la sua penalità è scaduta. Per ogni violazione di questa regola è assegnata una penalità minore di panchina.
- f) Quando un giocatore si infortuna e non può continuare a giocare o andare presso la sua panchina, il gioco non dovrebbe essere fermato fino a quando la squadra dell'infortunato non abbia acquisito il possesso del disco. Se la squadra del giocatore infortunato è in possesso del disco, al momento dell'infortunio, il gioco deve essere immediatamente fermato a meno che la sua squadra stia per segnare un goal.
- g) Un giocatore, diverso dal portiere, il cui infortunio appare così grave da esigere un'interruzione del gioco, non potrà successivamente partecipare al gioco fino al completamento del successivo ingaggio.
- h) Nel caso in cui sia ovvio che il giocatore ha subito un grave infortunio, l'arbitro può fermare il gioco immediatamente senza preoccuparsi di chi abbia il possesso del disco in quel momento.

SEZIONE III - EQUIPAGGIAMENTO

Art. 15 - I bastoni

- a) I bastoni devono essere fatti, secondo lo stile dell'hockey su ghiaccio, di legno o di altro materiale approvato e non devono avere sporgenze. Nastro adesivo, di qualsiasi colore, può essere avvolto attorno alla lama con lo scopo di rinforzarla e di avere un migliore controllo del disco.
- b) Il bastone non deve eccedere m 1,50 in lunghezza, partendo dall'angolo esterno fino all'estremità del manico, e non più di cm 32 dall'angolo esterno fino all'estremità della pala. La curvatura della lama del bastone non deve essere ristretta. La lama del bastone dei giocatori di movimento deve essere larga, in ogni punto, da un minimo di cm 5 ad un massimo di cm 9.
- c) La lama del bastone del portiere non deve superare in larghezza, in ogni punto, i cm 13 eccetto che all'angolo, dove non deve superare in larghezza i cm 14; il suo bastone, inoltre, non deve superare i cm 39 tra l'angolo esterno del bastone e l'estremità della pala. La lunghezza del bastone del portiere, dall'attaccatura del manico fino all'angolo esterno, non deve superare i cm 61.
- d) Una penalità minore deve essere assegnata ad ogni giocatore, incluso il portiere, che usi un bastone non conforme alle regole.

Art. 16 - I pattini

I pattini che vanno usati sono solo quelli in linea e sono costituiti da 3 o 4 ruote per i giocatori di movimento. Il portiere può, è un'opzione, usare pattini in linea con 5 ruote piccole, a patto che tutte le ruote siano contenute sotto la scarpa (pattino) e non sporgano da questo in avanti o indietro. Se i pattini sono stati costruiti per uno specifico numero di ruote, tutte le ruote devono essere montate. Tutti i bulloni e gli assi delle ruote devono essere coperti da un materiale protettivo per non ferire gli altri giocatori o rovinare la superficie della pista. Pattini convenzionali (quelli utilizzati nel hockey pista) non sono permessi in gare internazionali sebbene le Federazioni nazionali possano permetterne l'utilizzo nei Campionati Nazionali.

Art. 17 - l'equipaggiamento del portiere

- a) Con l'eccezione dei pattini e dei bastoni, tutto l'equipaggiamento, indossato dal portiere, deve essere costruito solamente per la protezione della testa e del corpo e non deve includere nessun indumento o dispositivo che possa costituire un indebito aiuto per il portiere. I lacci o la rete o altre materiale, che uniscono il pollice e l'indice del guanto del portiere o qualunque armatura, tasca o borsa, creata da questo materiale non deve superare la minima quantità di materiale necessario a riempire lo spazio tra il pollice e l'indice quando questi sono estesi e distesi.
 1. Imbottiture protettive attaccate sul dorso, o formanti parte dei guanti del portiere, non devono superare cm 20 in larghezza e cm 40 in lunghezza.
 2. Il grembiule addominale che si estende oltre le cosce o al di fuori dei pantaloni è proibito.
- b) Il portiere deve indossare, in ogni momento della partita, conchiglia (per i giocatori di sesso maschile), casco protettivo, pettorina protettiva, paracollo, pantaloni imbottiti, guanti da portiere regolamentari (imbottiture non modificate da portiere di hockey su ghiaccio che non devono superare cm 30 di ampiezza) ed una maschera di protezione CHE COPRA INTERAMENTE LA NUCA per la faccia o un casco con visiera attaccata. Se il portiere indossa protezioni per l'avambraccio, queste devono essere soffici, flessibili e conformi all'avambraccio stesso. Ogni equipaggiamento regolamentare di hockey su ghiaccio è accettabile.

- c) I gambali indossati dai portieri non devono eccedere cm 30 di ampiezza massima (misurati quando sono allacciati alla gamba) e non devono essere alterati in nessun modo
- d) Una penalità minore deve essere assegnata al portiere colpevole di usare o indossare un equipaggiamento illegale. (Riferimento all'art. 24)

Art. 18 - Equipaggiamento protettivo

- a) L'arbitro è tenuto a fare rispettare le regole e provvedere alle sanzioni appropriate; egli non potrà, quindi, permettere al giocatore che indossa abbigliamento non conforme al regolamento di partecipare al gioco. Tutto l'equipaggiamento protettivo, eccetto i guanti, il casco e i gambali, deve essere completamente sotto la divisa. Rattoppi di pelle sui gomiti nella parte esterna della maglia sono proibiti. Dopo un avvertimento l'arbitro deve assegnare una penalità minore al giocatore che trasgredisce questa regola.
- b) Tutti i giocatori devono indossare caschi omologati, con cinghie correttamente allacciate al mento.
- c) Tutti i giocatori di movimento devono indossare guanti da hockey omologati, parastinchi, paragomiti, ginocchiere e pantaloni imbottiti. Quelli di sesso maschile devono indossare conchiglie protettive.
- d) Sono ammessi, ma non sono obbligatori, il paradenti, la protezione per il viso e la pettorina.
- e) Gli occhiali indossati devono avere lenti di plastica e non di vetro nella montatura.
- f) Una penalità minore deve essere assegnata per la violazione di queste regole riguardanti l'equipaggiamento protettivo.
- g) Per i ragazzi al di sotto dei 18 anni è obbligatorio giocare con una maschera protettiva intera per il viso, siano essi portieri o giocatori di movimento.

Art. 19 - Equipaggiamento pericoloso

- a) L'uso di imbottiture o protezioni di metallo o altro materiale, che possano nuocere ad un giocatore, è proibito. Tutte le imbottiture per il gomito che non sono rivestite da una protezione morbida di gomma spugnosa, o da materiale simile di almeno 12,5 mm di spessore, sono da considerarsi come equipaggiamento pericoloso.
- b) Un guanto, dal quale tutta o parte del palmo sia stata rimossa o tagliata per permettere l'uso delle dita scoperte, deve essere considerato come equipaggiamento illegale e al giocatore che commette questa infrazione sarà sanzionata una penalità minore.
- c) Qualsiasi giocatore che indossi un dispositivo protettivo medico, per partecipare al gioco, deve presentare specifica autorizzazione concessa dalla Commissione di Settore Hockey.

Art. 20 - Il disco

Il disco deve essere quello approvato dalla Commissione Internazionale Hockey. La squadra di casa o quella ospite è incaricata di provvedere ad un'adeguata scorta di dischi ufficiali. Questa scorta di dischi deve essere tenuta presso la panchina di penalità sotto il controllo di uno degli ufficiali minori o da un incaricato speciale. Per le gare di attività nazionale vedi quanto previsto al riguardo dall'art. 49) Disco del R.G.C.

Art. 21 - Le uniformi

- a) Le divise devono essere identiche: con maglietta a maniche lunghe e pantaloni lunghi. **Nei campionati italiani di serie A2 – B – Giovanili - Femminile sono consentiti anche pantaloni corti, ma comunque nel rispetto di un doveroso decoro della divisa di gara.**
- b) La maglietta del portiere deve essere dello stesso colore e dello stesso modello di quelle degli altri giocatori della squadra.
- c) Tutti i giocatori partecipanti alla gara devono essere in divisa ufficiale e devono avere a disposizione due maglie di diversi colori.
- d) Tutti i giocatori devono indossare sul retro delle loro magliette numeri di identificazione alti non meno di cm. 25. Tutti i numeri assegnati devono essere numeri interi tra lo 00 e il 99. Non è permesso a due giocatori della stessa squadra indossare lo stesso numero. I numeri non possono essere cambiati o sostituiti dopo la consegna del roster ufficiale. Il capitano della squadra e i tre vice capitani devono indossare rispettivamente una piccola "C" o "A" sulla parte destra della maglietta (vedi art. 10 c).
- e) I giocatori devono indossare la divisa corrispondente ai colori sociali ufficialmente dichiarati nel modulo di iscrizione ai campionati. La squadra ospitante, o considerata tale in campo neutro, ha il diritto di indossare la divisa di gioco con i colori sociali dichiarati all'atto di iscrizione al campionato. nel caso in cui la società che deve mutare, in base a quanto dianzi citato, la divisa di gioco non fosse in grado di farlo nei termini previsti per l'inizio della gara dal vigente regolamento di gioco, sarà considerata "rinunciataria" alla disputa della gara con le conseguenze previste dall'art. 8) mancata presentazione in pista del r.g.c.
- f) L'intera uniforme, considerata "maglietta e pantaloni", deve essere intonata per stile e colore e deve essere, nel suo complesso, decorosa.

Art. 22 - Controllo della divisa

- a) L'arbitro deve effettuare un'ispezione dell'equipaggiamento prima dell'inizio del gioco. Nessuna penalità può essere data ad un giocatore, prima dell'inizio del gioco stesso, per aver indossato un equipaggiamento non conforme alle regole ma l'Ufficiale di Gara inibirà l'accesso alla pista di gioco a quei giocatori non in possesso di equipaggiamento idoneo.

Anexo 6

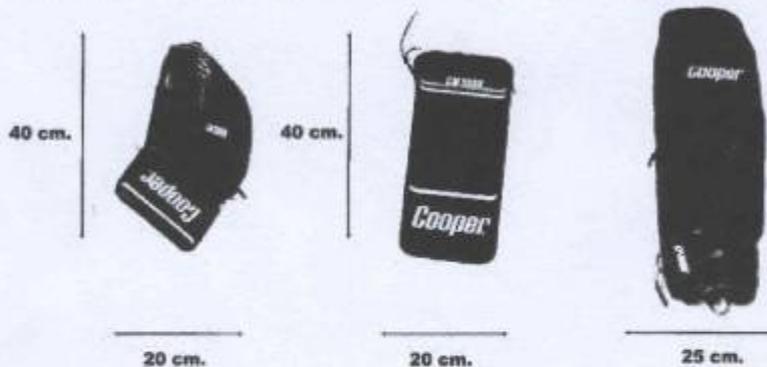
MEDIDAS REGLAMENTARIAS DE LOS STICKS



El Puck



Medidas de las protecciones del portero



SEZIONE IV - PENALITA'

Art. 23 – Penalità

a) Le penalità devono essere calcolate in tempo effettivo di gioco e sono suddivise nel seguente ordine:

1. Penalità minore
2. Penalità minore di panchina
3. Penalità maggiore
4. Penalità per cattiva condotta
5. Penalità partita per cattiva condotta
6. Penalità di partita
7. Tiro di rigore

NOTA: nelle regole di hockey in linea, la superficie di pattinaggio non è divisa in zone marcate da linee rosse e blu: non esistono, pertanto, penalità o interruzioni di gioco per disco che attraversa più zone di campo, o per giocatori in fuorigioco, o per formazioni diverse da quella regolare durante gli ingaggi come descritto nell'art. 48.

LE PENALITA' MINORI/MAGGIORI COINCIDENTI sono penalità che non lasciano entrambe le squadre a corto di giocatori (4 e 4 o 3 e 3) e avvengono quando giocatori di entrambe le squadre ricevono penalità di pari durata. In questo caso, i giocatori penalizzati prendono posto presso le rispettive panchine di penalità ed entrambe le squadre li possono immediatamente sostituire.

I giocatori penalizzati devono scontare la loro penalità e rimarranno sulla panchina di penalità sino alla prima interruzione del gioco successiva alla scadenza delle penalità loro inflitte. Se una squadra è in inferiorità numerica per una penalità precedente, le penalità coincidenti non cambiano il numero dei giocatori in campo. Pertanto, i giocatori non potranno abbandonare le rispettive panchine di penalità finché il tempo della penalità non sia trascorso. Tutti i giocatori sulla panchina di penalità devono stare seduti fino a quando il tempo di penalità sia trascorso.

NOTA : quando il gioco è fermo ed è commesso un fallo, questo deve essere sanzionato con la stessa penalità che sarebbe stata assegnata durante la fase di gioco.

Art. 24 - Penalità minore

a) Per una penalità minore ogni giocatore, con esclusione del portiere, deve essere allontanato dalla pista per due minuti di gioco effettivo durante i quali non può essere sostituito. Per ogni eccezione fare riferimento alle regole precedenti sulle penalità coincidenti. Al raggiungimento della terza penalità minore o maggiore inflitta allo stesso giocatore, incluso il portiere, questi riceve 10 minuti addizionali di penalità di cattiva condotta.

NOTA: Il giocatore deve avere un sostituto che sconta la penalità minore mentre lui sconta l'intera penalità.

Ogni penalità successiva fa in modo che al giocatore sia assegnata una penalità di partita per cattiva condotta.

b) Una penalità minore di panchina implica l'allontanamento dalla pista di un giocatore della squadra contro la quale è stata decretata, per un periodo di due minuti.

Qualsiasi giocatore della squadra, ad eccezione del portiere, può essere designato a scontare la penalità dal dirigente o dall'allenatore tramite il Capitano. Il giocatore deve prendere immediatamente il suo posto sulla panca di penalità e scontare la punizione come se si trattasse di una penalità minore inflittagli personalmente.

c) Se, mentre una squadra è in minoranza a causa di una o più penalità minori, la squadra avversaria segna un goal, la prima di queste penalità è automaticamente terminata.

NOTA: essere in inferiorità significa che la squadra sta numericamente al di sotto dei propri avversari nel momento in cui il goal è segnato. La penalità minore, o la penalità minore di panchina, che termina automaticamente quando la squadra subisce un goal, è quella che, inizialmente, ha causato l'inferiorità numerica della squadra stessa (prima penalità). Questo significa che penalità minori coincidenti per entrambe le squadre non causano inferiorità numerica. In ogni caso il tempo di penalità, cumulato per penalità coincidenti, non è abbreviato se è segnato un goal. Questa regola deve essere applicata anche quando un goal è segnato durante un rigore che è stato decretato, o assegnato, al posto di un'altra penalità.

d) Quando un giocatore riceve, contemporaneamente, una penalità maggiore ed una minore, quella maggiore deve essere scontata per prima eccetto quando sia in vigore l'art. 30 per il quale la penalità minore deve essere scontata per prima.

NOTA: questo si applica nel caso in cui entrambe le penalità sono inflitte al medesimo giocatore. (Vedi art. 30).

Art. 25 - Penalità maggiore

- a) Per la prima "Penalità maggiore" nel corso della partita, il giocatore in fallo, eccetto il portiere, deve abbandonare la pista per 5 minuti di gioco effettivo durante i quali non può essere sostituito. Un goal segnato non interrompe questa penalità.
Una penalità maggiore sommata a due penalità minori determinano una penalità di 10 minuti per cattiva condotta.
- b) Per la seconda penalità maggiore nella stessa partita, ottenuta dallo stesso giocatore, incluso il portiere, il giocatore riceve una penalità maggiore di 5 minuti e un'automatica penalità di partita per cattiva condotta. E' necessario porre un sostituto sulla panca dei puniti per scontare i 5 minuti di penalità.
- c) Quando penalità maggiori coincidenti sono inflitte ad un eguale numero di giocatori di entrambe le squadre, i giocatori penalizzati devono prendere il loro posto sulle panche di penalità e non potranno lasciarle prima della prima interruzione di gioco successiva alla scadenza della penalità. Potranno essere effettuate delle sostituzioni immediate, e le loro penalità non saranno tenute in considerazione con l'obbiettivo della penalità ritardata (art. 30).
- d) Quando penalità coincidenti di eguale durata, compresa una penalità maggiore, sono sanzionate ad un giocatore di entrambe le squadre, i giocatori penalizzati devono prendere posto sulla panchina di penalità e non potranno lasciarle prima della prima interruzione del gioco successiva alla scadenza della penalità stessa. Potranno essere effettuate delle sostituzioni immediate e le loro penalità non saranno tenute in considerazione con l'obbiettivo della penalità ritardata (art. 30 o 27).
- e) Quando penalità coincidenti di diversa durata (ognuna includente una penalità maggiore), sono imposte ad un giocatore di entrambe le squadre, i giocatori penalizzati devono prendere posto sulla panchina di penalità e non potranno lasciarle prima della prima interruzione del gioco successiva alla scadenza della penalità stessa. Le penalità che hanno creato disparità tra i giocatori, nel tempo totale di penalizzazione, saranno scontate per prime. Sostituzioni immediate sono permesse per le penalità maggiori di ogni giocatore. Deve essere tenuto il conto del tempo delle penalità, assegnate ai giocatori, che creano disparità nel tempo totale di penalizzazione con l'obbiettivo di una penalità ritardata, art. 30 e 24 (c) (goal segnato contro una squadra in inferiorità numerica).

Art. 26 - Penalità di cattiva condotta

La penalità di cattiva condotta implica per tutti i giocatori, eccetto che per il portiere, la sospensione per 10 minuti di gioco. E' consentita la sostituzione immediata del giocatore penalizzato. Un giocatore, che abbia terminato la sua penalità per cattiva condotta, deve rimanere sulla panca dei puniti fino alla prima interruzione di gioco. Quando un giocatore riceve una penalità minore ed una penalità di cattiva condotta nello stesso momento, la squadra penalizzata deve mettere immediatamente un sostituto sulla panca delle penalità e questi sconterà la penalità minore senza ulteriori sostituzioni. Quando un giocatore riceve una penalità maggiore ed una penalità di cattiva condotta nello stesso momento, la squadra penalizzata deve mettere un sostituto sulla panca delle penalità e non è possibile la sostituzione del giocatore penalizzato eccetto che con giocatori provenienti dalla panca delle penalità. La violazione di queste regole è da considerarsi come "sostituzione illegale" ed è punita, quindi, come previsto dall'Art. 13, con una penalità minore di panca.

Al giocatore che nella stessa partita riceve una seconda penalità di cattiva condotta, deve essere inflitta automaticamente una penalità di partita per cattiva condotta. E' permesso sostituire immediatamente il giocatore espulso. Il suo caso deve essere riportato sul rapporto ufficiale di gara.

Una "Penalità di partita per cattiva condotta" implica la sospensione automatica per una partita (incontro successivo), fermo restando quanto stabilito al punto b dell'articolo 67 del Regolamento Gare campionati

Una seconda "Penalità di partita per cattiva condotta" durante una manifestazione internazionale comporterà automaticamente una "Penalità di partita"

NOTA: Per ogni penalità di partita per cattiva condotta, indipendentemente da quando è imposta, è prevista l'indicazione a referto di 10 minuti per il giocatore falloso.

Al giocatore che durante una partita incorra in 3 penalità per falli di bastone deve essere inflitta la corretta penalità per il fallo commesso, e deve essere allontanato con provvedimento di penalità partita. Un sostituto sarà inviato alla panca delle penalità per scontare la penalità inflitta. I falli di bastone sono: "colpo di bastone", "bastone alto", "carica con bastone", "colpire con il pomolo della stecca" e "spearing".

Le implicanze disciplinari della penalità partita sono indicate al punto b dell'articolo 67 del Regolamento Gare Campionati

Art. 27 - Penalità di partita

- a) Una "Penalità di partita" implica una sospensione del giocatore per il resto della gara che deve essere, immediatamente, inviato negli spogliatoi. Un suo sostituto deve essere mandato sulla panchina di penalità per scontare una penalità di 5 minuti e deve scontare interamente la penalità, anche se gli avversari segnano, in questo periodo, dei gol. NOTA: le regole riguardanti le penalità supplementari e le sostituzioni sono specificatamente citati negli articoli 40, 50 e 59; qualsiasi penalità supplementare sarà scontata da un giocatore designato dal dirigente o dall'allenatore della squadra penalizzata per il tramite del Capitano della squadra. NOTA: quando sono imposte penalità di gioco coincidenti ad un giocatore di entrambe le squadre, come previsto dagli articoli 45 o 59, l'art. 25 (d)-(e), che riguarda le maggiori penalità coincidenti, non è applicabile. Ogni penalità di partita comporta l'annotazione sul verbale di gara di un totale di 10 + 5 minuti al giocatore falloso.
- b) L'Arbitro è tenuto a segnalare sul verbale ufficiale di gara su tutte le penalità di partita e sulle loro circostanze.
- c) La penalità partita è soggetta a quanto previsto al riguardo dall'art. 67) Espulsioni (automatismo della squalifica) e decorrenza delle squalifiche del R.G.C.

Art. 28 - Penalità di rigore

a) Qualsiasi infrazione delle regole che comporti un tiro di rigore è punita come segue:

L'arbitro fa in modo che sia comunicato al pubblico, tramite l'altoparlante, il nome del giocatore, incaricato di tirare il rigore: il disco deve essere posto nel punto d'ingaggio centrale. Il giocatore, incaricato di tirare, deve, al fischio dell'arbitro, giocare il disco al fine di segnare un goal al portiere avversario.

Il portiere deve rimanere nell'area di porta fino a quando l'arbitro non abbia fischiato e il giocatore che tira il rigore tocchi il disco ed attraversi la linea centrale di campo.

Il giocatore, che effettua il tiro di rigore, deve tenere il disco in movimento e dirigersi verso la porta avversaria, senza fermarsi, ed una volta che ha tirato il gioco sarà considerato completo.

Nessun gol può essere segnato su un rimbalzo e, in ogni modo e tempo quando il disco attraversa la linea di fondo, il tiro sarà considerato completato.

NOTA: Una deviazione del portiere con conseguente disco che entra nella rete sarà considerato un gol.

NOTA: Se il portiere lascia l'area di porta prima che il giocatore tocchi il disco al centro ed il giocatore non segna il rigore, il giocatore stesso ripeterà il tiro di rigore.

b) Il portiere deve cercare di parare il tiro in ogni modo ad eccezione che con il lancio del bastone o di altri oggetti in direzione del disco e/o del giocatore avversario. In tale caso è decretato un goal.
NOTA : Vedi art. 71.

c) Nel caso in cui un tiro di rigore sia decretato in base all'art. 61 (h) (entrata illegale nel gioco), all'art. 71 (a) (lancio della stecca), o all'art. 74 (b) (fallo da dietro), è il giocatore che ha subito il fallo che deve battere il rigore.

d) Nel caso in cui un rigore sia guadagnato in base all'art. 49 (a) (caduta sul disco in area di porta), o in base all'art. 53 (d) (raccogliere con la mano il disco nell'area di porta), il tiro di rigore deve essere battuto da un giocatore indicato dal Capitano della squadra, che usufruisce del tiro di rigore, e deve essere scelto tra i giocatori presenti in pista al momento del fallo. La decisione deve essere comunicata all'arbitro e non può essere modificata. Nel caso in cui il giocatore, incaricato dall'arbitro di tirare un rigore, sia infortunato e non sia in grado di battere il rigore - in un periodo ragionevole - il capitano della squadra, che usufruisce del rigore, può designare un altro giocatore, scelto tra quelli presenti in pista al momento dell'infrazione: la decisione, comunicata all'arbitro, non può più essere modificata.

e) Se il giocatore, incaricato di effettuare il tiro di rigore, commette un fallo in concomitanza con l'azione, indipendentemente se prima o dopo l'assegnazione del rigore, può effettuare ugualmente il tiro di rigore e successivamente sarà soggetto alle decisioni disciplinari assunte dall'arbitro. Se, precedentemente al momento in cui è decretato un rigore, il portiere della squadra penalizzata sia stato tolto dalla pista con la sua sostituzione, ad opera di un giocatore di movimento, gli deve essere concesso di ritornare in pista prima che il tiro sia battuto.

f) Se il rigore termina con la segnatura della rete, il disco è rimesso in gioco nel centro della pista. Invece, nel caso in cui il rigore non porti alla segnatura della rete, il disco è rimesso in gioco in uno dei due punti d'ingaggio vicini all'estremità della pista, in direzione della porta verso la quale è stato battuto il tiro di rigore.

g) Nella assegnazione del tiro di rigore, al giocatore che ha commesso il fallo non è assegnata alcuna penalità, a meno che l'infrazione comporti la sanzione di penalità maggiore o penalità di partita: in tal caso, la penalità deve essere scontata, fa eccezione quanto previsto all'art.71 punto b del presente regolamento.

h) Se l'infrazione, che ha provocato l'assegnazione del rigore, deve essere sanzionata con una penalità minore, questa non deve essere scontata in nessun caso, vale a dire sia stata o no segnata una rete.

i) Se il fallo, che ha determinato il tiro di rigore, è commesso durante il tempo di gioco effettivo, il tiro di rigore deve essere decretato ed eseguito anche se l'arbitro ha ritardato il fischio, (penalità segnalata, ma non fischiata), per permettere la conclusione del gioco; questo ritardo non invalida l'assegnazione del rigore che deve essere battuto in ogni caso al termine del tempo regolamentare.

j) Tutti i giocatori, eccetto colui che batte il rigore ed il portiere avversario, devono recarsi presso la propria panchina.

k) Se un giocatore avversario, ad eccezione del portiere, interferisce col giocatore che deve battere il rigore, è automaticamente assegnato un goal indipendentemente dal fatto che il goal sia stato o meno segnato. Il tempo occorrente per battere il rigore non deve essere incluso nel tempo di gioco regolare.

Art. 29 - Penalità del portiere

- a) Nessun portiere può essere mandato alla panca dei puniti per un fallo che preveda una penalità minore, maggiore o di cattiva condotta, ma tale tipo di penalità deve essere scontata da un altro giocatore scelto, per il tramite del Capitano, dall'allenatore o dal dirigente della squadra alla quale appartiene il portiere penalizzato e la decisione non può più essere modificata.
- b) Se il portiere incorre in una penalità di partita per cattiva condotta il suo posto può essere preso da un portiere di riserva o da un giocatore della sua squadra e a questo giocatore sarà concesso di indossare la divisa completa da portiere.
- c) Se il portiere incorre in una penalità di partita il suo posto sarà preso da un portiere di riserva o da un giocatore della sua squadra e a questo giocatore sarà concesso di indossare la divisa completa da portiere. Per questo cambio è concesso un periodo di 10 minuti; però, in questo caso, trovano applicazione anche penalità aggiuntive che sono previste nelle regole per le penalità di partita, e la squadra fallosa deve essere punita con la penalità corrispondente. La penalità aggiuntiva deve essere scontata da un giocatore che al momento del fallo si trovava in pista, egli sarà designato tramite il Capitano dall'allenatore o dal dirigente della squadra fallosa. (vedi ARTICOLI 40,45 e 59).
- d) Quando un portiere abbandona l'area di porta, per prendere parte ad un alterco, deve essere punito con una penalità di partita per cattiva condotta. NOTA: tutte le penalità imposte al portiere, indipendentemente dai giocatori che scontano effettivamente le sue penalità o che lo sostituiscono, debbono essere annotate sul verbale di gara a carico del portiere.
- e) Se un portiere partecipa in qualche modo al gioco, oltrepassando la linea di centro campo, è punito con una penalità minore.
- f) Qualsiasi giocatore (incluso il portiere) che deliberatamente sposti la porta, per prevenire un goal durante un'azione della squadra avversaria, sarà punito con la concessione di un tiro di rigore alla squadra avversaria. Nel caso in cui l'infrazione accada quando il portiere è già stato sostituito da un giocatore esterno sarà concessa direttamente la rete.

Art. 30 - Penalità differite

- a) Se un terzo giocatore di una squadra è punito mentre altri due suoi compagni stanno scontando delle penalità, il tempo di penalità del terzo giocatore inizierà da quando sarà terminato il tempo di penalità di uno dei due giocatori già penalizzati. Il terzo giocatore penalizzato deve dirigersi presso la panca di penalità, ma può essere rimpiazzato da un sostituto.
- b) Quando tre giocatori della stessa squadra stanno contemporaneamente scontando delle penalità e, a causa della regola delle penalità differite, c'è in pista un sostituto del terzo giocatore penalizzato, nessuno dei tre giocatori penalizzati può tornare in pista fino a che il gioco non sia stato interrotto. Quando il gioco è fermato, i giocatori (od il giocatore) che abbiano scontato le proprie penalità possono ritornare a giocare. Questo a condizione che il cronometrista delle penalità permetta il ritorno in pista, a conclusione delle penalità, del giocatore o dei giocatori e solo nel caso in cui la squadra abbia il diritto di schierare più di quattro giocatori in pista.
- c) Nel caso di penalità differite, l'arbitro deve comunicare al cronometrista delle penalità che i giocatori penalizzati che abbiano scontato la loro penalità possono riprendere il gioco solo a gioco fermo. Quando due giocatori della stessa squadra finiscono di scontare le penalità nello stesso momento, il loro capitano dovrà decidere quale tra i giocatori riprenderà il gioco per primo e la notizia sarà trasmessa al cronometrista delle penalità, per il tramite dell'arbitro. Quando una penalità maggiore o minore è imposta, nello stesso istante, a giocatori della medesima squadra, il cronometrista delle penalità registrerà quella minore come la prima delle penalità. NOTA: ciò si applica nel caso in cui le due penalità siano imposte a due giocatori differenti della medesima squadra. (vedi, al riguardo, la nota all'art. 24).

Art. 31 - Segnalazione delle penalità

- a) Se è commessa un'infrazione alle regole tale da richiedere una penalità minore, maggiore o di partita e questa è commessa dal giocatore della squadra in possesso del disco l'arbitro deve, immediatamente, fischiare il fallo e attribuire una penalità al giocatore autore dello stesso. L'ingaggio avviene nel punto d'ingaggio più vicino a quello dove è stata commessa l'infrazione o in zona neutra, in modo da non recare danno alla squadra che ha subito il fallo.
- b) Se l'infrazione è commessa da un giocatore della squadra avversaria, l'arbitro renderà nota la sua intenzione, di comminare la penalità, alzando il braccio destro sopra la testa e, nel momento in cui la squadra che ha subito il fallo perde il controllo del disco, interromperà il gioco assegnando la penalità al giocatore falloso. L'ingaggio risultante dovrà avvenire nel punto d'ingaggio più vicino a dove è stato commesso il fallo. **NOTA:** se la penalità da infliggere è una penalità minore ed il goal è stato, nel frattempo, segnato da un giocatore della squadra che ha subito il fallo, la penalità non sarà comminata; per contro, le penalità maggiori e di partita saranno, in ogni modo, sempre assegnate (la penalità deve essere registrata dal cronometrista ufficiale). **NOTA:** "perdere il controllo del disco" significa che il gioco prosegue sintanto che il disco non sia in possesso, o controllato da un giocatore della squadra che ha subito il fallo; questo non vale per un rimpallo con il portiere, con le porte o per qualsiasi altro contatto accidentale con il corpo o l'equipaggiamento del giocatore avversario. **NOTA:** se successivamente alla segnalazione ma prima dell'interruzione del gioco, da parte dell'arbitro, il disco entra nella porta della squadra non falloso come diretto risultato dell'azione di un giocatore di quella squadra il goal è concesso e la penalità segnalata deve essere imposta nel solito modo. **NOTA:** Quando una squadra è in inferiorità numerica, a causa di una o più penalità minori o penalità di panchina e l'arbitro segnala un'altra penalità, contro la squadra in inferiorità numerica, nel caso in cui la squadra che abbia subito il fallo segni una rete, prima dell'interruzione da parte dell'arbitro, la penalità supplementare sarà applicata e la prima delle penalità minori, già assegnate, terminerà automaticamente in base all'art. 24 (c).
- c) Se durante la stessa fase di gioco, il giocatore in fallo commette altri falli, sia prima sia dopo il fischio dell'arbitro, sconterà consecutivamente le penalità assegnategli.

SEZIONE V - ARBITRI

Art. 32 - Arbitri

- a) Durante la partita, tutti gli arbitri e gli ufficiali minori devono essere sempre trattati con cortesia dai giocatori e dai dirigenti di tutte le squadre.
- b) Due arbitri, salvo diverse decisioni adottate al riguardo dalla Commissione di Settore Hockey, devono essere presenti in tutti gli incontri; uno di loro sarà nominato arbitro principale dal Comitato Tecnico Arbitrale. Essi avranno compiti simili ma, in caso di controversie, la decisione finale spetta all'arbitro principale.
- c) L'arbitro principale deve avere piena autorità e decisione finale in tutti i casi di discussione. La sua decisione sarà quella decisiva in tutte le questioni dell'azione e non soggetta ad appello.
- d) Un arbitro, di norma, può essere impiegato solo se è stato designato per iscritto dal competente Comitato Tecnico Arbitrale.
- e) Nel caso di assenza, di uno o di entrambi gli arbitri, è applicato l'art. 52) Assenza degli arbitri del R.G.C.

Art. 33 - Compiti degli arbitri

- a) Gli arbitri sono i rappresentanti ufficiali della F.I.H.P. Essi devono avere il pieno controllo dei giocatori dentro e fuori della pista. Gli ufficiali minori, gli ufficiali connessi ai club in competizione e gli arbitri devono essere sempre sostenuti in tutte le circostanze legittime.
- b) Gli arbitri devono controllare che le squadre siano chiamate in pista, nel tempo previsto per l'inizio di ogni tempo di gioco regolare e degli eventuali tempi supplementari. Gli arbitri devono rimanere in pista alla fine di ogni tempo di gioco regolare e supplementare, fino a quando tutti i giocatori non abbiano raggiunto le proprie panchine o lo spogliatoio.
- c) Devono controllare la divisa e l'attrezzatura indossata da ogni giocatore, impedendo l'accesso alla pista di gioco a quei giocatori non in regola con le norme regolamentari. Tale controllo è dovuto anche nel caso in cui la richiesta di ulteriore controllo, delle attrezzature dei giocatori, sia avanzata dal dirigente o dall'allenatore di una squadra.
- d) Gli arbitri devono valutare tutte le penalità come descritto dalle regole per le infrazioni.
- e) Prima di iniziare la partita, l'arbitro deve accertare che il cronometrista della partita, il segnapunti e gli altri eventuali giudici di gara (arbitri dei gol, cronometrista delle penalità, ecc.) Siano tutti ai loro posti.
- f) Gli arbitri devono annunciare al segnapunti ufficiale i tempi e le motivazioni delle penalità e i giocatori ai quali riconoscere i goal e gli assist.
- g) Dopo ogni partita, gli arbitri devono controllare e firmare il rapporto ufficiale di gara e consegnare una copia del frontespizio del verbale di gara a ciascuna squadra..
- h) Tutti gli arbitri devono indossare pantaloni blu scuro o neri e una camicia a righe bianche e nere o una divisa approvata dal Comitato Tecnico Arbitrale della F.I.H.P.
- i) Gli arbitri (o l'arbitro) possono dirigere la partita sia pattinando, indossando quindi pattini in linea o tradizionali, in tal caso devono indossare l'attrezzatura protettiva (casco, conchiglia e parastinchi), sia a piedi nel qual caso hanno la facoltà di indossare o no la citata attrezzatura protettiva.
- j) Gli arbitri devono annotare sul verbale ufficiale di gara, ogni comportamento scorretto, gravemente scorretto (penalità di partita per cattiva condotta) e le penalità di partita con la relativa motivazione, descrivendo il tutto in maniera dettagliata. Il verbale di gara va spedito al Giudice Sportivo competente.

Art. 34 - Arbitri per i goal (solo gare Internazionali)

- a) Un arbitro, per il goal, posto dietro ogni porta, all'esterno del recinto di gioco, può essere previsto.
- b) Tale arbitro non cambierà porta durante l'intera gara e dopo l'inizio della partita stessa.
- c) Qualora ci fosse un reclamo per un goal, l'arbitro per il goal segnala all'arbitro principale se il disco ha passato interamente o no la linea di porta. La decisione di assegnare il goal spetta, in ogni modo, all'arbitro principale della gara.

Art. 35 - Cronometrista delle penalità

- a) Il cronometrista delle penalità deve cronometrare i tempi di penalizzazione di ogni giocatore e, qualora ne fosse richiesto, dare informazioni sul tempo residuo della penalità ancora da scontare.
- b) Qualora un giocatore esca dalla panchina della penalità, prima della fine del tempo di penalizzazione, il cronometrista delle penalità avvisa l'arbitro, che deve interrompere la partita appena possibile, di quanto accaduto.
- c) Qualora si utilizzi un sistema di amplificazione del suono, il cronometrista delle penalità annuncia il nome di ogni giocatore penalizzato, l'infrazione commessa e la penalità inflitta.

Art. 36 - Compilatore ufficiale

Al Compilatore Ufficiale messo a disposizione dalla società ospitante spettano i seguenti compiti

- a) registra sul rapporto ufficiale di gara il numero corretto di goal segnati e l'autore del goal. Deve anche registrare correttamente le penalità assegnate, annotando i nomi e il numero dei giocatori penalizzati, la durata di ogni penalità, l'infrazione e il tempo dell'assegnazione e del termine della penalità.
- b) Prima dell'inizio della partita, deve farsi consegnare dall'allenatore delle due squadre la formazione, compilata e firmata dal dirigente responsabile della squadra. Il capitano ed i vice capitani, di ogni squadra, devono essere indicati sul rapporto ufficiale di gara.
- c) deve sottoporre all'attenzione dell'arbitro la completa formazione delle due squadre in competizione prima dell'inizio della partita.
- d) deve segnalare all'arbitro quando è sanzionata una seconda penalità di cattiva condotta o penalità maggiore nella stessa partita, al medesimo giocatore.
- e) Qualora esista un sistema di amplificazione del suono, annuncia, o fa annunciare, subito dopo ogni goal, il nome del giocatore autore del goal.

Art. 37 - Cronometrista della partita

- a) Il cronometrista della partita deve registrare il tempo dell'inizio e della fine, di ogni partita, ed il tempo effettivo di gioco della gara.
- b) Il cronometrista della partita registra l'inizio della gara, del secondo tempo e di ogni tempo supplementare. Qualora non ci fosse nella pista un segnale acustico, gong o sirena automatica o se queste attrezzature non fossero funzionanti, il cronometrista della partita deve segnalare con un avvisatore acustico, di tipo simile a quello delle trombe che si adoperano sulle barche da diporto, la fine di ogni tempo e la fine della partita. Il cronometrista della partita deve annunciare o fare annunciare quando mancano DUE MINUTI alla fine di ogni tempo regolare e supplementare.
- c) Il cronometrista della partita registra il tempo dei goal segnati, delle penalità e il tempo di gioco.
- d) La registrazione avviene con l'indicazione dei minuti e dei secondi.

Art. 37 bis Termine della Gara

Il termine della gara è determinato dal fischio dell'arbitro l'avviso acustico del cronometrista come indicato al punto b del precedente articolo 37 di fine tempo, è puramente indicativo.

SEZIONE VI - FALLI E RELATIVE SANZIONI

Art. 38 - Offese agli ufficiali di gara e cattiva condotta

NOTA: per l'applicazione di questo articolo l'arbitro ha la possibilità di assegnare una "Penalità di cattiva condotta" o una "Penalità minore di panchina".

Di norma, l'arbitro impone una "Penalità minore di panchina" sia per le infrazioni che avvengono nella panchina dei giocatori o nelle sue immediate vicinanze, sia per quelle che avvengono fuori della pista di gioco, sia per le offese rivolte agli accompagnatori o ai giocatori della squadra avversaria.

Una "Penalità di cattiva condotta" deve essere assegnata per le infrazioni che avvengono nell'area di gioco o nell'area della panchina di penalità, e quando il giocatore autore dell'infrazione è individuabile con certezza.

- a) Una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta a tutti i giocatori che usino un linguaggio o dei gesti osceni o ingiuriosi nei confronti di altre persone, che insistano nel protestare, che mostrino mancanza di rispetto per le decisioni di qualunque ufficiale durante la partita o che intenzionalmente mandino il disco fuori della portata dell'arbitro che sta cercando di recuperarlo.
- b) Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta ad ogni giocatore che percuota la balastra con la propria stecca o con qualunque altro oggetto o attrezzatura in ogni momento.
- c) Tale penalità sarà, inoltre, inflitta al giocatore che non si rechi subito nell'area di penalità e prenda, immediatamente, il suo posto sulla panchina delle penalità. Qualsiasi giocatore che, al termine di una rissa o una lite nella quale è stato coinvolto e penalizzato, non si avvia immediatamente alla panchina di penalità o se insiste o prova ad insistere nella rissa o nella lite o si oppone all'arbitro, nell'espletamento delle sue mansioni, incorre in una penalità di partita per cattiva condotta.
- d) Una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta ad ogni giocatore che, dopo essere stato ammonito dall'arbitro, continui in qualunque comportamento (compreso linguaggio o gesti minacciosi o offensivi e azioni simili) inteso a provocare l'avversario nel tentativo di farlo incorrere in una penalità.
- e) Qualora qualsiasi delegato della squadra, dirigente, allenatore o aiuto allenatore fosse colpevole di cattiva condotta, dovrà essere allontanato dalla panchina e il suo comportamento descritto sul verbale di gara.
- f) Se il dirigente, l'allenatore o l'aiuto allenatore, è stato allontanato dall'arbitro dalla panchina, non potrà restare, in ogni modo, nei suoi pressi né, tantomeno, dirigere o cercare di dirigere la propria squadra. L'infrazione sarà segnalata dall'arbitro sul proprio referto di gara.
- g) Una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta a quel giocatore, dirigente, allenatore o aiuto allenatore, che usi linguaggio osceno, o offensivo, nei confronti di qualsiasi altra persona.
- h) Una penalità di cattiva condotta - se giocatore o portiere - o di panca - se altro ruolo - deve essere inflitta qualora un giocatore, portiere, dirigente, allenatore o aiuto allenatore, nei pressi della panchina dei giocatori o di quella dei penalizzati, getti volontariamente oggetti o altro in pista, sia mentre il gioco è in corso sia, mentre è momentaneamente sospeso.
- i) Una penalità di cattiva condotta - se giocatore o portiere - o di panca - se altro ruolo - deve essere inflitta qualora un giocatore, dirigente, allenatore o aiuto allenatore, interferisca in qualunque maniera con un ufficiale di partita incluso l'arbitro, il cronometrista o l'arbitro dei goal mentre espletano le loro mansioni. NOTA: l'arbitro può assegnare, inoltre, penalità ulteriori in base sia a questo articolo sia a quello n. 24 (b) qualora lo ritenga opportuno.
- j) Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta a uno o più giocatori, eccetto quando si sta avviando alla panchina delle penalità, qualora rimanga nell'area dell'arbitro mentre QUESTI sta colloquiando con qualsiasi ufficiale della partita, compreso il cronometrista, il segnapunti ufficiale o l'annunciatore.
- k) **Una penalità minore sarà assegnata a ogni giocatore o dirigente della squadra che protesta contro o contesta le decisioni dell'arbitro durante la partita o che dimostra un comportamento antisportivo. Se un giocatore o un portiere persistono in tale comportamento, sarà loro assegnata una penalità di cattiva condotta ed ulteriori proteste e contestazioni implicheranno l'assegnazione di una penalità di partita per cattiva condotta, che sarà assegnata al giocatore o al portiere responsabili. Se un dirigente della squadra persiste, immediatamente sarà accordata una penalità di partita per cattiva condotta. Un arbitro non è obbligato ad assegnare una penalità minore secondo questa regola, prima della assegnazione della cattiva condotta o della penalità di partita per cattiva condotta, ma può valutare inizialmente l'una o l'altra di queste penalità.**

Art. 39 - Sistemazione dell'abbigliamento e attrezzi

- a) Il gioco non deve essere interrotto, né rinviato, per la sistemazione dell'abbigliamento, dell'equipaggiamento, delle scarpe, dei pattini e dei bastoni.
- b) L'infrazione sarà punita con una penalità minore.
- c) Il giocatore ha la responsabilità di mantenere abbigliamento ed attrezzatura in buone condizioni. Qualora fosse necessaria una sistemazione dell'equipaggiamento, il giocatore sarà sostituito senza che l'azione sia interrotta. NOTA: nel caso in cui un giocatore perda il casco, "nel corso del gioco", potrà continuare quell'azione ma, subito dopo, dovrà riprendere il casco e indossarlo. L'infrazione deve essere punita con una penalità minore di due minuti per equipaggiamento irregolare.
Nel caso di perdita accidentale del casco, da parte del portiere, si deve interrompere immediatamente il gioco.
- d) Tuttavia il portiere, dopo un'interruzione del gioco, con il permesso dell'arbitro, può aggiustare o riparare l'abbigliamento, l'equipaggiamento, le scarpe o i pattini. Il portiere può anche avere il permesso dall'arbitro di rimpiazzare la sua maschera, ma non deve essere concesso del tempo per la riparazione o per l'adattamento.
- e) Per un'infrazione di questa regola da parte del portiere deve essere inflitta una penalità minore.
Nell'attività nazionale, nella quale non esiste l'obbligo della presenza del portiere di riserva, si applica quanto previsto al riguardo dall'art. 9 - ultimo comma del R.d.G.

Art. 40 - Falli Volontari

- a) Una penalità di partita deve essere inflitta al giocatore che tenti, deliberatamente, di colpire un compagno, un avversario, UN ufficiale di gara, un dirigente, l'allenatore o altri componenti la panchina in qualsiasi maniera. Il giocatore penalizzato sarà sostituito, dopo il periodo di 5' minuti, da un proprio compagno. Il fatto sarà relazionato sul referto di gara.

Art. 41 - Carica alla balaustra

- a) Una penalità minore o maggiore, secondo il giudizio dell'arbitro in base alla violenza dell'impatto contro la balaustra, deve essere inflitta a quel giocatore che arresti con il corpo, ostacoli disonestamente, dia gomitate, carichi o sgambetti un suo avversario in modo da spingerlo violentemente contro la balaustra. NOTA: qualsiasi contatto non necessario, con il giocatore che sia in possesso del disco o che lo spinga contro la recinzione laterale, è considerato "carica alla balaustra" e deve essere penalizzato come tale; negli altri casi, ove non c'è contatto diretto con la recinzione, l'infrazione è considerata "carica scorretta". Un giocatore in possesso del disco, che tenti di passare in uno spazio stretto tra la balaustra e l'avversario e viene in contatto con l'avversario, non può essere considerato in "carica scorretta". Però se l'avversario non è in possesso del disco quest'azione deve essere punita per carica alla balaustra, carica scorretta, ostruzione oppure trattenuta o bloccaggio se sono usate le braccia o le stecche.

Art. 42 - Stecca spezzata

- a) Un giocatore la cui stecca si è rotta può partecipare alla partita purché la faccia cadere subito a terra. Una penalità minore sarà imposta per ogni infrazione di questa regola. **NOTA:** una stecca spezzata è quella che, secondo l'arbitro, non è più idonea per un gioco regolare.
- b) Il portiere può continuare a giocare con la pala della stecca spezzata fino al termine dell'azione o fino a che non sarà regolarmente sostituita con un'altra stecca.
- c) Un giocatore la cui stecca è spezzata non può riceverne una nuova gettata da qualsiasi punto del campo ma deve ottenerla dalla panchina dei giocatori. Un portiere la cui stecca è spezzata non può riceverne una nuova gettata da qualsiasi punto del campo ma deve ottenerla da un suo compagno di squadra senza recarsi alla panchina dei giocatori. Una penalità minore deve essere imposta al giocatore o al portiere che riceve la stecca in un modo non conforme a questa regola.

Art. 43 - Carica scorretta

- a) Una penalità minore o maggiore deve essere inflitta al giocatore che rincorre minacciosamente o salta addosso o carica un avversario.
- b) Una penalità maggiore deve essere inflitta al giocatore che carichi il portiere quando questi si trova nella sua area di porta.
Se un giocatore cerca un contatto fisico con il portiere e, secondo l'opinione dell'Arbitro, questo contatto interferisce con la normale difesa della porta da parte del portiere, ogni eventuale goal segnato non verrà concesso.
Una portiere che si trovi fuori della area di porta non è soggetto da caricare deliberatamente. Una penalità per ostruzione o per carica scorretta (minore o maggiore) deve essere inflitta in ogni caso in cui un avversario venga inutilmente a contatto con il portiere.

Art. 44 – Scontro

- a) Una penalità, minore o maggiore a discrezione dell'arbitro, deve essere inflitta ad un giocatore che si scontra volontariamente con un avversario.
- b) Una penalità maggiore deve essere inflitta ad un giocatore che si scontra volontariamente con un portiere quando questi si trova nella sua area di porta.
- c) Una penalità maggiore deve essere inflitta ad un giocatore che ferisca il suo avversario tramite uno scontro. **NOTA:** si intende per "scontro" l'urto con l'avversario quando questo avviene impugnando la stecca con entrambe le mani e tenendola sollevata da terra.

Art. 45 - Ferite volontarie all'avversario

- a) Una penalità di partita deve essere inflitta al giocatore che, intenzionalmente, ferisca un avversario in qualsiasi modo.
- b) Non deve essere permessa la sostituzione del giocatore penalizzato finché non siano trascorsi 5 minuti dal momento in cui è stata inflitta la penalità.
- c) Tutti i casi devono essere segnalati nel supplemento al referto di gara.
- d) Una penalità di partita deve essere inflitta ad ogni giocatore che deliberatamente dia o cerchi di dare calci ad un avversario. **Calciare il disco sarà possibile eccetto che calciarlo in rete.**

Art. 46 - Ritardare il gioco

- (a) Non è permesso di tirare o battere il disco intenzionalmente fuori campo da qualsiasi giocatore o portiere con lo scopo di ritardare i tempi della partita. L'arbitro assegna una penalità minore, subito e senza avviso, ad ogni giocatore o portiere che tira intenzionalmente il disco fuori del campo di gioco.
- (b) Una penalità minore deve essere inflitta a qualsiasi giocatore (incluso il portiere) che ritardi la partita spostando la porta dalla sua posizione normale. Se un giocatore (compreso il portiere) intenzionalmente sposta la porta per evitare che l'avversario segni un goal oppure sposta la porta quando si presenti all'avversario un'opportunità per segnare un goal, deve essere assegnato un tiro di rigore per l'avversario.
- (c) Una penalità minore di panchina deve essere inflitta alla squadra che non aderisce alle direttive dell'arbitro, dopo un suo avviso rivolto al Capitano o al vice capitano, di mettere il numero esatto di giocatori sul campo per cominciare a giocare, causando così dei ritardi facendo sostituzioni aggiuntive o in altro modo.

Art. 47 - Gomitate e ginocchiate

- a) Una penalità minore deve essere imposta a quel giocatore che usi gomiti o ginocchia in modo da commettere fallo su di un avversario.
- b) Se l'infrazione ha comportato un infortunio a carico del giocatore avversario sarà punita con una penalità maggiore.

Art. 48 – Ingaggi

- a) I giocatori designati per l'ingaggio si posizioneranno fronteggiando l'estremità della pista occupata dagli avversari, ad una distanza di circa una stecca, con l'intera pala della propria stecca a terra. Tutti gli altri giocatori devono posizionarsi a circa 4 metri dai giocatori designati per l'ingaggio.
- b) Nell'effettuazione dell'ingaggio in qualsiasi parte del campo, i giocatori non dovranno avere nessun contatto fisico né per mezzo del corpo né per mezzo del bastone ad eccezione di quando si gioca il disco dopo l'effettuazione dell'ingaggio. Per un'infrazione a questa regola l'Arbitro infliggerà una penalità minore al giocatore (o giocatori) le cui azioni hanno provocato un contatto fisico.
NOTA: "l'effettuazione di un ingaggio" inizia dal momento in cui l'Arbitro stabilisce il punto dell'ingaggio stesso ed il disco viene messo in gioco.
- c) Se il giocatore incaricato per l'ingaggio non prende posizione immediatamente, quando l'Arbitro glielo indica, l'Arbitro stesso comanderà che quel giocatore sia rimpiazzato con un suo compagno di squadra presente in campo.
- d) Una seconda violazione delle condizioni sopraelencate all'interno dello stesso ingaggio sarà punita con una penalità minore per ritardo del gioco da attribuire al giocatore che ha commesso questa seconda violazione delle regole.
- e) Quando avviene un'infrazione ad una qualsiasi regola o è stata causata un'interruzione di gioco, da parte di un giocatore della squadra in attacco, il conseguente ingaggio deve aver luogo nel punto d'ingaggio a centro campo.
NOTA: questo include anche l'interruzione del gioco causata da un giocatore della squadra in attacco che tiri il disco dietro la rete della squadra in difesa senza nessun intervento della squadra avversaria.
- f) Qualora una regola sia violata dai giocatori di entrambe le squadre creando un'interruzione del gioco, l'ingaggio che segue avrà luogo nel punto d'infrazione o nel punto ove si è fermato il gioco nel caso in cui sia stato consentito di completare l'azione a meno che non sia diversamente contemplato da questo regolamento.
- g) Quando avviene un'interruzione di gioco tra i punti d'ingaggio ed il fondo della pista, il disco sarà messo in gioco al punto d'ingaggio estremo nella parte del campo dove è avvenuta l'interruzione, a meno che non sia diversamente contemplato da questo regolamento.
- h) I giocatori devono tenere le loro stecche appoggiate sulla pista per iniziare l'ingaggio.
- i) Quando viene segnato un goal irregolare, a causa della deviazione da parte dell'Arbitro ed il disco è entrato direttamente nella rete, l'ingaggio deve aver luogo in uno dei due punti d'ingaggio di quella zona del campo.
- j) Qualora il gioco sia interrotto per una ragione non contemplata nelle regole ufficiali, l'ingaggio sarà effettuato nel punto dove si è interrotto il gioco.
- k) L'Arbitro non ha l'obbligo di aspettare che i giocatori si posizionino al punto d'ingaggio. E' responsabilità dei giocatori arrivarci il prima possibile. Se una squadra è arrivata e l'altra indugia l'Arbitro può iniziare il gioco lasciando cadere il disco.

NOTA: una volta che una squadra è in posizione per l'ingaggio, il disco deve essere messo in gioco entro cinque secondi.

NOTA: Se durante un'interruzione di gioco i giocatori della squadra in zona di attacco non rimangono nella loro corretta posizione (specialmente i difensori) ma avanzano nell'area della squadra in difesa per cercare inutili contatti e/o contrasti, l'arbitro porterà l'ingaggio successivo a centro campo, facendo perdere alla squadra in attacco il vantaggio di posizione. Lo scopo di questa regola è di impedire raggruppamenti di giocatori che potenzialmente potrebbero causare risse durante le interruzioni del gioco.

NOTA: Gli arbitri hanno la Linea di Procedura dei Cambi per controllare gli ingaggi, così come la penalità minore per il ritardo del gioco.

Art. 49 - Caduta sul disco

a) Una penalità minore sarà inflitta a quel giocatore che cade intenzionalmente sul disco o lo trattiene col corpo.

NOTA: i giocatori di difesa, che cadono in gi nocchio per bloccare un tiro, non devono essere penalizzati se il disco passa sotto di loro o se si blocca contro il loro abbigliamento o equipaggiamento; però qualsiasi uso delle mani, allo scopo di rendere il disco non giocabile, deve essere prontamente punito.

b) Una penalità minore sarà inflitta al portiere che deliberatamente cada sul disco, lo nasconda nel proprio equipaggiamento, lo trattenga o lo accosti alla balaustra o contro la parte posteriore della porta, quando il disco si trova dietro l'area di porta e nessuna parte del suo corpo sia nell'area di porta.

c) A nessun giocatore in difesa, eccetto il portiere, sarà permesso di cadere sul disco, o trattenere il disco o nascondere con il corpo o raccarglielo con le mani, quando si trova entro l'area di porta. Per un'infrazione a questa regola il gioco sarà immediatamente fermato ed un tiro di rigore sarà decretato contro la squadra colpevole senza che nessuna altra sanzione debba essere inflitta.

NOTA: Questa regola deve essere interpretata in modo che un tiro di rigore sia assegnato soltanto quando il disco si trovi nell'area di porta al momento dell'interruzione del gioco.

Comunque, nel caso in cui il disco si trovi al di fuori dell'area di porta (art. N. 49.a), questa regola sarà applicata e una penalità minore sarà inflitta senza però che sia assegnato un tiro di rigore.

d) Una penalità minore sarà inflitta al portiere che trattenga il disco quando questo è oltre il punto d'ingaggio in zona di difesa.

Art. 50 - Colluttazione

- a) Una penalità maggiore e una penalità di partita per cattiva condotta devono essere assegnate ad ogni giocatore che inizi una colluttazione a pugni chiusi. Lottare significa il dare pugni da parte di un giocatore che ha un contatto fisico con un suo avversario. Spintoni, urti o afferramenti mentre si è sui pattini sono falli punibili, ma non costituiscono colluttazione secondo questa regola.
- b) Una penalità maggiore e una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta al giocatore che, pur colpito, reagisca con un colpo o tenti di colpire l'avversario. Al giocatore se persiste nella colluttazione deve essere assegnata una penalità partita. **NOTA:** All'arbitro è concessa molta libertà nell'interpretare questa regola. Questo è fatto intenzionalmente per dargli la possibilità di valutare i gradi di responsabilità dei singoli partecipanti sia all'inizio che durante la colluttazione. **NOTA:** Gli arbitri devono impiegare il Regolamento di Gioco per fermare la rissa (cfr. Art. 38 - c) a meno che sia implicata anche l'articolo inerente alle penalità maggiori coincidenti.
- c) Una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta a tutti i giocatori coinvolti in una colluttazione fuori del campo o con un altro giocatore che si trovi fuori del campo.
- d) Una penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta ad ogni giocatore o portiere sul campo che intervenga in una colluttazione già in corso.
- e) Ogni giocatore che ha subito una penalità maggiore per rissa automaticamente sarà espulso dal campo e sarà sospeso per il resto dell'incontro e per l'incontro successivo della sua squadra, salvo indicazioni contrarie e/o diverse nel regolamento di gioco.**
- Ogni giocatore che rimuove intenzionalmente il proprio casco per partecipare alla rissa sarà sanzionato con una penalità di partita per cattiva condotta, oltre che con qualunque altra penalità rilevata.**
- NOTA:** La squadra penalizzata disporrà un uomo nella panca delle penalità e giocherà in inferiorità numerica per la durata della penalità maggiore.
- f) Ogni giocatore coinvolto in una rissa all'interno del campo o che usa le mani in modo di guadagnare un vantaggio (perdita di tempo e/o innervosire l'avversario) o che causa una ferita, sarà penalizzato con una penalità di partita per cattiva condotta supplementare, (questo potrebbe anche essere valutato secondo le regole 40 - Falli Volontari e 45 - Ferite volontarie all'avversario).**

Art. 51 - Goal e assist

- a) Un goal è realizzato quando il disco è tirato tra i pali della porta dal bastone di un giocatore della squadra in attacco, passa sotto la traversa e attraversa interamente tutta l'ampiezza della linea di porta tracciata sul pavimento da un palo della porta all'altro.
- b) Un goal è realizzato se il disco è mandato in porta in qualsiasi maniera dal giocatore della squadra in difesa. L'ultimo giocatore della squadra in attacco che ha giocato il disco è riconosciuto come autore del goal, ma non saranno riconosciuti assist.
- c) Qualora un giocatore della squadra in attacco calciasse il disco e questo venisse deviato in rete da un giocatore della squadra difesa, ad eccezione del portiere, tale goal è riconosciuto valido. Al giocatore che ha calcciato il disco sarà riconosciuto il goal ma non vi è nessun riconoscimento d'assist.
- d) Qualora un goal sia realizzato da un giocatore attaccante, dopo che il disco è stato deviato involontariamente urtando contro un giocatore della stessa squadra di colui che ha tirato, questo deve essere ritenuto valido. Al giocatore che ha effettuato il tiro è riconosciuto il goal. Il goal non è ritenuto, invece, valido se il disco è stato, calcciato, lanciato o deliberatamente diretto verso la porta con mezzi diversi dal bastone.
- e) Se il disco entra in porta dopo essere rimbalzato su di un ufficiale di gara il goal non è convalidato.
- f) Se un giocatore porta regolarmente il disco nell'area di porta della squadra avversaria e poi ne perde il controllo, un altro giocatore della squadra in attacco può riprendere il disco e l'eventuale goal è valido.
- g) Un goal segnato in qualsiasi altra maniera oltre a quelle descritte dalle regole ufficiali non è ritenuto valido. Quando un giocatore carica il portiere che è dentro l'area di porta, con conseguente contatto fisico, ed è opinione dell'Arbitro che questo interferisca con la normale difesa della porta, ogni eventuale goal realizzato prima o dopo tale contatto non sarà convalidato ed al giocatore reo del fallo deve essere inflitta una penalità maggiore.

Art. 52 - Comportamento volgare

- a) L'arbitro può sospendere dal gioco, per il tempo rimanente della partita, qualsiasi giocatore, dirigente, allenatore o aiuto allenatore colpevole, in qualsiasi modo, di comportamento volgare.
- b) E' consentita la sostituzione di un giocatore che, partecipando alla gara, è stato espulso con una penalità di partita per cattiva condotta.
- c) L'arbitro decide in merito ad ogni violazione e segnalerà il tutto sul verbale di gara per ulteriori provvedimenti.

Art. 53 - Tenere il disco con le mani

- a) Se un giocatore, eccetto il portiere, trattiene intenzionalmente tra le sue mani il disco, il gioco deve essere fermato e gli deve essere sanzionata una penalità minore. Il portiere, che tiene tra le sue mani il disco, per un tempo superiore a tre secondi, deve essere punito con una penalità minore qualora non ci siano giocatori attaccanti nelle immediate vicinanze.
- b) Un portiere non può tenere deliberatamente il disco, in qualsiasi modo che determini un'interruzione del gioco, né può deliberatamente far cadere il disco nelle sue imbottiture o sopra la rete della porta, né porre ostacoli davanti alla porta o nelle sue vicinanze in modo da impedire la realizzazione di un goal. NOTA: l'obiettivo di questa regola è quello di tenere il disco continuamente in movimento e ogni azione del portiere che causi un'interruzione non necessaria va subito punita.
- c) L'infrazione, commessa dal portiere, comporta la sanzione di una penalità minore. NOTA: Nel caso in cui il disco, lanciato in avanti dal portiere con la mano, sia intercettato da un avversario, l'arbitro dovrà lasciare che il gioco si concluda mentre dovrà interromperlo ed effettuare un ingaggio nel caso in cui il disco sia rimasto in possesso della squadra alla quale appartiene il portiere che ha commesso l'infrazione.
- d) Una penalità minore va assegnata al giocatore, ad eccezione del portiere, che durante un'azione di gioco, prenda e trattenga il disco tra le mani. Se un giocatore, escluso il portiere, raccoglie il disco da terra nell'area di porta, mentre un'azione di gioco è in corso, il gioco deve essere fermato immediatamente e deve essere assegnato un tiro di rigore a favore della squadra avversaria.
- e) Un giocatore può bloccare il disco con la mano aperta e spingerlo a terra senza che il gioco sia fermato, a meno che deliberatamente passi il disco ad un suo compagno di squadra. In tal caso, il gioco deve essere interrotto, ed effettuato un ingaggio nel punto dove si è verificata l'infrazione. NOTA: Lo scopo è quello di assicurare la continuità dell'azione e l'arbitro NON dovrà interrompere il gioco a meno che egli ritenga che il passaggio del disco ad un compagno di squadra sia stato compiuto deliberatamente. Il disco non può essere mai battuto direttamente in rete con le mani, ma un goal può essere concesso se il disco è stato regolarmente mandato o deviato nella porta da un giocatore della difesa incluso il portiere.

Art. 54 - Bastoni alti

- a) **Tenere la pala del bastone sopra l'altezza normale delle spalle è proibito.** Una penalità minore, a discrezione dell'Arbitro, sarà inflitta a qualsiasi giocatore che provochi contatto o cerchi di intimidire l'avversario, tenendo la pala del bastone al di sopra delle spalle dell'avversario. Se l'infrazione provoca un infortunio, sarà sanzionata una penalità maggiore più una penalità di partita per cattiva condotta. Qualora il bastone, per giocare il disco, venisse oscillato al di sopra delle spalle di un giocatore sarà inflitta una penalità minore per bastone alto.
- b) Quando un giocatore tiene qualsiasi parte del bastone sopra l'altezza delle spalle, provocando un infortunio al viso o alla testa di un avversario, l'Arbitro non avrà alternativa che infliggere al giocatore una penalità maggiore più una penalità di partita per cattiva condotta.
- c) Un goal segnato, tenendo il bastone al di sopra della traversa della porta, non è valido, eccetto se questa azione è stata compiuta da un giocatore della squadra in difesa.
- d) L'uso del bastone, per colpire il disco sopra la normale altezza delle spalle, è proibito e, quando questo accade, il gioco deve essere interrotto ed il conseguente ingaggio avverrà nel punto dove si è verificata l'infrazione a meno che:
 - 1) Il giocatore in difesa colpisca il disco con il bastone alto e questo venga raccolto da un avversario. In questo caso il gioco continua.
 - 2) Un giocatore nella propria zona di difesa colpisca il disco con il bastone alto indirizzandolo dentro la propria porta. In questo caso il goal è valido.
- e) Quando una squadra è in inferiorità numerica ed un giocatore della squadra avversaria provoca un'interruzione del gioco per aver colpito il disco con il bastone alto, il susseguente ingaggio sarà effettuato in uno dei due punti di ingaggio situati nella zona di difesa della squadra che ha causato l'interruzione.
- f) Se la pala del bastone è portata al di sopra dell'altezza delle spalle, nei pressi di un avversario, allo scopo di intimidirlo o ferirlo deve essere inflitta una penalità maggiore. In caso di ferimento, l'infrazione deve essere punita con una penalità maggiore più una penalità di partita per cattiva condotta. All'inizio e alla fine di un tiro la pala del bastone può essere portata al di sopra del livello delle spalle.
- g) Quando un giocatore tiene il bastone sotto l'altezza delle spalle e involontariamente il bastone si impenna andando a colpire l'avversario l'Arbitro infliggerà al giocatore una penalità minore. Se l'infrazione provoca un infortunio (ferimento) al viso o alla testa di un avversario, l'Arbitro infliggerà al giocatore una penalità maggiore.

Eccezione: non devono essere inflitte penalità se il bastone è spostato da una mano all'altra, facendolo passare sopra la testa a meno che questo gesto non sia pericoloso per un giocatore avversario.

NOTA: nessun contatto con un avversario provoca l'assegnazione di una penalità per bastoni alti; in ogni caso, l'assegnazione di questa penalità, è giustificata dalla presenza di un giocatore avversario nelle immediate vicinanze.

Art. 55 - Trattenuta (di un avversario)

- a) E' assegnata una penalità minore al giocatore che trattiene un avversario con le mani, le gambe, i piedi, il bastone od in qualsiasi altro modo.
- b) In caso di infortunio, la penalità diventa maggiore.

Art. 56 - Aggancio (col bastone)

- a) Il giocatore che impedisca, o cerchi di impedire, l'avanzamento di un suo avversario, agganciandolo con la stecca, deve essere sanzionato con una penalità minore.
- b) Nel caso di ferita, la penalità diventa maggiore. NOTA: Se nell'urto vi è solo un contatto tra i bastoni, non vi è infrazione. E' consentito girare il proprio bastone attorno a quello dell'avversario.

Art. 57 - Disturbo

- a) Una penalità minore deve essere imposta a quel giocatore che interferisca o impedisca l'avanzamento di un avversario non in possesso del disco, che deliberatamente dia un colpo col bastone sulla mano di un avversario, che impedisca ad un giocatore che ha perso il suo bastone di recuperarlo, che colpisca o tiri qualsiasi bastone rotto o disco non regolare o altri oggetti verso un avversario in possesso del disco in modo da distrarlo. NOTA: l'ultimo giocatore che ha toccato il disco, ad eccezione del portiere, deve essere considerato come il giocatore in possesso del disco. Nell'interpretazione di questa regola, l'arbitro deve essere certo di quale dei giocatori è quello che provoca il disturbo. Spesso è l'azione e il movimento dei giocatori in attacco che provoca il disturbo, poiché i giocatori in difesa hanno il diritto di disturbare i giocatori in attacco. I giocatori della squadra, in possesso del disco, non possono provocare deliberatamente del disturbo a favore di colui che sia in possesso del disco.
- b) Una penalità minore è attribuita a quel giocatore che, dalla panchina o da quella delle penalità, per mezzo del bastone o del proprio corpo, interferisca dalla balaustra con i movimenti del disco o di qualsiasi giocatore avversario, presente in pista durante lo svolgimento del gioco.
- c) Una penalità minore deve essere imposta a quel giocatore che, per mezzo del bastone o del proprio corpo, interferisca o impedisca i movimenti del portiere mentre questi si trova all'interno della sua area, a meno che il disco non sia già in tale area.
- d) Il giocatore, non in possesso del disco, della squadra attaccante non può stare sulla linea dell'area di porta né all'interno dell'area del portiere o tenere la stecca all'interno di tale area, se il disco non si trova già all'interno dell'area del portiere. Se il disco entrasse in rete, il goal non è valido ed il disco sarà rimesso in gioco nella zona neutrale più vicina alla zona di attacco della squadra che incorre in tale penalità.
- e) Se un giocatore della squadra attaccante ha subito un contrasto fisico da parte di un avversario, tale da farlo entrare involontariamente nell'area del portiere, ed il disco entra in rete, mentre il giocatore in fase di attacco è ancora nella citata area, il goal è valido.
- f) Qualora il portiere sia tolto dalla pista ed un componente della sua squadra non autorizzato a stare in campo, incluso l'accompagnatore, l'allenatore o il commissario tecnico, interferisca, con il corpo o con la stecca o con qualunque altro oggetto, con i movimenti del disco o dell'avversario, l'arbitro deve attribuire immediatamente un goal alla squadra avversaria.

NOTA: Una penalità per interferenza deve essere assegnata in ogni caso in cui un giocatore provochi un contatto non necessario con un avversario **non** in possesso del disco.

NOTA: l'attenzione dell'arbitro è rivolta soprattutto a tre tipi di falli per i quali si deve essere penalizzati cioè:

- Quando la squadra in difesa entra in possesso del disco all'estremità della sua area ed i restanti suoi giocatori creano un'interferenza in favore del giocatore in possesso del disco, formando una barriera protettiva contro gli attaccanti;
- Quando un giocatore in ingaggio ostruisca il diretto avversario che non sia in possesso del disco;
- Quando il giocatore in possesso del disco fa un passaggio all'indietro e continua ad andare diritto in modo da entrare in contatto fisico con un avversario.

NOTA: Tutti i giocatori offensivi e difensivi devono cercare di stabilire una posizione sul terreno di gioco di fronte ad entrambe le porte. Il contatto accidentale, che avviene facendo questa operazione, non deve essere considerato disturbo o violenza non necessaria.

Comunque, se due giocatori di entrambe le squadre si corrono incontro e si scontrano, l'arbitro, a sua discrezione, potrà attribuire ad entrambi o a uno solo di loro una penalità minore d'interferenza, carica o eccessiva durezza.

Art. 58 - Interferenza da parte degli spettatori

- a) Quando un giocatore subisce un'interferenza da parte degli spettatori, l'arbitro fischia ed il gioco è interrotto a meno che la squadra alla quale appartiene il giocatore, che ha subito l'interferenza, sia in possesso del disco. In tal caso, l'azione è portata a termine prima che l'arbitro fischi e, una volta terminata, il disco è rimesso in gioco nel punto in cui si trovava al momento dell'interferenza. **NOTA:** l'arbitro deve relazionare l'accaduto sul proprio referto di gara.
- b) Quando sono gettati in campo oggetti che possono interferire con l'andamento della partita, l'arbitro fischia l'interruzione del gioco ed il disco è rimesso in gioco nel punto d'ingaggio vicino al punto in cui il gioco è stato fermato.

Art. 59 - Scontro da dietro

- a) Una penalità maggiore, più una penalità di partita per cattiva condotta, deve essere attribuita a quel giocatore che intenzionalmente e da tergo spinga, urti col corpo o colpisca un avversario.
- b) Quando un giocatore è colpito con la stecca alta, urtato col corpo, ferito o spintonato in qualsiasi modo da tergo contro la barriera o la porta in modo che non possa difendersi, all'autore dell'infrazione è assegnata obbligatoriamente una penalità di partita. **NOTA:** Gli arbitri sono tenuti a non dare penalità diverse da questa nel caso di un giocatore urtato da dietro in qualsiasi modo. Questa regola va severamente applicata

Art. 60 - Calciare il disco

- a) **Calciare il disco sarà consentito in tutte le zone del campo, ma un gol non può essere segnato dal calcio di un giocatore d'attacco a meno che il disco non sia deviato poi in porta dal bastone di un attaccante, suo compagno di squadra. Se il disco è calciato ed il disco viene deviato in porta dal portiere il gol non conterà.**

NOTA: vedasi la lettera c) dell'art. 51 che prevede la convalida del gol anche quando il disco calciato dall'attaccante viene deviato in rete da un giocatore della squadra in difesa.

Art. 61 - Abbandonare la panchina dei giocatori o delle penalità

- a) Nessun giocatore può lasciare la propria panchina in nessun momento per entrare in una rissa. Tuttavia, sostituzioni che impediscano al giocatore sostituito di entrare in una rissa sono permesse. Allo stesso modo nessun giocatore della panchina, nel recinto riservato, può partecipare ad una rissa o a litigi con un giocatore avversario sul campo da gioco.
- b) Una penalità di cattiva condotta deve essere imposta ad ogni giocatore che viola questa regola e l'arbitro deve riferire dettagliatamente sul proprio rapporto di gara.
- c) Nessun giocatore può lasciare la panchina di punizione in nessun momento, se non alla fine di ogni tempo o allo scadere della sua punizione. L'infrazione sarà sanzionata con provvedimento disciplinare adeguato.
- d) Un giocatore penalizzato che lascia la panchina di penalità prima che il suo tempo di punizione sia trascorso, indipendentemente dal fatto che il gioco sia in corso o sia fermo, ma non entra nel merito di un litigio, può incorrere in un'addizionale penalità minore da scontare successivamente al tempo di penalità ancora in corso.
- e) Qualsiasi giocatore penalizzato che lascia la panchina di penalità durante un'interruzione di gioco ed entra nel merito di un litigio deve essere sanzionato con una penalità minore più una penalità per cattiva condotta di 10 minuti da scontare successivamente al tempo di penalità ancora in corso.
- f) Quando un giocatore lascia la panchina di penalità prima dello scadere della sua punizione, il cronometrista delle penalità deve segnare il tempo e farne cenno all'arbitro che interromperà il gioco appena possibile.
- g) Quando un giocatore ritorna in pista prima che il tempo della sua punizione sia scaduto, ma a causa di un errore del cronometrista delle penalità, non deve scontare una punizione supplementare, ma solamente aspettare che scada il tempo della punizione precedente.
- h) Se un giocatore in fase di attacco ed in possesso del disco è in una posizione tale da non avere avversari tra lui e il portiere avversario e subisce un'interferenza, da parte di un giocatore della squadra avversaria entrato irregolarmente in campo, l'arbitro gli assegnerà un tiro di rigore a favore.
- i) Se il portiere avversario è stato tolto e l'attaccante, in possesso del disco non ha di fronte alcun difensore avversario, è disturbato dal lancio di una stecca o di parte di essa da parte di un giocatore avversario oppure l'attaccante subisce un fallo da dietro che gli impedisce di tirare e segnare un goal sicuro, gli è attribuito un goal. Quando un portiere è stato tolto dal campo e un giocatore della squadra avversaria in fase di attacco subisce un'interferenza, di fronte alla porta libera, da parte di un giocatore entrato in campo irregolarmente, l'arbitro assegna immediatamente il goal alla squadra non fallosa.
- j) Gli allenatori, aiuto allenatori o dirigenti che entrino in pista senza il permesso dell'arbitro, dopo l'inizio della partita, sono automaticamente sospesi dall'incontro.
- k) Se un giocatore punito rientra in campo prima che il suo tempo di punizione sia scaduto, per un suo errore o per un errore del segnatempo, qualsiasi goal segnato dalla sua squadra mentre si trova irregolarmente in campo deve essere annullato mentre le penalità assegnate ad entrambe le squadre sono ritenute valide.
- l) Se un giocatore entra in campo irregolarmente dalla sua panchina, qualsiasi goal, segnato dalla sua squadra mentre si trova irregolarmente in campo, deve essere annullato mentre le punizioni assegnate ad entrambe le squadre sono ritenute valide.

Art. 62 - Danni fisici agli ufficiali di gara

- a) Qualsiasi giocatore che tocchi o blocchi l'arbitro o qualsiasi ufficiale di gara, con le mani o con la stecca, sgambetti o ostacoli con il corpo un ufficiale di gara, deve essere automaticamente sanzionato con una penalità minima di 10 minuti per cattiva condotta per la prima offesa e, nel caso di una seconda offesa, con il minimo di una penalità di partita per cattiva condotta. In base alla gravità dell'aggressione può essere da subito assegnata una penalità di partita. E' consentita la sostituzione del giocatore sospeso.
- b) Qualsiasi giocatore che trattenga o colpisca un ufficiale di gara incorre in una penalità di partita.
- c) Qualsiasi dirigente, allenatore o aiuto allenatore che trattenga o colpisca un ufficiale di gara deve essere automaticamente sospeso dal gioco e sarà mandato nello spogliatoio. L'arbitro descriverà l'accaduto sul proprio referto di gara.

Art. 63 - Gesti o linguaggio osceno

- a) I giocatori non devono fare gesti o usare un linguaggio osceno sulla pista di gioco o nelle immediate vicinanze della stessa. L'infrazione comporta una penalità per cattiva condotta eccetto quando l'infrazione avviene nelle vicinanze della panchina dei giocatori, fuori della pista di gioco, nel qual caso è imposta una penalità minore di panchina.
- b) I dirigenti, gli allenatori o gli aiuto allenatori, non possono fare gesti o usare un linguaggio osceno in nessuna parte della pista. Per la violazione di questa regola è imposta una penalità minore di panca. NOTA: Gli arbitri segnaleranno l'accaduto sul proprio rapporto di gara.

Art. 64 - Disco fuori dell'area di gioco o ingiocabile

- a) Quando il disco esce dalla pista di gioco, indipendentemente dal punto di uscita, o esce colpendo un ostacolo situato sulla pista di gioco diverso dalla recinzione, vetro o metallico, deve essere rimesso in gioco dal punto in cui era stato tirato o deviato, a meno che le presenti regole non dispongano diversamente.
- b) Quando il disco si impiglia nella rete esterna della porta o si blocca in mezzo a giocatori di entrambe le squadre, intenzionalmente o meno, l'arbitro ferma il gioco e lo riprende dal punto d'ingaggio più vicino a meno che ritenga che il disco sia stato fermato da un giocatore della squadra in attacco, nel qual caso l'ingaggio sarà effettuato dal punto d'ingaggio più vicino alla porta del giocatore che ha commesso l'infrazione o dai punti d'ingaggio centrali. NOTA: Va incluso anche l'arresto del gioco a seguito del lancio del disco, da parte di un giocatore in fase di attacco, dietro la rete della squadra avversaria senza che la stessa sia intervenuta. Sia la squadra difendente che quella attaccante possono liberare il disco dalla rete nel corso del gioco. Tuttavia, se il disco rimane impigliato per più di tre secondi, il gioco deve essere fermato e il disco rimesso in gioco dalla zona d'ingaggio di fondo campo, a meno che il gioco non sia stato fermato a causa di un giocatore in fase di attacco, nel qual caso la rimessa avrà luogo nei punti d'ingaggio della zona di centro campo.
- c) Il portiere che deliberatamente faccia in modo che il disco resti impigliato nella rete, causando un'interruzione del gioco, dovrà essere sanzionato con una penalità minore.
- d) Se il disco si ferma sulla recinzione attorno alla pista di gioco, è considerato in gioco e può essere regolarmente giocato con le mani o con la stecca.

Art. 65 - Il disco deve essere sempre tenuto in movimento

- a) Il disco deve essere sempre tenuto in movimento.
- b) Con l'eccezione di poter portare per una volta il disco dietro la propria porta, una squadra, nella propria area di difesa che sia in possesso del disco, deve sempre spingere il disco verso l'area di porta avversaria, eccetto quando è ostacolata in quest'operazione dai giocatori della squadra avversaria o se la squadra in possesso del disco è in inferiorità numerica. Per la prima infrazione di questa regola il gioco deve essere fermato e un ingaggio deve essere fatto all'ingaggio adiacente alla porta della squadra che ha causato l'interruzione e l'arbitro deve avvertire il capitano o l'aiuto capitano della squadra fallosa del motivo di questo ingaggio. Per la seconda violazione di questa regola, da parte di un giocatore della stessa squadra nella stessa azione di gioco, deve essere imposta una penalità minore al giocatore che ha violato la regola.
- c) Una penalità minore deve essere imposta a quel giocatore che deliberatamente trattiene il disco contro la recinzione in qualsiasi modo a meno che non sia urtato da un avversario.
- d) L'ingaggio deve essere effettuato nel punto di ingaggio più vicino alla porta del giocatore che ha commesso l'infrazione.

Art. 66 - Disco non in vista e disco non valido

- a) In caso di mischia o di caduta accidentale di un giocatore sul disco, tale da nascondere il disco stesso alla vista dell'arbitro, l'ufficiale di gara deve immediatamente interrompere il gioco che sarà ripreso con un ingaggio nel punto d'ingaggio più vicino a dove è avvenuta l'interruzione.
- b) Se in qualsiasi momento, durante lo svolgimento della partita, dovesse essere messo in pista un secondo disco oltre a quello con cui si sta giocando, la partita non è sospesa ma continuata fino a che non vi sia cambio di possesso del disco stesso. La partita può essere fermata immediatamente dall'arbitro se questi ritiene che l'azione sia disturbata dall'entrata in pista del secondo disco.

Art. 67 - Rifiuto di cominciare il gioco e perdita della partita

- a) Quando due squadre sono sul campo e per qualsiasi ragione una delle due si rifiuta di giocare quando questo le è stato ordinato dall'arbitro, quest'ultimo ammonisce verbalmente il capitano o gli aiuto capitano e concede alla squadra 15 secondi per iniziare o riprendere il gioco. Se, scaduto tale tempo, la squadra continua a rifiutarsi di giocare l'arbitro assegna una penalità di panca di due minuti ad un giocatore della squadra fallosa, designato dal dirigente o dall'allenatore della squadra tramite il capitano. Se tale incidente dovesse ripetersi l'arbitro deve considerare conclusa la partita e tale fatto deve essere segnalato sul verbale di gara per ulteriori provvedimenti.
- b) Quando l'arbitro ordina ad una squadra, tramite il suo dirigente o allenatore, di scendere in campo e iniziare il gioco entro cinque minuti, e questa si rifiuta, la vittoria della partita è assegnata alla squadra avversaria e tale caso deve essere segnalato sul verbale di gara per ulteriori provvedimenti.
- c) La vittoria della partita è assegnata alla squadra avversaria nei seguenti casi:

1. All'inizio di una partita (al fischio dell'arbitro per la messa in gioco del disco) una squadra non ha fatto scendere in campo quattro giocatori esterni ed un portiere in divisa completa e regolare.

2. Il capitano di una squadra presenta per iscritto una dichiarazione accettata dal direttore dell'incontro nella quale afferma che la squadra non può scendere in campo. In tal caso la squadra avversaria non dovrà indossare la divisa e presentarsi all'incontro e le sarà assegnata la vittoria.

3. In caso di infortunio durante la partita una squadra non può schierarsi in campo (quando a pieno numero) con quattro giocatori ed un portiere per continuare la partita.

Tutte le regole riguardanti la rinuncia ad iniziare od a proseguire una gara sono specificate nel Regolamento gare e Campionati.

Art. 68 - Colpi violenti (con la stecca)

- a) Una penalità minore o maggiore deve essere assegnata, a discrezione dell'arbitro, al giocatore che ostacoli, o cerchi di ostacolare, l'avanzamento dell'avversario "colpendolo violentemente" con la stecca. Qualsiasi azione in cui la stecca del giocatore, all'inseguimento dell'avversario, entra in contatto fisico con quest'ultimo, sarà considerata "colpo violento", indipendentemente dalla violenza usata. L'infrazione è sanzionata almeno con una penalità minore.
- b) In caso di ferita, sarà attribuita una penalità maggiore. NOTA: Gli arbitri devono penalizzare per colpo violento qualsiasi giocatore che faccia oscillare la propria stecca davanti ad un giocatore avversario, indipendentemente che questi sia o no alla portata della stessa e del fatto che non sia stato colpito, e che, con il pretesto di colpire il disco, tiri violentemente il disco contro l'avversario per intimidirlo.
- c) Ogni giocatore che faccia oscillare la stecca di fronte ad un avversario, durante un litigio, è sanzionato con una penalità di partita da parte dell'arbitro. L'infrazione è equiparata al deliberato tentativo di ferire e, quindi, deve essere giudicata in base all'art. 40.
- d) Qualsiasi giocatore, non in possesso del disco, non può entrare in contatto con il portiere avversario con la sua stecca. L'infrazione sarà sanzionata come colpo violento.

Art. 69 - Arpionare e colpire con il pomolo del bastone

- a) Il giocatore che arpioni o colpisca con il pomolo del bastone un avversario sarà punito con una doppia penalità minore. NOTA: "Il tentativo di arpionare" include tutti i casi in cui è fatto anche il solo gesto di arpionare, indipendentemente dalla riuscita o meno del tentativo.
- b) Una penalità di partita deve essere imposta a quel giocatore che ferisca un avversario arpionandolo o colpendolo con il pomolo del bastone. Questo deve essere considerato come un deliberato tentativo di ferire in base all'art. 45. NOTA: Arpionare significa colpire un avversario con la punta della lama della stecca tenendo la stecca stessa con una o due mani.

Art. 70 - Inizio del gioco e tempi

- a) La partita inizia con un ingaggio al centro della pista e riprende nello stesso modo subito dopo lo scadere di ogni intervallo. Nessun ritardo è ammesso per manifestazioni, celebrazioni, dimostrazioni o presentazioni a meno che queste non siano state preventivamente approvate dal direttore dell'incontro.
- b) La squadra di casa può scegliere la porta da difendere all'inizio della partita. Se entrambe le panchine dei giocatori si trovano dallo stesso lato della pista, la squadra di casa inizia il gioco usando la panca più lontana dalla porta di partenza. Le panchine non sono invertite al termine di ogni tempo di gioco.
- c) Durante il riscaldamento pre partita, ogni squadra deve limitare l'attività nella propria metà pista.
- d) Per entrare in pista per il riscaldamento pre gara, tutti i giocatori devono essere in completa uniforme.

Art. 71 - Lancio della stecca

- a) Quando un giocatore della squadra in difesa, incluso il portiere, lancia deliberatamente la stecca o parte di essa o altri oggetti, verso il disco, l'arbitro fa terminare l'azione e, nel caso in cui non sia stata segnata una rete, assegna un rigore contro la squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione. Il tiro deve essere battuto dal giocatore che ha subito l'infrazione. Se, invece, la porta non era difesa ed il giocatore, in possesso del disco, non aveva alcun avversario fra sé e la porta avversaria, anziché il rigore, deve essergli assegnata una rete a suo favore.
- b) Una penalità maggiore deve essere assegnata a quel giocatore che lanci la stecca o parte di essa o altri oggetti, in qualsiasi area ad eccezione che l'infrazione sia stata sanzionata con **un tiro di rigore** concesso per la scorrettezza.
NOTA: Se un giocatore abbandona la parte di stecca rotta ai limiti del campo (ma non sulla recinzione) e questa non interferisce con lo svolgimento del gioco, non sarà assegnata alcuna punizione.
- c) **Se un giocatore getta un bastone o qualunque altro oggetto sulla superficie di gioco dalla panca dei giocatori o dalla panca delle penalità sarà sanzionato con una penalità minore più penalità di partita per cattiva condotta. Se il giocatore non è identificato (individuato) sarà, invece, inflitta una penalità minore di panca.**
NOTA: Il lancio del bastone deve essere punito con un tiro di rigore se viene lanciato il bastone (o qualsiasi altro oggetto) contro un giocatore in possesso del disco e questo è nella sua zona d'attacco (ha perciò oltrepassato la linea di metà campo).

Art. 72 – Tempi di gioco ed interruzioni

a) La partita si articola in due tempi di gioco effettivi, la cui durata varia secondo le categorie e delle situazioni agonistiche :

CATEGORIA	TEMPI DI GIOCO	TIME OUT	CONCENTRAMENTI	TIME OUT
Seniores	25 minuti	2	20 minuti	1
Under 20	20 minuti	1	20 minuti*	1
Under 17	20 minuti	1	20 minuti*	1
Under 15	15 minuti	1	15 minuti*	1
Altre categorie	15 minuti	1	15 minuti*	1

* La CNGH può disporre variazioni ai tempi di gioco in relazione alla disputa delle finali nazionali di categoria

b) Per le gare dove non è ammessa la parità si darà applicazione all'art. 73.

c) Ogni tempo supplementare è considerato parte del gioco e le penalità non scadute sono considerate sempre valide.

d) Due time-out di un minuto possono essere chiesti da ogni squadra per ogni tempo regolamentare nelle esclusive gare di categoria Senior maschile e femminile esclusa attività giovanile e concentramenti.

Nei tempi supplementari non può essere chiesto, e concesso, alcun time-out.

e) Il time-out deve essere richiesto all'arbitro, che ne informerà immediatamente il cronometrista, solo dal giocatore in possesso del disco oppure dal capitano quando il gioco è fermo.

f) Durante il time-out i giocatori possono andare alla panchina.

g) L'infrazione a quanto sopra riportato è punita con una penalità minore di panca

Art. 73 - Pareggi

a) Se alla fine di un incontro il punteggio è di parità, la partita è considerata "pareggiata" e ad entrambe le squadre è attribuito un punto ad eccezione di quelle gare in cui, non essendo ammessa la parità, ci si comporterà con le seguenti modalità:

b) Alla fine dei tempi regolamentari di gioco, è concessa una pausa di riposo di tre minuti, al termine della quale si inizierà uno spareggio "morte improvvisa" della durata massima di 10 minuti. Se, nel corso di questo periodo, una squadra segnerà una rete, la partita avrà immediato termine. Nel caso, invece, in cui in questo periodo non si segnerà una rete, finiti i cambi delle linee, sarà concesso un ulteriore riposo di 3' minuti e si inizia un altro periodo di 10' minuti con la possibilità per la squadra che segna una rete di vincere immediatamente la gara. Nel caso di ulteriore parità, si proseguirà con le medesime modalità sin tanto che una squadra segni una rete.

c) E' concessa la possibilità in Tornei amichevoli o su autorizzazione della Commissione di Settore Hockey o LNH, per i Campionati e le manifestazioni ad essa assegnati che, dopo il primo tempo supplementare, si possa procedere, anziché con ulteriori tempi supplementari, con la serie dei tiri di rigore che saranno battuti nella seguente modalità: i tiri sono effettuati utilizzando quattro tiratori per squadra, che si alterneranno in base a quanto previsto al riguardo dall'art. 28) Tiri di rigore: l'arbitro effettua un sorteggio prima dell'inizio dei tiri per decidere quale squadra inizierà a battere la sequenza dei rigori. Ogni portiere difende la propria porta e non è impiegata una porta comune. A parità di rigori battuti, vincerà la squadra che ne ha segnati il maggior numero. Se, dopo la prima serie di rigori, la parità dovesse persistere, saranno effettuati ulteriori tiri finché, a parità di tiri effettuati, una squadra avrà segnato una rete più di quella avversaria. A nessun

giocatore della squadra deve essere permesso di ritirare un rigore finché tutti i giocatori della formazione, eccetto il portiere, non abbiano tirato.

Art. 74 - Sgambettare

a) Una penalità minore deve essere imposta ad ogni giocatore che mette la propria stecca, ginocchio, piede, braccio o gomito, in modo da sgambettare o far cadere l'avversario. NOTA: Se un giocatore sta, senza alcun dubbio, agganciando il disco e ne ottiene il possesso, sgambettando colui che ne era in precedenza in possesso, non commette infrazione alcuna.

b) Una penalità maggiore sarà inflitta a ogni giocatore che disporrà il proprio bastone, il ginocchio, il piede, il braccio, la mano o il gomito in maniera da determinare la caduta dell'avversario che sta pattinando e in modo tale da ferirsi.

c) Quando un giocatore, in possesso del disco ed in fase di attacco, si trova di fronte, come unico avversario, il portiere ed è fatto cadere, o subisce fallo da dietro, deve essergli assegnato un tiro di rigore a favore. Tuttavia, l'arbitro non deve fermare il gioco fino a che il disco non passa dalla squadra attaccante a quella difendente.

NOTA: L'intenzione di questa regola è di ristabilire un'occasione di segnatura ragionevole che è stata persa a causa di un fallo da dietro quando il fallo è commesso nella zona d'attacco. Per "Controllo del disco" si intende l'azione con cui il giocatore spinge in avanti il disco con la stecca. Se, nel frattempo, il disco è toccato da un altro giocatore o dal suo equipaggiamento o colpisce la porta o/e non è più spinto da nessuno, il giocatore non può essere più considerato "in possesso del disco".

d) Qualora il portiere avversario sia stato tolto dal campo e un giocatore, in possesso del disco, fosse sgambettato o subisse altro fallo da dietro, senza che vi siano ostacoli tra lui e la porta avversaria, impedendogli così di segnare un probabile goal, l'arbitro deve immediatamente fermare il gioco e attribuire un goal alla squadra attaccante.

Art. 75 - Violenza non necessaria

a) A discrezione dell'arbitro, una penalità minore può essere attribuita a quel giocatore che si rende colpevole di violenza non necessaria.

b) Se l'azione ha provocato una ferita, sarà assegnata una penalità maggiore. NOTA: l'azione di urtare un avversario, per allontanarlo dal disco o quella di fronteggiarlo, nel tentativo di controllare il disco, non è considerata violenza. Ciò non implica che i giocatori non in possesso del disco possano buttarsi con il loro corpo contro un avversario per guadagnarne il possesso. NOTA: Una penalità per violenza non necessaria deve essere assegnata, in ogni caso, in cui un giocatore provoca uno scontro non necessario con un avversario in possesso del disco.

INDICE DELLE PENALITA'

MOTIVO	RIFERIMENTO
Offese agli ufficiali di gara	Articolo 38
Sistemazione dell'abbigliamento	Articolo 39
Falli Volontari	Articolo 40
Carica alla balaustra	Articolo 41
Stecca spezzata	Articolo 42
Arpionare	Articolo 69
Carica scorretta	Articolo 43
Scontro da dietro	Articolo 59
Scontro	Articolo 44
Ferite volontarie all'avversario	Articolo 45
Ritardare il gioco	Articolo 46
Gomitate	Articolo 47
Ingaggio	Articolo 48
Fermare il disco (cadere sul disco)	Articolo 49
Colluttazione (scazzottata)	Articolo 50
L'equipaggiamento del portiere	Articolo 17
Penalità del portiere	Articolo 29
Comportamento volgare	Articolo 52
Tenere il disco con le mani	Articolo 53
Stecche alte	Articolo 54
Trattenuta (di un avversario)	Articolo 55
Aggancio (col bastone)	Articolo 56
Abbandonare la panchina dei giocatori o delle penalità (sostituzioni illegali)	Articolo 61
Sostituzione dei giocatori	Articolo 13
Disturbo	Articolo 57
Interferenza da parte degli spettatori	Articolo 58
Calciare il disco	Articolo 60
Ginocchiate	Articolo 47
Abbandonare la panchina dei giocatori o delle penalità	Articolo 61
Danni fisici (molestie) agli ufficiali di gara	Articolo 62
Linguaggio osceno	Articolo 63
Disco in movimento	Articolo 65
Rifiuto di cominciare il gioco	Articolo 67
Colpi violenti (con la stecca)	Articolo 68
Arpionare	Articolo 69
Lancio della stecca	Articolo 71
Sgambettare	Articolo 74
Violenza non necessaria	Articolo 75
Disco ingiocabile	Articolo 64

INDICE DI RIFERIMENTO RAPIDO PER LE PENALITA'	
Minori - 2 minuti	
MOTIVO	RIFERIMENTO
Offese agli ufficiali di gara	Articolo 38
Sistemazione dell'abbigliamento	Articolo 39
Carica alla balaustra	Articolo 41
Stecca spezzata	Articolo 42
arpionare	Articolo 69
Carica scorretta	Articolo 43
Scontro	Articolo 44
Equipaggiamento pericoloso	Articolo 19
Ritardare il gioco	Articolo 46
Gomitate	Articolo 47
Ingaggio	Articolo 48
Fermare il disco (cadere sul disco)	Articolo 49
Colluttazione (scazzottata)	Articolo 50
L'equipaggiamento del portiere	Articolo 17
Penalità del portiere	Articolo 29
Tenere il disco con le mani	Articolo 53
Stecche alte	Articolo 54
Aggancio (col bastone)	Articolo 56
Trattenuta (di un avversario)	Articolo 55
Sostituzioni illegali	Articolo 13, Articolo 61 (h)
Disturbo	Articolo 57
Ginocchiate	Articolo 47
Colpi violenti (con la stecca)	Articolo 68
I bastoni	Articolo 15
Sgambettare	Articolo 74
Violenza non necessaria	Articolo 75

INDICE DI RIFERIMENTO RAPIDO PER LE PENALITA'**Maggiori - 5 minuti**

MOTIVO	RIFERIMENTO
Carica alla balaustra	Articolo 41
arpionare	Articolo 69
Carica scorretta	Articolo 43
Scontro	Articolo 44
Gomitate	Articolo 47
Colluttazione (scazzottata)	Articolo 50
Stecche alte	Articolo 54
Aggancio (col bastone)	Articolo 56
Falli Volontari	Articolo 40
Ginocchiate	Articolo 47
Colpi violenti (con la stecca)	Articolo 68
Arpionare	Articolo 69

PENALITA' DI CATTIVA CONDOTTA 10 minuti

MOTIVO	RIFERIMENTO
Offese agli ufficiali di gara	Articolo 38
Stecca spezzata	Articolo 42
Penalità di cattiva condotta	Articolo 26
Danni fisici (molestie) agli ufficiali di gara	Articolo 62
Linguaggio osceno	Articolo 63

PENALITA' DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA sospensione

Offese agli ufficiali di gara	Articolo 38 (d)
Danni fisici (molestie) agli ufficiali di gara	Articolo 62

PENALITA' DI PARTITA 5 o 10 minuti

Falli Volontari	Articolo 40
Ferite volontarie all'avversario	Articolo 45

TIRI DI RIGORE

Spostare la porta	Articolo 46 (b)
Fermare il disco (cadere sul disco) Articolo 49	
Sgambettare (fallo da dietro)	Articolo 74 (b)
Giocatori irregolarmente in gioco	Articolo 61 (h)
Raccogliere il disco nell'area di porta	Articolo 53 (d)
Lancio della stecca	Articolo 71

REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI

PARTE I

L'ATTIVITA' AGONISTICA

TITOLO I

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) Rinuncia a gara

Il sodalizio che rinuncia alla disputa di una gara, oltre al pagamento dell'ammenda nella misura annualmente stabilita, subirà la perdita della gara stessa con il punteggio di 0-5, nonché la penalizzazione di tre punti in classifica.

Gli organi competenti possono non infliggere l'ammenda quando la rinuncia sia stata determinata da gravi motivi di forza maggiore. Qualora il sodalizio rinunciario non abbia notificato la rinuncia all'organo competente ed al sodalizio avversario, almeno tre giorni prima dello svolgimento dell'incontro, potrà essere obbligato a corrispondere al sodalizio avversario un indennizzo, nella misura annualmente stabilita dal consiglio federale.

Il sodalizio che, per la seconda volta nel corso dello stesso campionato, rinunci a disputare una gara o non si presenti in campo entro il termine stabilito dal successivo art. 8 oppure si ritiri nel corso dell'incontro, è escluso dal campionato con tutte le conseguenze previste dal successivo art. 20.

Negli incontri che si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta, a concentramento o play off, il sodalizio che rinuncia alla disputa di una gara in aggiunta alle sanzioni di cui al primo capoverso del presente articolo, è altresì eliminato dalla manifestazione cui stava prendendo parte.

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 0-5 o con quello più favorevole alla squadra avversaria acquisito al momento del ritiro. Al di fuori dell'ipotesi prevista dal penultimo comma del precedente art. 6, il ritiro in gara è per il resto equiparato in ogni sua conseguenza alla rinuncia.

Negli incontri che si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta, a concentramento o play off, il sodalizio che si ritira da una gara, come previsto al 1° comma del presente articolo, in aggiunta alle sanzioni di cui al primo capoverso del presente articolo, è altresì eliminato dalla manifestazione cui stava prendendo parte.

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.

Negli incontri che si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta, a concentramento o play off, il sodalizio rinunciario ai sensi del primo comma del presente articolo e fermo restando quanto stabilito in ordine alle cause di forza maggiore in aggiunta alle sanzioni previste per la rinuncia a disputare una gara, sarà altresì eliminato dalla manifestazione cui stava prendendo parte.

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

Se due o più squadre terminano in classifica a parità di punteggio, l'attribuzione dei rispettivi posti nella classifica stessa sarà determinata:

- Dal punteggio conseguito negli incontri diretti;
- Dalla differenza reti relativa a tali incontri;
- In caso di ulteriore parità, la classifica sarà determinata sulla base della differenza reti relativa a tutti gli incontri disputati;
- Persistendo la situazione di parità, la classifica sarà determinata in base al numero delle reti segnate in tutti gli incontri disputati;
- Infine, perdurando la parità saranno classificati a pari merito e ove occorra necessariamente stabilire una precedenza questa sarà determinata per sorteggio; se trattasi di posti relativi a promozioni o retrocessioni si darà luogo al contrario ad incontri di spareggio come previsto al successivo articolo 12.

Art. 12) Gare di spareggio

Qualora due o più squadre si trovino a parità di punteggio in testa alla classifica finale dei campionati di serie a, dove la organizzazione non preveda fasi successive (play off o concentramento), per l'aggiudicazione del titolo di campione italiano, anziché farsi luogo all'applicazione delle norme di cui al precedente art. 11 - parità in classifica, 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. 72 – tempo di gioco e interruzioni comma b del regolamento tecnico.

Nel caso che le squadre a parità di punteggio siano invece più di due sarà disputato un torneo di spareggio in campo neutro con gironi di sola andata. Eventuali situazioni di parità al termine del torneo di spareggio saranno definite in base al precedente art. 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:

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.

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 riferito 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 venisse 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 dal precedente 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 ritiratasi 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 5 - 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 Associative 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) ATTIVITA' 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

Le piste dove si svolgono i campionati devono essere omologate e conformi alle disposizioni particolari emanate per ogni singolo campionato. Sono comunque da considerarsi obbligatorie le seguenti attrezzature complementari:

1. Tabellone segnapunti (collocato in modo tale da essere ben visibile al pubblico e agli occupanti il recinto ufficiale);
2. Cronometro visibile (anche da tavolo);
3. Recinto riservato e recinto ufficiale, posti preferibilmente uno di fronte all'altro, ben delimitati e separati dal pubblico.

Per le porte vedi quanto previsto dall'art. 2 - porta del regolamento tecnico.

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

All'atto dell'iscrizione al campionato ogni sodalizio deve indicare la disponibilità di una pista di gioco che, comprese le relative attrezzature di gioco, deve essere conforme alle prescrizioni del regolamento tecnico ed omologata a cura della commissione di settore.

Ogni variazione della pista di gioco successiva all'omologazione deve essere immediatamente comunicata, a cura dei sodalizi interessati, alla commissione di settore che, qualora ne ravvisi la necessità, potrà disporre una nuova omologazione.

In ogni caso, il verbale della omologazione della pista non può costituire prova opponibile in sede di reclamo per irregolarità della pista e/o delle sue attrezzature.

Copia del verbale di omologazione deve essere tenuto a disposizione dell'arbitro sulla pista di gioco.

Il termine affinché le piste di gioco siano 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 c.o.n.i.

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 100 km. Di distanza. In questo caso, alle squadre viaggianti è dovuta un'indennità chilometrica (la cui misura è fissata annualmente) per la maggior distanza percorsa.

Le squadre che, all'atto dell'iscrizione all'attività, dispongono soltanto di una pista "scoperta", possono indicare anche una pista "coperta", dove, in caso di necessità, potranno eventualmente disputare gli incontri non effettuabili sulla pista "scoperta" per motivazioni connesse al maltempo. Nel caso in cui una società non indicasse la pista "coperta" sostitutiva, non potrà trovare applicazione quanto previsto a riguardo delle gare disputate su piste scoperte dall'art. 35) impraticabilità della pista di gioco. In tal caso sarà applicata la sanzione della perdita della gara con il risultato di 0 - 5 a carico della società ospitante.

Art. 28) Disponibilita' degli spogliatoi

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

Ogni pista deve disporre – per ciascuna squadra - di un recinto riservato provvisto 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 nel numero massimo di 11 (undici)

Non più di altre 8 (otto) persone per ognuna delle due squadre, così divise: n. 2 dirigenti, n. 2 allenatori, n. 1 preparatore atletico, n. 1 medico, n. 1 massaggiatore e n. 1 attrezzista, tutte in possesso di specifica tessera federale.

L'arbitro dovrà accertarsi che tutte le persone che entreranno nel recinto riservato siano state iscritte a referto, dovrà inoltre controllare i documenti di identità degli atleti confrontati con il relativo modello at2bis, le tessere gara per i tecnici e le tessere federali per i 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, pur 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 come fosse un pass e a mezzo tessera dirigenti tassativamente appuntata in modo ben visibile.

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 potrà disporre l'allontanamento dal recinto riservato.

Art. 30) Recinto ufficiale

Ogni pista deve inoltre disporre di un recinto ufficiale, posto di fronte al recinto riservato, 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 essere poste le due panche penalità ed il tavolo dei cronometristi.

Le panche penalità devono essere collocate in un'area stabilita lontana dalle panchine dei giocatori e separate tra loro, l'arbitro ha il compito di verificare prima dell'inizio della gara che tali zone siano presenti e ove non lo fossero non dare inizio alla gara.

Al tavolo ad essi riservato, potranno sedersi il cronometrista della partita, il cronometrista delle penalità ed il compilatore ufficiale del referto messo a disposizione dalla società ospitante nonché un rappresentante per ciascuna squadra.

Le norme particolari di svolgimento della attività annuale possono fissare deroghe alla presente normativa per periodi attività agonistica e per serie di attività agonistica

A disposizione del cronometrista deve essere posto, nel recinto ufficiale, un segnalatore acustico che emetta un suono forte e diverso da quello del fischiello usato dall'arbitro. Ogni pista deve essere fornita di orologio elettronico per comunicare il tempo in ogni fase di gioco. Inoltre, in tutti i campi dove si giocano incontri di serie A, è obbligatoria la presenza e l'utilizzo del tabellone elettronico segnatempo e segnapunti. Nel caso mancasse tale attrezzatura, l'arbitro non potrà iniziare la gara e, a carico della società ospitante, vi sarà dapprima la perdita della gara con il risultato di 0 - 5 e poi, in caso di recidiva, l'applicazione dell'art. 6) rinuncia a gara.

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. I dirigenti iscritti a referto (allenatore, aiuto allenatore, medico e dirigente accompagnatore) potranno accedere alla pista soltanto dietro invito o autorizzazione dell'arbitro.

I giocatori che abbiano un guasto alle attrezzature devono uscire dalla pista eccezione fatta per il portiere che, con l'autorizzazione dell'arbitro, potrà aggiustare e riparare la propria attrezzatura, eccezione fatta per la propria maschera. Nel caso in cui la presenza del portiere di riserva non è obbligatoria, sarà concesso un tempo massimo di 10 minuti affinché un altro giocatore possa presentarsi in pista adeguatamente attrezzato. 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 stesso può disporre:

1. L'inversione del campo, qualora si tratti di incontro da effettuarsi nel corso del girone di andata;
2. Lo svolgimento della gara su altra pista omologata, a condizione che il sodalizio ospitato non debba in tal modo compiere un percorso maggiore di quello previsto per la trasferta originaria o che, in questa eventualità, esso sia rimborsato delle maggiori spese sostenute, a cura del sodalizio ospitante;
3. Il rinvio della gara, contenuto peraltro entro termini tali da non influire sul regolare svolgimento del campionato o della manifestazione.

Qualora non riuscisse possibile adottare alcuno dei provvedimenti di cui sopra, il sodalizio ospitante sarà considerato rinunciatario alla disputa della gara, con le conseguenze previste dall'art. 6 del presente regolamento.

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 - 5.

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) Impraticabilita' 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 in attesa che cessi l'impraticabilità.

3) Per le gare disputate su piste coperte che si avvalgono dell'ausilio dell'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 ad un massimo di 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 - 5 o con quello più favorevole acquisito sul 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 **0-5** 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 tal caso 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. Questa possibilità è concessa unicamente a quelle società che, all'atto dell'iscrizione all'attività federale, abbiano indicato una pista coperta sostitutiva. Per le altre sarà applicata la perdita della gara con il risultato di 0 - 5 a carico della società ospitante.

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 del successivo art. 61 – 1° comma – perdita della gara.

5) 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 giudice unico nazionale per la ripetizione. In tale eventualità il sodalizio ospitante dovrà corrispondere a quello ospitato un'indennità di viaggio il cui parametro è stabilito annualmente dal consiglio federale.

6) 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 imprevedibili 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 agli arbitri, 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 ps.

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 del 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 campo 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 gli arbitri in ogni circostanza e, a gara terminata, rimanere con loro sino a quando non abbiano 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 gli arbitri e di proteggersi reciprocamente.

Le società ospitanti, su esplicita richiesta degli arbitri, da effettuarsi prima della gara, devono provvedere affinché questi, al termine della gara stessa, possano essere accompagnati 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 con personale sanitario infermieristico professionale laureato ai sensi delle vigenti norme di legge in materia, con personale sanitario infermieristico diplomato ai sensi delle vigenti norme di legge in materia, o tramite il servizio di ambulanza fornito dalle associazioni riconosciute.

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 - 5.

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

Ogni squadra deve designare, mediante annotazione sull'elenco giocatori il proprio capitano ed un vice capitano, che lo sostituisce ad ogni effetto in caso di impedimento, anche temporaneo. Il capitano deve portare sulla maglia nella parte frontale, in posizione ben visibile, una lettera "c" alta circa cm. 8 di colore contrastante con quello della maglia indossata. Il vice capitano (non più di tre per partita) porterà invece nella parte frontale, in posizione ben visibile, una lettera "a" (vedi al riguardo l'articolo n. 10) capitano del regolamento tecnico).

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 agli arbitri l'elenco dei giocatori della propria squadra;
- Provvedere a consegnare agli arbitri i dischi regolamentari;
- Presentare agli arbitri eventuali riserve scritte sull'irregolarità della pista, nonché i preannunci di reclamo nei casi previsti dal regolamento gare e campionati,
- 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 gli arbitri e il capitano della squadra avversaria.

Art. 43) Elenco giocatori

Quarantacinque 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 (modello h2 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 dirigenti.

L'arbitro dopo aver proceduto al controllo e alla corrispondenza dei documenti identificativi con i modelli h2/at2bis – tessera gara presentati procederà alla loro identificazione nello spogliatoio di ogni singola squadra restituendo in tale occasione le tessere gara agli interessati per consentirgli l'accesso al recinto riservato

Una copia di detti elenchi h2/at2bis 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.

Il ritardo nella presentazione degli elenchi da parte di una società deve essere indicato in apposito supplemento da parte dell'arbitro e le conseguenze relative in termini disciplinari sono quelle previste dalle norme per lo svolgimento attività fihp

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 è 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 - 5 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 tornei a concentramento

Nei tornei amichevoli, ancorché organizzati dalla F.I.H.P., che si svolgono a concentramento ed 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 18 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 Inh; 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 del disco

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

Nel caso in cui fosse presente alla gara personale direttivo della Inh e la società ospitante non fosse in grado di fornire i dischi del colore richiesto, sarà Inh a provvedere alla fornitura dei dischi necessari e la decisione di Inh 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 Inh presente alla gara: la decisione di Inh 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 Inh presente alla gara: la decisione di Inh 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 Inh, 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) dischi

I sodalizi ospitanti devono mettere a disposizione dell'arbitro, all'inizio di ogni gara, quattro dischi regolamentari nuovi ed in ottimo stato; per gli incontri in campo neutro, ciascun sodalizio dovrà mettere a disposizione due dischi regolamentari.

Qualora non riesca possibile dare inizio alla gara o portarla a termine per inosservanza delle norme di cui sopra, la squadra o le squadre responsabili subiranno la punizione sportiva della perdita della gara con il punteggio di 0-5 o con quello più favorevole per la squadra avversaria, acquisito al momento della sospensione.

TITOLO VI UFFICIALI DI GARA

Art. 51) Compiti degli arbitri

Oltre a quanto previsto nel regolamento tecnico, spetta all'arbitro:

- A) ogni valutazione e decisione in merito alla regolarità e praticabilità della pista e di tutte le relative attrezzature, alla regolarità dell'equipaggiamento dei giocatori;
- B) il controllo degli elenchi e dei documenti di riconoscimento, l'identificazione dei giocatori e delle persone ammesse per ciascuna squadra, nel recinto riservato; nei casi in cui, invece, fosse presente la commissione tecnica di campo sarà affidata a quest'ultima il controllo degli elenchi e dei documenti di riconoscimento (l'identificazione però avviene sempre a cura dell'arbitro);
- C) il controllo della parte sintetica del referto gara (1° pag.), di spettanza del cronometrista.

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 di quanto precede 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 degli arbitri

Se gli arbitri designati per la direzione della gara non fossero presenti in pista entro 60 minuti dall'ora stabilita per l'inizio, la gara stessa potrà avere luogo sotto la direzione di altro arbitro/i che fossero eventualmente presenti, debitamente incaricati dal competente cta.

Se all'ora stabilita per l'inizio della gara fosse presente solo uno dei due arbitri designati, la gara avrà luogo ugualmente sotto la direzione del solo arbitro presente.

Art. 54) Infortunio dell'arbitro

Se durante lo svolgimento di una gara uno dei due arbitri si infortuna e non può continuare la gara la stessa sarà portata a termine dall'altro arbitro singolarmente.

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. Nel caso fosse presente, nella c.t.c. Il componente cta, la scelta sarà di sua competenza, e la gara, interrotta per l'infortunio arbitrale, sarà ripresa dal punto (e dal risultato) in cui era stata interrotta.

Art. 55) Tempo di attesa delle squadre

Se, trascorsi 60 minuti dall'ora fissata per l'inizio della gara, gli arbitri designati non si fossero presentati, né fosse possibile provvedere alla loro sostituzione le squadre potranno lasciare la pista e l'incontro sarà rinviato dall'organo competente a data da stabilirsi.

Art. 56) Errore arbitrale

E' da considerarsi errore arbitrale la mancata o errata osservanza di norme, la cui applicazione non è affidata alla valutazione o alla discrezionalità dell'arbitro, competente a decidere in merito è l'organismo previsto all'art.71 del presente regolamento

Art. 57) Cronometrista

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 assoluta con la presenza di personale abilitato dalla Inh con specifica tessera gara

In assenza del cronometrista ufficiale e del personale abilitato Inh, 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 la parte sintetica (i° pag.) Del referto 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 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) Commissione tecniche di campo

Nei gironi e nei tornei a concentrazione 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 concentrazione 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 concentrazione 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 concentrazione 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 concentrazione, 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 I.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.

Nei gironi e nei tornei a concentramento amichevoli

La commissione tecnica arbitrale è formata da un componente della commissione tecnica arbitrale, designata dal cta nazionale, nonché dal segretario della commissione nominato dall'ente organizzatore.

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: 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 0-2 o quello più favorevole per la squadra avversaria eventualmente conseguito sul campo.

La perdita della gara con il punteggio di 0-2 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 (penalità partita) 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 125 euro per la serie A1, 75 per la serie A2, 50 per la serie B 10 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 (penalità partita), 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 125 euro per la serie A1, 75 per la serie A2, 50 per la serie B , 10 in attività giovanile per ogni giornata di gara irrogata.

E) i provvedimenti di squalifica irrogati a dirigenti sono gravati da una ammenda pari a 125 euro per la serie A1, 75 per la serie A2, 50 per la serie B , 10 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 esplicano 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 arbitrali di cui all'art. 56 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 di cui all'art. 56.

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 fissargli 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.

Art. 80 manuale di casistica arbitrale

La interpretazione e/o applicazione delle norme contenute nel presente regolamento tecnico e gare campionati, si completa con la emanazione a seguire del “ manuale di casistica arbitrale” che è parte integrante dei presenti regolamenti.

Art. 81 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.

FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO



MANUALE DI CASISTICA ARBITRALE

Sommario

INTRODUZIONE.....	80
SEZIONE PRIMA - IL CAMPO DI GIOCO.....	81
Art. 1 - Il campo di gioco.....	81
Art. 3 - Area di porta.....	84
Area virtuale del portiere: linea immaginaria che unisce i due ingaggi e prosegue perpendicolarmente fino alla balaustra del fondo pista.....	86
Nell'area virtuale il portiere può bloccare e trattenere il disco, eccetto quando questo si trova oltre la linea di porta, in questo caso il portiere deve avere una parte del corpo che tocca la sua area di porta, in caso contrario gli dovranno essere assegnati 2' di penalità per ritardo del gioco	87
Art. 5 - Le panche dei giocatori.....	87
Art. 6 - Le panche delle penalità.....	87
Art. 7 - Area dell'Arbitro.....	88
SEZIONE SECONDA - LE SQUADRE.....	89
Art. 9 - Composizione delle squadre.....	89
Art. 10 – Il Capitano della squadra.....	91
Art. 12 - Formazione all'inizio dell'incontro.....	92
Art. 13 - Sostituzione dei giocatori.....	92
Art. 14 - Giocatori infortunati.....	94
SEZIONE TERZA - L'EQUIPAGGIAMENTO.....	97
Art. 15 - I bastoni.....	97
Art. 16 - I pattini.....	97
Art. 17 - L'equipaggiamento del portiere.....	98
Art. 18 - Equipaggiamento protettivo.....	98
Art. 20 - Il disco.....	99
Chi deve fornire il disco?.....	99
Art. 21 - Le uniformi.....	99
SEZIONE QUARTA – LE PENALITÀ'.....	101
TABELLA DELLE PENALITÀ.....	101
Art. 24 – Le penalità minori.....	102
Esempi applicativi riferiti alle penalità minori.....	103
Art. 25 – Le penalità maggiori.....	105
Esempi applicativi riferiti alle penalità maggiori.....	106
Art. 26 – Le penalità di cattiva condotta.....	107
Art. 28 - Tiro di rigore.....	107
Posizione degli Arbitri e loro compiti durante il tiro di rigore.....	108
Condizioni per la concessione di un tiro di rigore.....	
Articoli che trattano i falli da penalizzare con il tiro di rigore.....	
Art. 29 - Penalità del portiere.....	112
Art. 30 - Penalità differite.....	113
Esempi applicativi riferiti alle penalità differite.....	113
Art. 31 - Segnalazione della penalità.....	114

SEZIONE 5 – ARBITRI.....	115
SEZIONE SESTA – FALLI E RELATIVE SANZIONI.....	122
Art. 38 - Offese agli Ufficiali di Gara e cattiva condotta.....	123
Art. 39 - Sistemazione dell'abbigliamento e dell'equipaggiamento.....	123
Art. 41 - Carica alla balaustra	124
Art. 42 – Bastone rotto.....	124
Art. 43 - Carica scorretta	125
Art. 44 – Carica con bastone	125
Art. 46 - Ritardare il gioco.....	126
Art. 48 - Ingaggi.....	126
Art. 49 – Caduta sul disco	129
Art. 50 – Pugni e gioco duro	130
Art. 51 - Goal e assist.....	131
Art. 53 – Giocare il disco con le mani	132
Art. 54 – Bastoni alti	133
Art. 55 - Trattenuta di un avversario	134
Art. 55 – Aggancio con il bastone	135
Art. 57 - Ostruzionismo.....	135
Art. 59 – Carica da tergo	136
Art. 60 - Calciare il disco.....	136
Art. 61 - Abbandono della panca dei giocatori o delle penalità.....	137
Art. 63 - Gesti o linguaggio osceno.....	138
Art. 64 - Disco fuori dai limiti del campo o non giocabile	139
Art. 65 – Il disco deve essere tenuto in movimento.....	139
Art. 66 - Disco non visibile o irregolare	139
Art. 67 - Rifiuto di cominciare il gioco e perdita della partita.....	139
Art. 70 - Inizio del gioco e dei singoli tempi.....	141
Art. 71 - Lancio del bastone.....	141
Art. 72 Tempi di gioco ed interruzioni	141
Art. 74 - Sgambetto	142

INTRODUZIONE

Il **Manuale della Casistica** della Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio è un supplemento al regolamento ufficiale di gioco della F.I.R.S. ed è stato elaborato al fine di chiarire particolari situazioni di gioco e chiarire le principali regole dell'hockey in-line.

Con questo manuale si è cercato di fornire una interpretazione il più chiara possibile delle regole di gioco e non deve essere solo un testo di consultazione per gli Arbitri ma uno strumento con cui giocatori e dirigenti possano avere una migliore conoscenza del regolamento di gioco e capire anche le scelte arbitrali.

La struttura del Manuale della casistica rispecchia quella del regolamento ed è divisa in sei sezioni.

Sezione prima – Il campo di gioco
Sezione seconda – Le squadre
Sezione terza – L'equipaggiamento
Sezione quarta – Le penalità
Sezione quinta – Gli ufficiali di gara
Sezione sesta – Falli e relative sanzioni

Inoltre è stata inserita una apposita appendice riguardante il referto di gara con le istruzioni per la corretta compilazione.

Un'approfondita conoscenza di questo manuale è di gran vantaggio per l'Arbitro. Con una tale conoscenza del Regolamento, l'Arbitro ne trarrà notevoli benefici nell'espletamento delle sue funzioni. Infine la sua conoscenza e competenza nell'applicare il Regolamento, gli farà guadagnare il rispetto di coloro che vivono nel mondo dell'Hockey.

SEZIONE PRIMA - IL CAMPO DI GIOCO

Art. 1 - Il campo di gioco

D. Cosa si intende per pista di gioco e impianto di gioco?

R. Per pista di gioco s'intende il rettangolo entro il quale si svolge il gioco; per impianto di gioco s'intende l'intero complesso comprendente oltre alla pista, pure il recinto riservato, il recinto ufficiale, gli spogliatoi, gli spalti e tutti quegli altri locali annessi all'edificio ai quali si può accedere in virtù o del pagamento del biglietto o del fatto di essere un tesserato F.I.H.P. (ivi compreso anche il parcheggio riservato).

D. Quali sono le incombenze dell'arbitro appena giunto nell'impianto di gioco?

R Verificare che la pista e le attrezzature interessate alla gara siano conformi al regolamento e, assieme ad un dirigente della squadra ospitante, accertarsi dello stato dello spogliatoio della compagine ospite nonché informarsi se servizio sanitario, i cronometristi e la forza pubblica sono stati richiesti.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se la squadra ospitata, prima dell'inizio della gara, presenta riserva scritta circa una presunta irregolarità della pista o delle relative attrezzature?

R. Premesso che tutte le piste devono essere omologate da una specifica Commissione (e che il verbale d'omologazione deve essere disponibile presso l'impianto di gioco), l'arbitro accerterà la fondatezza o meno delle "presunte" irregolarità "alla presenza dei due capitani" e, constatata eventualmente la presenza delle anomalie denunciate, concederà un tempo massimo di 60' minuti per porvi rimedio. Passato inutilmente tale tempo massimo, l'arbitro darà inizio ugualmente all'incontro (a meno che l'irregolarità accertata possa provocare danni all'incolumità dei giocatori o degli spettatori), menzionando il tutto in modo dettagliato sul supplemento del referto gara.

Al termine della gara, la squadra (che aveva presentato la riserva scritta) potrà fare preannuncio scritto di reclamo (entro il termine di 20 minuti dalla fine dell'incontro) 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.

Appare superfluo aggiungere che nel caso in cui l'arbitro avrà deciso, per i motivi già indicati, che l'incontro non possa avere inizio, dovrà egualmente menzionare il tutto in modo dettagliato sul supplemento del referto di gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se una squadra, durante la gara, fa rilevare una presunta irregolarità della pista o delle relative attrezzature, intervenuta successivamente all'inizio della gara stessa?

R. L'arbitro, rilevata la fondatezza della segnalazione, deciderà se è il caso di sospendere la gara (per un tempo massimo di 60 minuti) per fare rimuovere le anomalie intervenute o proseguirla, invece, se ritiene che le stesse non abbiano particolare rilevanza agli effetti della sua regolarità. Nel primo caso, decorso inutilmente tale tempo massimo, l'arbitro riprenderà ugualmente (a meno che l'irregolarità accertata possa provocare danni all'incolumità dei giocatori o degli spettatori) l'incontro.

In entrambi i casi dovrà menzionare il tutto in modo dettagliato sul supplemento del referto gara.

Al termine della gara, la squadra (che aveva fatto rilevare l'irregolarità riscontrata) potrà fare preannuncio scritto di reclamo (entro il termine di 20 minuti dalla fine dell'incontro) 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.

D. Se il preannuncio di reclamo è presentato dopo 25 minuti anziché i 20 previsti dal Regolamento, come dovrà comportarsi l'arbitro?

R. L'arbitro accetterà egualmente il reclamo, rilasciando una dichiarazione (che dovrà essere sottoscritta per accettazione dal capitano della squadra che ha presentato il preannuncio) sulla quale sarà indicato con precisione i minuti passati dalla fine della gara.

D. La mancanza di entrambe o di una delle reti di protezione che, obbligatoriamente, sono installate lungo i lati minori della pista è motivo affinché l'arbitro non inizi o porti a termine una gara?

R. Siccome tali reti sono state messe a protezione del pubblico, è essenziale che, in caso di presenza di spettatori, le reti debbano essere installate.

Nel caso invece non fossero presenti spettatori, la partita potrà essere iniziata o continuata (nel caso in cui l'anomalia fosse intervenuta dopo l'inizio della gara).

D. Se invece una o entrambe le reti di protezione dovessero avere un'altezza inferiore ai 4 metri, come si comporterà l'arbitro nel caso in cui tale irregolarità gli fosse denunciata da una squadra?

R. L'arbitro, dopo aver concesso in ogni caso il tempo massimo di 60 minuti per rimuovere tale manchevolezza, inizierà egualmente la gara (a meno che giudichi l'altezza della rete assolutamente insufficiente a proteggere l'incolumità degli eventuali spettatori posti dietro il lato minore interessato).

In entrambi i casi menzionerà il tutto in modo dettagliato sul supplemento del referto gara.

D. Premesso che le cause d'impraticabilità della pista di gioco sono:

- a) la pioggia (in caso di piste scoperte)
- b) la mancanza totale o parziale della luce – meno di 800 lux - (in caso di piste coperte)
- c) la condensa (in caso di piste coperte), come dovrà comportarsi l'arbitro in presenza di una di queste situazioni?

R. L'arbitro, **in caso di pioggia**, dovrà comportarsi come di seguito descritto:

- 1) se intervenuta prima dell'inizio della gara e se, a suo giudizio, possa avere carattere solo temporaneo, la gara potrà iniziare con un massimo di 60 minuti di ritardo rispetto l'ora programmata d'inizio.
- 2) Se intervenuta prima dell'inizio della gara e nel caso in cui, a suo giudizio, abbia fortissime probabilità di non terminare prima dei 60 minuti (previsti nel precedente punto), l'incontro potrà essere disputato su altra pista di gioco coperta ed omologata, eventualmente disponibile nell'ambito dello stesso territorio comunale e reperita dalla squadra ospitante, a condizione che l'incontro stesso possa iniziare con non più di 120 minuti di ritardo rispetto all'orario d'inizio programmato.
- 3) Se intervenuta dopo l'inizio della gara, lo svolgimento di questa potrà essere sospeso per un periodo non superiore complessivamente a 30 minuti.

L'arbitro, **in caso di mancanza di luce**, dovrà comportarsi come di seguito descritto:

- i. se intervenuta prima dell'inizio della gara ed inoltre se, a suo giudizio, possa avere carattere non definitivo, la gara potrà iniziare con un massimo di 120 minuti di ritardo rispetto l'ora programmata d'inizio.
- ii. Se intervenuta dopo l'inizio della gara, lo svolgimento di questa potrà essere sospeso per un periodo non superiore complessivamente a 120 minuti.

L'arbitro, **in caso di condensa**, dovrà comportarsi come di seguito descritto:

- i. se intervenuta prima dell'inizio della gara ed inoltre se, a suo giudizio, possa avere carattere non definitivo, la gara potrà iniziare con un massimo di 60 minuti di ritardo rispetto l'ora programmata d'inizio.
- ii. Se intervenuta dopo l'inizio della gara, lo svolgimento di questa potrà essere sospeso per un periodo non superiore complessivamente a 30 minuti.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui le linee di demarcazione all'interno della pista sono:

- a) invisibili
- b) inferiori ai prescritti 5 o 8 cm. di larghezza.

R. L'arbitro, dopo aver concesso i 60 minuti regolamentari previsti per ovviare alle manchevolezze, si comporterà come segue per il caso:

- a) non darà inizio alla gara o la sospenderà ove il difetto fosse sopraggiunto successivamente
- b) la inizierà egualmente con la sola accortezza di far sì che almeno le misure delle linee di porta siano portate a quella di 5 o 8 cm.

E' superfluo aggiungere che le situazioni occorse dovranno essere dettagliatamente menzionate sul supplemento del rapporto di gara.

D. Premesso che sono in ogni modo da considerarsi obbligatorie le seguenti attrezzature complementari:

- a) tabellone segnapunti (collocato in modo tale da essere ben visibile al pubblico e agli occupanti il recinto ufficiale);
- b) cronometro visibile;
come si comporterà l'arbitro nel caso della loro mancanza?

R. Nel caso manchi in serie A1:

nel campionato di serie A1 per tutti gli incontri è obbligatoria la presenza e l'utilizzo del tabellone elettronico segnatempo e punti; nel caso mancasse tale attrezzatura, l'Arbitro non potrà iniziare la gara e, a carico della Società ospitante, la perdita della gara con il risultato di 0-5.

R. Nel caso manchi nelle altre serie:

- a) per il tabellone segnapunti, si potrà rimediare con la visione al pubblico di pezzi di cartone indicante il punteggio per le due squadre;
- b) dovrà essere usato un cronometro visibile.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui la pista di gioco fosse disponibile soltanto dopo il termine regolare di 60 minuti dall'ora programmata d'inizio?

R. Inizierà egualmente la gara nel caso in cui la pista stessa fosse stata in precedenza impegnata da altra manifestazione disputata sotto il controllo del C.O.N.I. e menzionerà il tutto sul referto di gara.

D. Verificandosi situazioni non previste dai regolamenti relativamente alla praticabilità e regolarità della pista di gioco, come deve comportarsi l'arbitro?

R. L'arbitro decide a sua discrezione sui provvedimenti da adottare e ne riferisce sul referto di gara.

Art. 2) LA PORTA

D. Se prima della gara si riscontra che le misure della porta non sono regolamentari, come si comporterà l'arbitro?

R. Dopo aver controllato e rilevato che le misure della porta non sono regolamentari, si concederanno i 60 minuti regolamentari anche nel caso in cui il difetto non potesse essere rimosso, l'arbitro inizierà egualmente la gara "sub Judice", menzionando in modo dettagliato l'accaduto sul supplemento di referto gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui le reti esterne della porta non siano nel materiale previsto dallo specifico articolo del Regolamento di Gioco?

R. L'arbitro dopo essersi accertato che le reti non consentano al disco di uscire tra le maglie e che non siano di pericolo per i giocatori inizierà la gara; nel caso invece che non soddisfacessero ad entrambi questi due requisiti, chiederà alla Società ospitante la sostituzione della rete entro il termine massimo dei 60 minuti (a decorrere dall'orario programmato d'inizio della gara); in caso contrario non darà inizio alla gara menzionando in modo dettagliato l'accaduto sul supplemento di referto gara.

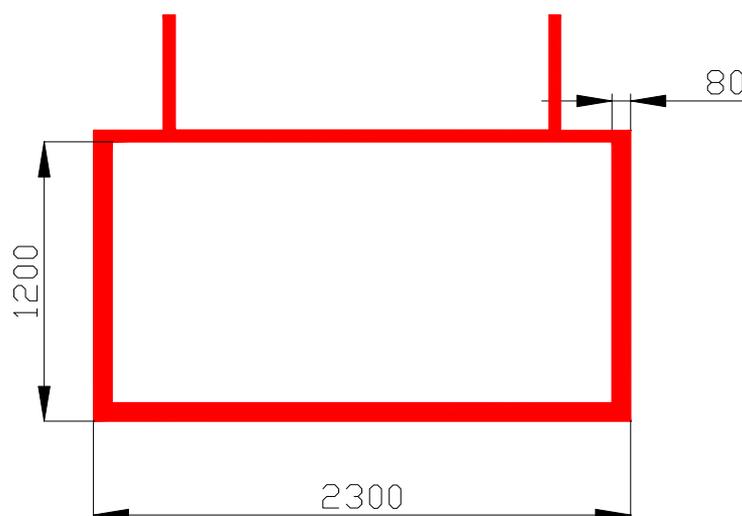
D. Se mancano le reti (sia interne e/o esterne), la gara può iniziare?

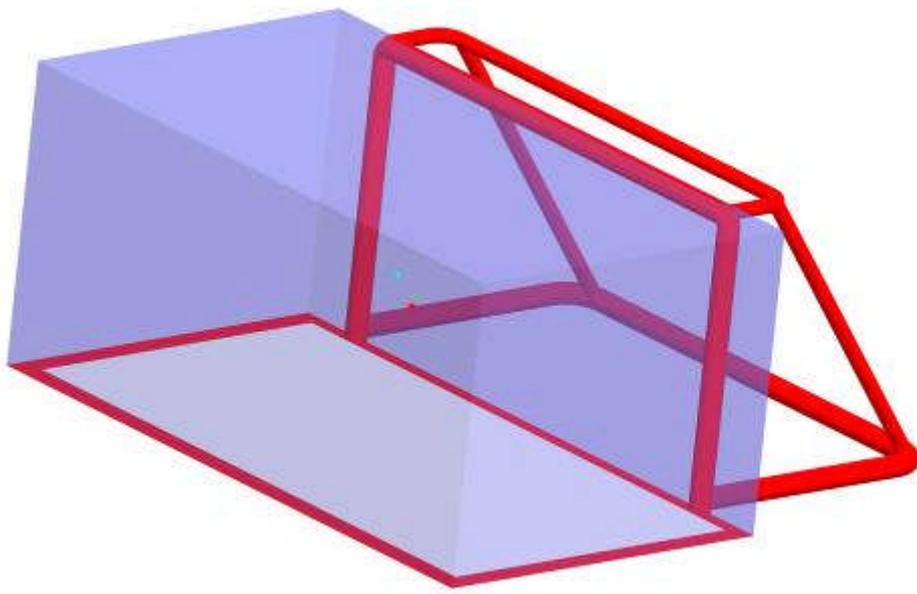
R. Decorso inutilmente il tempo previsto di 60 minuti ed in mancanza delle reti (obbligatorie), la gara non potrà avere inizio e l'arbitro menzionerà in modo dettagliato l'accaduto sul supplemento di referto gara.

Art. 3 – Come devono essere le dimensioni dell'Area di porta?

La misurazione dell'area di porta deve essere effettuata partendo dal lato esterno delle linee che formano l'area in quanto le stesse fanno parte dell'area stessa. Conoscere questo particolare può essere importante per concedere o annullare una marcatura effettuata con "uomo in area". Si ricorda che in campo nazionale è ammessa l'area di porta consistente in un semicerchio con raggio di 150-180 cm.

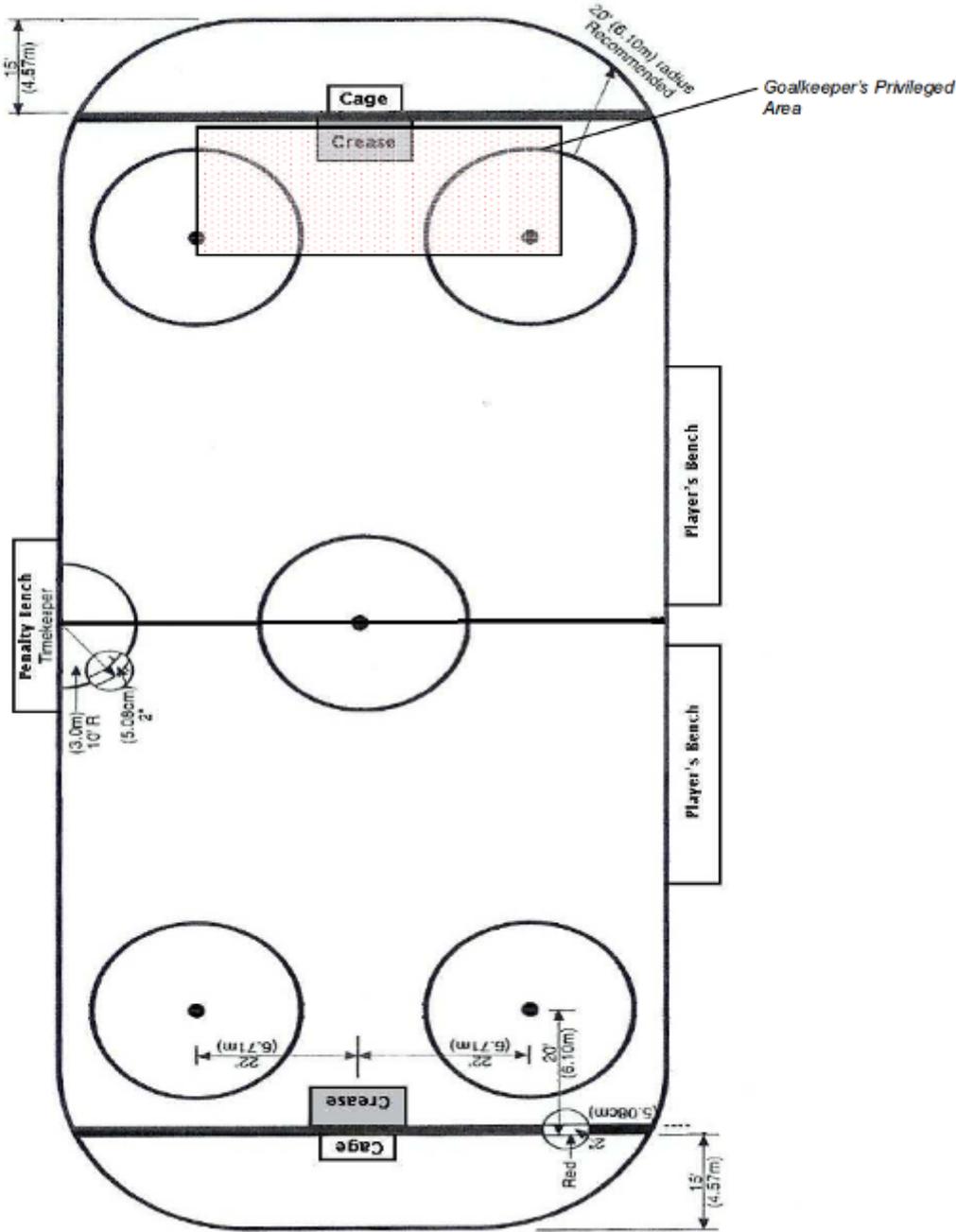
Con area di porta s'intende anche lo spazio volumetrico compreso tra l'area segnata sul pavimento e la traversa della porta (vedi figura 2).





Area virtuale o zona in cui il portiere può fermare il disco: linea immaginaria che unisce i due ingaggi fino a bordo pista

Diagram of Roller In-Line Hockey Playing Area



Nell'area virtuale il portiere può bloccare e trattenere il disco quando è pressato direttamente da giocatori avversari, altrimenti obbligatoriamente lo deve rimettere in gioco, in caso contrario gli dovranno essere assegnati 2' per ritardo del gioco. Inoltre il portiere non può trattenere il disco quando questo si trova oltre la linea di porta, in questo caso, deve avere una parte del corpo che tocca la sua area di porta, in caso contrario gli dovranno essere assegnati 2' di penalità per ritardo del gioco.

Art. 5 – Le panchine dei giocatori

D. Chi può accedere alle panchine dei giocatori?

R. Per ogni squadra deve essere presente una panchina (recinto riservato art. 29 RGC) ove possano prendere posto i giocatori che momentaneamente non prendono parte al gioco (nel numero massimo di undici) e altre otto persone regolarmente tesserate munite di tessera gara appesa al collo in maniera ben visibile. L'Arbitro non deve permettere che sulla panchina siano presenti più persone di quelle consentite e deve, prima dell'inizio dell'incontro, verificare che siano regolarmente tesserate (lo scopo di tale controllo è di poter comunicare correttamente al Giudice Sportivo i nominativi delle persone che possano creare disordine durante la partita).

D. In caso di interferenze al gioco da parte di tesserati schierati nella panca dei giocatori, l'arbitro che provvedimenti deve assumere?

R. A tale riguardo si ricorda che il personale in panchina, in caso di interferenze al gioco o di vibranti proteste, se giocatore individuato con certezza, gli verrà assegnata una penalità di cattiva condotta, se persona iscritta nei ruoli tecnici, sarà allontanato dalla panca ed alla squadra sarà comminata una penalità minore di panca.(art 38)

D. Come si devono posizionare le squadre all'inizio del gioco?

R. le squadre devono iniziare il gioco posizionandosi nella metà campo opposta alla propria panchina.

D. Quali tesserati nei ruoli tecnici possono accedere alla panchina giocatori?

R. 2 dirigenti,1 allenatore,1 vice allenatore,1 medico,1 preparatore atletico,1 meccanico,1 massaggiatore, tutti con tessera gara ben visibile al collo. Se un tesserato con un determinato ruolo non è presente alla gara, non può essere sostituito da uno con ruolo diverso, pertanto non potrà essere inserito nel modello H/2/HL.

Art. 6 – Le panchine delle penalità

D. Dove devono essere collocate le panche delle penalità?

R. La panchina delle penalità assegnata ad ogni squadra deve essere posta sull'altro lato della pista di fronte alla propria panca dei giocatori e non può essere cambiata per tutta la durata dell'incontro.

Considerando che in Italia l'hockey in linea viene prevalentemente giocato in impianti dove si gioca anche l'hockey a rotelle, non predisposti perciò ad avere delle panche delle penalità, in via del tutto eccezionale è consentito di avere le panche delle penalità sullo stesso lato di quelle delle squadre ma queste devono essere ben delimitate ed atte a contenere gli eventuali giocatori espulsi.

D. Come si deve comportare un giocatore che termina la penalità?

R. Sia dove la panca puniti è situata regolarmente sul lato opposto alla panca giocatori, sia dove la panca puniti è sullo stesso lato della panca giocatori, il giocatore che termina la penalità deve rientrare in pista

Art. 7 –Area dell'Arbitro

D. Dove deve essere tracciata l'area dell'arbitro?

R. L'area dell'Arbitro è un semicerchio con raggio di 3 metri (1,50 se la pista è inferiore a 25x50 - se sito nella metà campo vedi disegno della pista precedente) e deve essere tracciata davanti al Recinto Ufficiale. È la zona del campo riservata esclusivamente ai direttori di gara ove poter consultarsi e fornire le indicazioni al Marcatore Ufficiale ed al Cronometrista.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se un giocatore, compreso il capitano, entra nell'area dell'arbitro senza l'autorizzazione?

R. Ogni giocatore che vi entri, senza esplicita autorizzazione dell'arbitro, durante le interruzioni di gioco, al fine di parlare o protestare sul suo operato sarà punito dallo stesso con una penalità di cattiva condotta.

D. Se sulla pista non è demarcata l'area arbitrale, come si comporta l'arbitro?

R. Se non è presente tale area, la partita non potrà iniziare e, trascorsi 60' senza che si sia posto rimedio, l'arbitro decreterà il termine della gara e menzionerà in modo dettagliato l'accaduto sul supplemento del referto gara.

SEZIONE SECONDA - LE SQUADRE

Art. 9 - Composizione della squadra

D. Con quanti giocatori si può iniziare una gara?

R. Nei campionati ove è obbligatoria la presenza del portiere di riserva, una squadra deve presentare obbligatoriamente i due portieri ed almeno sei giocatori di movimento (massimo quattordici giocatori di movimento). In quelli ove la presenza del portiere di riserva non è obbligatoria un portiere e sei giocatori di movimento (anche qui vale la regola di un massimo di quattordici giocatori di movimento). Se una squadra non fosse in grado di presentare i giocatori nel numero sopra riferito, la gara non sarà iniziata e l'arbitro, dopo aver ritirato le distinte formazioni (Mod. H2/HL ed AT2BIS) di entrambe le squadre ed aver eseguito il controllo dei documenti e l'inerente appello giocatori, ne farà dettagliata menzione sul supplemento del referto di gara.

D. Nelle categorie dove non è obbligatorio schierare il portiere di riserva , una squadra può schierare un portiere e 15 giocatori?

R. No in nessun caso, il numero massimo dei giocatori di movimento è 14.

D. Sino a quando è possibile sostituire giocatori inseriti sull'elenco formazioni?

R. Premesso che le Società devono presentare all'arbitro detto elenco, in duplice copia e riportante oltre ai nominativi dei giocatori pure quelli delle persone aventi titolo all'accesso al recinto riservato, 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro, è possibile apportare variazioni sino al primo ingaggio d'inizio della gara.

Una volta iniziata la gara non potranno più essere apportate variazioni al mod. H2/HL.

D. In che modo l'arbitro provvede al riconoscimento dei giocatori durante l'appello prima della gara?

R. L'arbitro effettuerà tale controllo nel suo spogliatoio dapprima controllando che i nominativi dei giocatori inseriti sul Mod. H2/HL siano compresi tra quelli riportati sul Modello AT2 BIS; nel caso in cui taluni atleti non fossero elencati sul documento AT2 BIS (a causa di tesseramento ex novo o trasferimento) dovranno essere allegati al Mod. H2/HL anche la certificazione del tesseramento atleta (vale a dire per i trasferimenti copia AT/5 munito del visto della LNH e copia della ricevuta della raccomandata inviata a FIHP; per i nuovi tesserati copia AT2 modello di tesseramento provvisto del visto della LNH e copia della ricevuta della raccomandata). Eseguito questo primo compito, l'arbitro provvederà all'identificazione dei giocatori nello spogliatoio della squadra interessata.

L'identificazione, non essendo prevista la conoscenza personale, dovrà avvenire come di seguito indicato ed i giocatori in difetto NON potranno comunque prendere parte in alcun modo alla gara.

E' consentito l'utilizzo di una fotocopia del documento di identità a condizione che la stessa sia chiara e ben visibile in termini identificativi nella parte fotografica dell'interessato e dovrà essere in corso di validità.

Nelle gare di attività seniores/giovanile maschile/femminile è obbligatorio esibire all'arbitro, prima della gara stessa e all'atto dell'appello, un documento di identità personale.

I documenti ammessi per l'identificazione sono:

- ✓ carta di identità in corso di validità rilasciata dal Comune di Residenza;
- ✓ passaporto rilasciato dallo Stato di appartenenza;
- ✓ certificato di identità personale ad uso espatrio (per i minori di 15 anni);
- ✓ per i minori di 15 anni di età potrà essere presentato anche il certificato di nascita in carta semplice rilasciato dal Comune di Residenza sul quale è applicato la foto tessera dell'interessato che dovrà essere vidimata dal CP/CR FIHP di competenza.

Questo documento avrà valore sino al compimento del 15° anno di età. A questo riguardo, occorre comunque adoperare anche il BUON SENSO, vale a dire se il tesserato compie il 15° anno di età a luglio o a agosto e si presenta a novembre / dicembre (ed avrebbe quindi avuto tutto il tempo per richiedere la carta di identità) non sarà accettato in gara; nel caso invece in cui si presentasse a settembre lo accetteremo intimandogli comunque la presentazione del regolare documento di identità per la prossima gara;

✓ patente di guida;

Per i minori di 15 anni si ricorda che nessuna discussione potrà essere intavolata con i direttori di gara che hanno l'obbligo di accettare ESCLUSIVAMENTE i due documenti citati ai punti precedenti; in assenza di tali documentazioni o se la documentazione fosse incompleta con la mancanza delle autentiche apposte dai Comitati Provinciali o Regionali FIHP, l'atleta non potrà prendere parte alla gara senza discussione alcuna.

D. In che modo l'arbitro provvede al riconoscimento dei dirigenti/ruoli tecnici durante l'appello prima della gara?

R. L'arbitro effettuerà tale controllo negli spogliatoi controllando che i nominativi dei dirigenti e/o tecnici inseriti sul Mod. H2/HL corrispondano alla tessera gara appesa al collo dei tecnici o dei dirigenti unitamente ad un loro documento di identità (cfr. medesimi documenti previsti per i giocatori).

Se un allenatore o un appartenente ai ruoli tecnici, benché elencato in distinta, non fosse presente all'inizio della gara dovrà essere depennato dal mod. H2/HL e non potrà più essere ammesso alla gara anche se dovesse presentarsi dopo l'inizio della medesima.

D. Nei campionati ove il portiere di riserva non è obbligatorio, qual è il numero massimo di giocatori di movimento elencabili sulla distinta formazione ed ammessi quindi alla disputa della gara?

R. Il numero massimo sarà sempre di 14 giocatori, indipendentemente dal fatto che una squadra abbia indicato in distinta il portiere di riserva.

D. Come deve comportarsi l'arbitro quando una squadra si presenta senza il portiere di riserva (chiaramente nei campionati dove è obbligatoria tale presenza)?

R. L'arbitro, dopo aver ritirato le distinte formazioni di entrambe le squadre ed aver eseguito il controllo dei documenti e l'inerente appello, non inizierà la gara e ne farà dettagliata menzione sul supplemento del referto di gara.

D. Un portiere di riserva può partecipare al gioco, in caso di necessità, come giocatore di movimento?

R. No, in nessun caso il portiere di riserva può essere utilizzato come giocatore di movimento.

D. Un giocatore, elencato in distinta ma assente all'appello pre-partita ed arrivato dopo che la gara è iniziata, può essere ammesso al gioco?

R. Sì. Le condizioni essenziali affinché il giocatore possa partecipare alla gara sono la sua inclusione nella distinta formazione consegnata all'arbitro all'atto dell'appello pre-gara ed il suo riconoscimento, da parte dell'arbitro, prima che entri sulla pista di gioco.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se un giocatore, elencato in distinta, non si presenta prima della fine della gara?

R. L'arbitro farà depennare sia dal Mod. H2/HL o distinta formazione (chiaramente da entrambe le copie), sia dal referto di gara il giocatore che non si è presentato.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui una squadra giunge sulla pista di gioco prima della scadenza dei 60 minuti ma non adeguatamente equipaggiata per iniziare la gara?

R. Condizione essenziale affinché una gara abbia inizio è quella che le squadre siano pronte per scendere in pista nel termine massimo di 60 minuti. Pertanto se allo scadere di tale tempo, una squadra non fosse regolarmente equipaggiata la gara non potrà avere inizio.

Nel caso di attività giovanile solo a seguito di dichiarazione di consenso, preventivamente sottoscritta dai capitani delle due squadre, si potrà derogare da tale disposizione

Situazione 1

In fase di controllo l'Arbitro nota che un dirigente, nei pressi della panca, è sprovvisto di tessera gara, come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro interromperà la gara e farà allontanare il dirigente dal recinto riservato.

Situazione 2

Come la precedente ma il dirigente rifiuta di abbandonare il recinto riservato, come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro attenderà 5 minuti e, nel caso tale dirigenti si ostini a non abbandonare il recinto riservato, interromperà in maniera definitiva l'incontro. Il fatto dovrà essere dettagliatamente menzionato nel supplemento del referto di gara.

Situazione 3

Un dirigente e/o allenatore presenta all'Arbitro come documento identificativo la carta d'identità, come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: per i ruoli tecnici e dirigenziali l'unico documento valido per l'accesso al recinto riservato è la tessera gara (per i dirigenti) e del pass (per i ruoli tecnici). Pertanto la mancanza di tale tessera gara appesa al collo preclude l'accesso al recinto riservato.

Situazione 4

All'Arbitro viene consegnata la distinta formazioni (mod. H2/HL) e, al posto del numero di tessera gara (pass), viene segnalato il numero del documento di identità dell'allenatore (o di qualsiasi altro ruolo tecnico cioè medico, preparatore atletico, massaggiatore, meccanico), come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: verificare che l'allenatore sia in possesso della tessera gara (pass) federale e, in caso affermativo, far effettuare la correzione sul modello presentato. Nel caso in cui invece l'allenatore sia sprovvisto di tale cartellino allo stesso sarà precluso l'accesso al recinto riservato.

Art. 10 – Il capitano della squadra

D. Chi può rivolgersi all'Arbitro, a gioco fermo, per chiedere delucidazioni sui provvedimenti presi?

R. Solo il Capitano o uno dei tre Assistenti hanno il privilegio di potersi rivolgere all'Arbitro, chiedendo delucidazioni sulle decisioni assunte. Nel caso in cui si trovino contemporaneamente sulla pista di gioco sia il Capitano, sia l'Assistente, solo al primo è concesso di rivolgersi all'Arbitro.

D. L'arbitro è obbligato a fornire spiegazioni al Capitano o Assistente, sul suo operato?

R. Premesso che l'arbitro ha l'obbligo di segnalare ogni provvedimento disciplinare con la segnalazione appropriata in maniera ben visibile, sia al giocatore che al tavolo dei cronometristi, l'eventuale richiesta del Capitano o Assistente sul suo intervento, nella maggior parte dei casi è inutile in quanto già ampiamente definita dall'arbitro stesso. Per tutte le altre interruzioni di gioco prive di segnalazione, se il Capitano o Assistente chiederanno educatamente spiegazione, l'arbitro le fornirà.

D. Come si comporterà l'arbitro se si avvede che ad ogni suo intervento, il Capitano o Assistente anche se in maniera educata, chiede spiegazioni sul suo operato allo scopo di fare rifiutare i propri compagni, o per innervosire lo stesso?

R. Dopo previo avviso allo stesso, riterrà la richiesta una protesta con relativo provvedimento disciplinare.

Al fine di evitare un eccessivo spezzettamento dell'incontro è preferibile evitare di fermarsi a disquisire con chi chiede spiegazioni.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se il capitano o un assistente, in sua assenza (che sono gli unici giocatori autorizzati, a gioco fermo ed in modo educato, a colloquiare con lui) gli chiede spiegazioni sui provvedimenti adottati?

R. L'arbitro spiegherà i provvedimenti adottati unicamente al capitano che non dovrà in ogni caso contestarli, essendo ammessa la sola richiesta di spiegazioni ma non la discussione degli stessi. Se invece tale richiesta pervenisse da altro giocatore, l'arbitro non dovrà fornire alcun chiarimento e, nel caso in cui il giocatore persistesse nel suo atteggiamento, dovrà adottare a suo carico una penalità di cattiva condotta.

Art. 12 – Formazione all'inizio dell'incontro

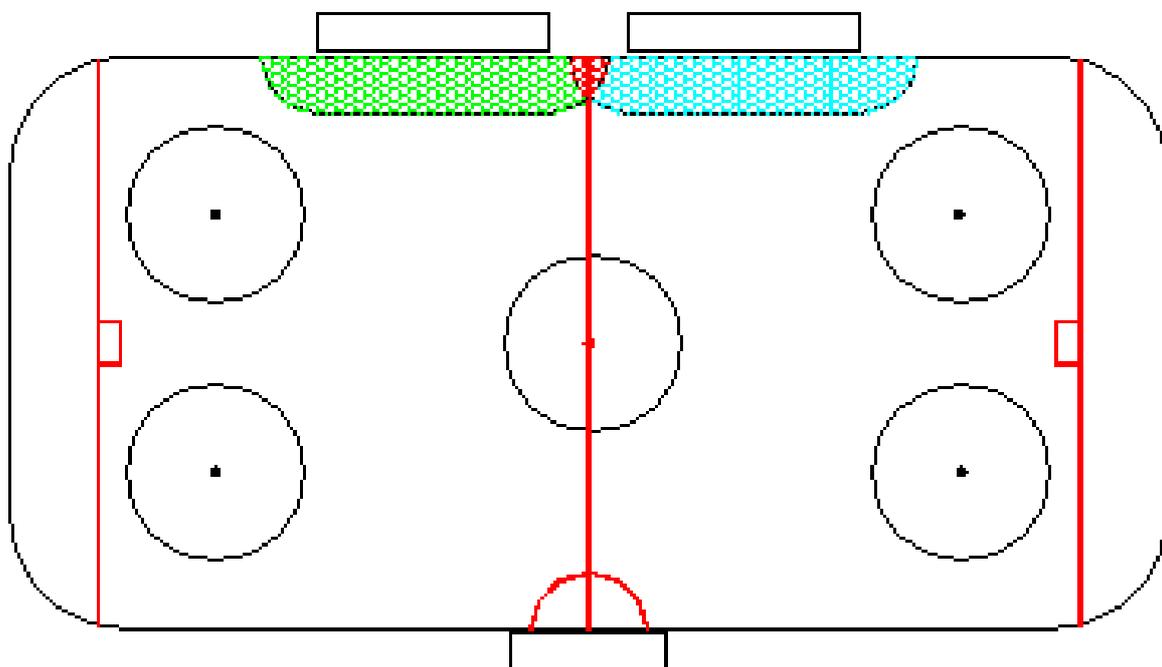
D. Una squadra con quanti giocatori deve iniziare la partita?

R. Ogni squadra deve sempre mettere in pista l'esatto numero di giocatori. Una squadra non può iniziare l'incontro senza un portiere e quattro giocatori di movimento. La mancanza di questi requisiti preclude l'inizio dell'incontro.

Art. 13 – Sostituzione dei giocatori

D. Come si effettuano i cambi dei giocatori?

R. Il cambio dei giocatori deve avvenire entro 3 metri dalla propria panchina (vedi immagine). Se l'Arbitro vede che i cambi vengono effettuati non rispettando questa regola



recherà alla panca della squadra che ha commesso il cambio irregolare ed avviserà il capitano o l'allenatore dell'irregolarità rilevata. Questa procedura avverrà:

- 1) immediatamente, interrompendo il gioco, se la squadra che ha effettuato il cambio in maniera irregolare è in possesso del disco. In questo caso il conseguente ingaggio verrà effettuato al centro del campo;
- 2) alla prima interruzione del gioco se il disco è in possesso della squadra che non ha effettuato il cambio in modo irregolare. Il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto dove il gioco è stato interrotto.

D. Come si comporta l'arbitro posizionato nel punto di ingaggio durante un cambio giocatori?

R. L'Arbitro deve alzare ed abbassare il braccio ad ogni interruzione di gioco anche se non avviene alcun cambio di giocatori e deve seguire questa procedura:

dopo un'interruzione di gioco, l'Arbitro si posizionerà nel punto d'ingaggio;

concede cinque secondi alla squadra ospite per il cambio dei giocatori;

trascorsi i cinque secondi alza il braccio per comunicare che nessun cambio è più permesso alla squadra ospite;

con il braccio alzato concede ulteriori cinque secondi durante i quali la squadra ospitante potrà procedere al cambio dei suoi giocatori;

trascorso questo periodo abbassa il braccio per significare che da quel momento nessun cambio di giocatori è più permesso alla squadra di casa.

Il significato e lo scopo di questo articolo è di dare all'Arbitro i consigli e l'autorità per rendere più veloce il cambio dei giocatori dopo un'interruzione di gioco.

Questo articolo si riferisce soprattutto alle situazioni nelle quali la squadra ospite ritarda a mettere i propri giocatori in pista con la speranza che sia la squadra di casa a mettere per prima la propria formazione al fine di avvantaggiarsi. In questo caso l'Arbitro deve essere preciso con i cinque secondi non consentendo alla squadra ospite il cambio dei giocatori dopo il tempo consentito.

Se l'Arbitro vede che l'allenatore sta mettendo i propri giocatori in pista e non cerca di ritardare il cambio (rispetto all'altra squadra), può certamente concedere alla squadra alcuni secondi extra.

L'Arbitro deve permettere ai giocatori che stanno scavalcando la balaustra per entrare in pista di continuare anche se i cinque secondi sono scaduti.

D. Come si comporta l'arbitro posizionato nel punto d'ingaggio, se non vi è nessun cambio giocatori?

R. Dopo un'interruzione di gioco, l'Arbitro deve guardare la panca della squadra ospite e se non vi è alcuna indicazione di un possibile cambio, inizia a contare i cinque secondi richiesti, dopo di che alza il braccio. Allo stesso modo si comporta con la squadra di casa. E' in queste situazioni che l'Arbitro deve "sentire" e capire se vi sarà o no un cambio di giocatori.

Se, terminata la procedura, dei giocatori volessero effettuare il cambio, l'Arbitro dovrà rimandare alla loro panca tali giocatori. Di seguito si recherà presso la panchina della squadra, cominciando da quella che ha commesso l'infrazione, comunicando che, da quel momento, ogni sostituzione tentata dopo che l'Arbitro ha concesso il tempo previsto (perciò quando ha abbassato il braccio) sarà punita con una penalità minore di panca per ritardo del gioco.

D. Se il portiere titolare è sostituito dal portiere di riserva, quando può rientrare in campo?

R. Se il portiere di riserva ha sostituito il portiere titolare, deve rimanere in pista fino alla prima interruzione del gioco; può peraltro cambiare con un altro giocatore mentre il gioco è in movimento.

Non c'è limite al numero di volte che il portiere può cambiare con un giocatore mentre il gioco è in movimento.

D. Se al termine di un cambio giocatori, viene comminata una penalità, è consentito un ulteriore cambio giocatori?

R. Se in seguito ad un'interruzione di gioco, e dopo che una o entrambe le squadre hanno in maniera corretta effettuato il cambio dei giocatori, viene comminata una penalità ad una o ad entrambe le squadre, le stesse possono effettuare un altro cambio di giocatori.

D. Dopo la segnatura di una rete, dal punto d'ingaggio di centro pista, l'arbitro deve effettuare i segnali di cambio giocatori?

R. Dopo che un goal è stato segnato, l'Arbitro deve seguire la stessa procedura del cambio dei giocatori come dopo qualsiasi interruzione di gioco.

Art. 14 –Giocatori infortunati

D. Quando l'Arbitro deve interrompere il gioco per infortunio ai giocatori?

R. Quando un giocatore, diverso dal portiere, si infortuna può essere sostituito senza che sia interrotto il gioco.

Nel caso in cui un giocatore sia ferito e una delle squadre sia in una posizione favorevole per segnare una rete il gioco non deve essere fermato finchè il giocatore non abbia effettuato il tiro. Sta all'Arbitro decidere se seguire questa regola o se interrompere immediatamente il gioco valutando la gravità dell'infortunio occorso.

D. Nel caso l'arbitro abbia fermato il gioco per assistere un giocatore che si è infortunato, come deve fare riprendere il gioco?

R. Nel caso di interruzione del gioco per prestare le cure ad un giocatore infortunato, lo stesso giocatore dovrà essere sostituito e non potrà prendere parte al gioco fino alla successiva interruzione, se lo stesso dovesse rientrare prima dell'interruzione, gli dovrà essere comminata una penalità minore. Se il giocatore si rifiuta di abbandonare la pista da gioco dovrà essergli comminata una penalità minore per ritardo del gioco.

D. Se viene effettuato un tiro che colpisce il casco o la griglia del portiere , come si deve comportare l'arbitro?

R. "L'Arbitro deve interrompere immediatamente il gioco SOLO qualora un portiere venga colpito sulla faccia o sulla testa con un tiro particolarmente violento o se vi sono segnali di gravi ferite, salvo che non vi sia una immediata possibilità di segnare un gol. Bisogna prestare la massima attenzione, su di un tiro scagliato con particolare violenza sulla griglia del portiere, essendo il disco piatto, può recare seri danni, pertanto se non si è più che certi dell'incolumità, interrompere immediatamente il gioco .

L'ingaggio conseguente ad un'interruzione, verrà effettuato nel punto di ingaggio vicino all'area di porta dalla parte in cui è partito il tiro.

D. Un giocatore che ha subito una penalità e presenta una ferita, può recarsi nello spogliatoio?.

R. Se un giocatore penalizzato è ferito può recarsi allo spogliatoio, ma se rientra deve recarsi alla panca dei puniti alla prima interruzione di gioco.

D. Come si comporta l'arbitro se entrambi i portieri (dove c'è l'obbligo del portiere di riserva) o il portiere (dove non sussiste l'obbligo di quello di riserva), non possono prendere parte al gioco?

R. Se entrambi i portieri della squadra sono impossibilitati a giocare, la squadra ha a disposizione dieci minuti per preparare e vestire, con la tenuta di gioco, un giocatore che funga da portiere. L'Arbitro deve accertarsi, chiedendolo alla squadra, se il portiere titolare può riprendere il gioco. Se la squadra risponde negativamente, da quel momento iniziano i 10 minuti. Al portiere subentrante non è concesso alcun periodo di riscaldamento.

D. Una volta che un portiere è stato sostituito da un giocatore di movimento che si è vestito con l'equipaggiamento da portiere, può tornare a giocare?

R. Dove sussiste l'obbligo del portiere di riserva, una volta che un giocatore ha indossato l'equipaggiamento del portiere, entrambi i portieri che sono stati sostituiti non potranno più riprendere il gioco. Questa regola non vale dove non sussiste l'obbligo del portiere di riserva, nel tale caso, il portiere sostituito da un giocatore, una volta che si è ristabilito, potrà tornare a giocare.

Se un portiere ferito si rifiuta di abbandonare la pista, dopo un avvertimento, infliggergli una penalità minore. Se il giocatore rifiuta ancora di uscire dalla pista, infliggergli una Penalità di partita per cattiva condotta.

SEZIONE TERZA - L'EQUIPAGGIAMENTO

Art. 15 – I bastoni

D. Come deve comportarsi l'Arbitro se rileva che un giocatore ha un bastone non regolare?

R. L'arbitro infliggerà una penalità minore al giocatore (incluso portiere) che usi un bastone non conforme alle regole

D. Di che materiale devono essere i bastoni dei giocatori?

R. I bastoni possono essere di legno, plastica o altro materiale purché non pericoloso. La cosa più importante per l'Arbitro è stabilire se il bastone è pericoloso. In caso affermativo, deve essere considerato come "equipaggiamento pericoloso" e quindi vietarne l'uso per tutto l'incontro.

La lama del bastone del portiere, non può superare i 13 cm e nella sua curvatura i 14 cm

D. Durante la gara un bastone, dopo accertamento dell'arbitro, presenta irregolarità (curvatura snervata, pala scheggiata ecc), come si comporta l'arbitro?

R. L'arbitro, dopo accertamento, se si avvede che il bastone è diventato irregolare durante il gioco e c'è stata la volontarietà del giocatore di usarlo ugualmente, accorderà una penalità minore al giocatore in difetto, se non esiste volontarietà nell'usarlo, farà semplicemente sostituire il bastone.

D. Due giocatori vengono a contatto tra loro, senza che l'arbitro ravvisi alcuna infrazione, e perdono entrambi il proprio bastone. L'attaccante s'impossessa di uno dei due bastoni e segna la rete, suscitando la protesta del difensore che lo accusa di essersi impossessato del suo (del difensore) bastone anziché del proprio. Come deve comportarsi l'arbitro?

R. L'arbitro arresterà il gioco ed annullerà la rete solamente se ha l'assoluta certezza che l'attaccante abbia segnato la rete servendosi del bastone del difensore anziché del proprio.

Riprenderà quindi il gioco con un ingaggio a centro campo.

Art. 16 – I pattini

D. Con quali pattini è consentito giocare?

R. Situazione 1

Un giocatore indossa un paio di pattini predisposti per aver 4 ruote ciascuno.

L'Arbitro si accorge che su un pattino sono montate solamente 3 ruote, come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro interrompe il gioco (quando la squadra a cui appartiene il giocatore con pattino irregolare è in possesso del disco) ed infligge una penalità minore al giocatore per equipaggiamento irregolare.

R. Situazione 2

Un giocatore indossa un paio di pattini predisposti per aver 4 ruote (5 per il portiere) ciascuno. L'Arbitro si accorge che su un pattino non sono montate tutte le ruote previste prima dell'inizio dell'incontro, come deve comportarsi l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro segnala l'irregolarità al giocatore e non permetterà il suo ingresso in pista fino a quando tale irregolarità non sia stata corretta. L'eventuale ingresso in pista con pattino difforme a quanto prescritto (cioè con tutte le ruote montate) sarà causa di assegnazione di una penalità minore per equipaggiamento irregolare.

R. Situazione 3

Decisione: Un giocatore durante il gioco perde una ruota , come si deve comportare?

Il giocatore obbligatoriamente deve uscire dal campo e sostituirla, se non esce e continua a giocare, l'arbitro gli accorderà una penalità minore per equipaggiamento irregolare.

Art. 17 – L'equipaggiamento del portiere

D. Come deve comportarsi l'Arbitro se si accorge che l'equipaggiamento del portiere non è regolare?

R. L'arbitro assegnerà una penalità minore per equipaggiamento irregolare e se l'equipaggiamento è stato misurato tra gli intervalli di gioco, qualsiasi giocatore può scontare la penalità. Qualora l'irregolarità venga riscontrata durante una interruzione del gioco, deve scontare la penalità un giocatore che si trovi in pista al momento della misurazione.

Al portiere non deve essere concesso di indossare una maglia troppo lunga che lo avvantaggi nel fermare il disco. L'Arbitro può chiedere che il portiere cambi o sistemi la maglia e, se esso rifiuta, previo avviso, infliggergli una penalità per comportamento irregolare.

Il portiere, indifferentemente dalla categoria, deve indossare sempre il paracollo o appendice del casco per la protezione del collo, pertanto se ne è privo non dovrà partecipare al gioco.

Art. 18 – Equipaggiamento protettivo

D. Un giocatore può indossare qualsiasi tipo di maschera protettiva?

R. Un giocatore di qualsiasi categoria, non può indossare una maschera facciale che abbia protuberanze o sia fuori misura per cui potrebbe causare una ferita ad un giocatore avversario e l'Arbitro deve invitare il giocatore a regolarizzare tale maschera. Se il giocatore rifiuta di regolarizzare l'equipaggiamento giudicato pericoloso dall'Arbitro, previo avviso, gli dovrà essere comminata una penalità per comportamento irregolare.

D. I giocatori possono indossare caschi di tipo ciclistico o non allacciati correttamente?

R. I giocatori di movimento devono indossare caschi omologati, che proteggano la nuca correttamente allacciati, e se dopo avviso ad allacciare il casco, il medesimo giocatore si presenta ancora in campo in un cambio successivo col casco slacciato, l'arbitro gli comminerà una penalità minore.

D. Quando terminano le penalità?

R. Tutte le penalità diverse dalla "penalità di partita/penalità di partita di cattiva condotta" terminano il loro effetto con la fine della gara. L'Arbitro farà menzione della "penalità di partita /penalità di partita di cattiva condotta" sul supplemento di referto indicando precisamente i motivi dell'assegnazione della stessa.

D. Nelle categorie giovanili i giocatori possono giocare senza maschera protettiva o con mezza maschera?

R. In tutte le gare di attività giovanile, indipendentemente dall'età, è obbligatorio per tutti i giocatori partecipare al gioco con la maschera protettiva intera per il viso. Per quel che riguarda la maschera protettiva del portiere (nei campionati giovanili) vale quanto riportato nella nota del Settore Tecnico.

Art 19 – Equipaggiamento pericoloso

D. l'uso di protezioni o imbottiture metalliche è consentito?

R. Le imbottiture e protezioni metalliche o similari, che possono recare ferite, sono proibite, ugualmente proibite sono le protezioni ai gomiti, se non rivestite da materiale spugnoso o simile.

D. Può un giocatore partecipare al gioco con un paio di guanti a cui è stata rimossa la parte del palmo della mano?

R. A nessun giocatore è permesso di giocare sia con il palmo della mano, sia con le dita scoperte (rimovendo parte del guanto), pertanto l'arbitro sanzionerà una penalità minore al giocatore in difetto per equipaggiamento non regolamentare.

Art. 20 – Il disco

D. Come deve essere disco di gioco?

R. Il disco deve essere omologato e di colore ben differente da quelli del pavimento della pista, della linea di porta e delle balaustre. Deve inoltre presentare la miglior visuale in caso di ripresa TV. La decisione in merito alla scelta del colore del disco spetta esclusivamente all'Arbitro.

D. Chi deve fornire il disco?

R. La Società ospitante deve mettere a disposizione, per la partita, 6 dischi che devono essere regolamentari, nuovi o in ottimo stato; per gli incontri in campo neutro ogni Sodalizio dovrà mettere a disposizione n. 3 dischi.

D. Di che colore deve essere il disco in caso di ripresa diretta TV?

R. E' stabilito direttamente dalla LNH con i propri comunicati ufficiali: l'arbitro dovrà rispettare le deliberazioni assunte dalla LNH a riguardo del colore del disco 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 i dischi del colore richiesto, sarà LNH a provvedere alla fornitura dei predetti dischi necessari e la decisione di LNH dovrà essere TASSATIVAMENTE eseguita senza possibilità alcuna di contestazione per le due Società.

D. Se non si potesse dare inizio alla gara o se nel corso dell'incontro, la gara stessa dovesse essere sospesa a causa dell'inosservanza delle presenti norme al riguardo, come deve comportarsi l'arbitro?

R. L'arbitro menzionerà in modo dettagliato l'accaduto sul supplemento del referto di gara.

D. Il disco può essere cambiato durante la gara senza l'autorizzazione dell'arbitro?

R. No, l'arbitro dovrà autorizzare il cambio soltanto nel caso in cui il disco fosse diventato irregolare.

Art. 21 – Le uniformi

D. Può un giocatore di A1 indossare i pantaloni protettivi corti?

R. Nel campionato nazionale di Serie A1 le squadre devono obbligatoriamente indossare i pantaloni lunghi. Nei campionati A/2 – B – giovanile- Femminile sono ammessi i pantaloni corti, sempre e comunque nel rispetto di un doveroso decoro della divisa di gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui le due squadre si presentano in pista con maglie d'identico colore o confondibili tra loro?

R. L'arbitro dovrà fare cambiare le maglie alla squadra ospitata o sorteggiata tale in campo neutro, salvo che le divise della squadra ospitante non siano conformi a quanto indicato al momento dell'iscrizione.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se nota che la maglia del portiere non é uguale a quella della sua squadra?

R. L'arbitro farà cambiare la maglia al portiere, che dovrà necessariamente indossarne una uguale a quella della sua compagine, in caso contrario non potrà partecipare al gioco.

D. L'Arbitro, può permettere ad un giocatore di partecipare al gioco con la maglia di colore diverso da quelle dei compagni?

R. No.

D. Come deve comportarsi l'arbitro quando nota che due giocatori della stessa squadra giocano con un numero duplicato?

R. Premesso che, all'atto della consegna della distinta formazione, non è possibile indicare due giocatori della stessa squadra con un numero identico, l'arbitro dovrà già in quella sede invitare la squadra in difetto a regolarizzare la numerazione (magari utilizzando anche del nastro adesivo); se l'irregolarità fosse rilevata direttamente dall'arbitro durante la gara (e all'atto dell'appello la numerazione era corretta) il giocatore in difetto sarà penalizzato con una penalità minore, per equipaggiamento non regolare, ed invitato a regolarizzare la sua numerazione. Se invece la situazione non fosse stata controllata dall'arbitro prima dell'inizio della gara o fosse stata modificata successivamente (ma comunicata direttamente all'ufficiale di gara a cura della squadra alla quale appartiene il giocatore in difetto), l'arbitro provvederà a fare regolarizzare, senza adottare provvedimenti di carattere disciplinare, la numerazione con qualsiasi accorgimento fosse possibile (anche facendo indossare, come estremo rimedio, al giocatore una maglia priva di numero). Prima di riprendere il gioco, l'arbitro dovrà comunque attentamente verificare la situazione disciplinare che possa avere interessato i giocatori indossanti la maglia con il medesimo numero.

Il tutto dovrà comunque essere menzionato sul supplemento del referto di gara.

D. E' consentito ad un giocatore cambiare nel corso della gara la numerazione della maglia?

R. No, il giocatore deve obbligatoriamente indossare la maglia con la numerazione indicata sull'elenco consegnato prima dell'inizio della gara. Qualora ciò si verificasse, l'arbitro dovrà penalizzare, con una penalità minore per equipaggiamento non regolare, il giocatore in difetto, riprendendo il gioco con un ingaggio come da regolamento.

Se però la maglia si fosse lacerata o macchiata di sangue e non fosse possibile la sua sostituzione con altra dello stesso numero, il capitano della squadra alla quale appartiene il giocatore chiederà autorizzazione all'arbitro affinché sia resa possibile la sostituzione della maglia con altra contrassegnata da un numero diverso, comunque non appartenente a nessun altro giocatore della squadra indicato nel mod. H2/HL.

D. E' consentito ad un giocatore indossare occhiali durante lo svolgimento della gara?

R. Sì, purché siano saldamente legati alla testa, non siano pericolosi per gli altri giocatori e che abbiano le lenti di plastica.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, nel corso della gara, ravvisa che un giocatore indossa oggetti pericolosi?

R. Se l'arbitro non ravvisa la volontà di tenere nascosti tali oggetti, inviterà il giocatore a privarsene; se invece ravvisasse la sua intenzione di nascondersi intenzionalmente gli comminerà una penalità partita.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se un giocatore infortunato si protegge il braccio o qualsiasi altra parte del corpo con una benda gessata o altre protezioni rigide per evitare ulteriori danni alla parte infortunata?

R. L'arbitro valuterà se tali protezioni costituiscono pericolo per gli altri giocatori; in tal caso inibirà al giocatore la partecipazione al gioco.

D. Può un giocatore indossare la maglietta all'interno dei calzonni?

R. No, il giocatore deve obbligatoriamente indossarla all'esterno dei calzonni.

D. Quali sono i numeri di maglia che possono usare i giocatori?

R. I giocatori ed i portieri possono usare numeri da 00 a 99.

SEZIONE QUARTA – LE PENALITÀ

Art 23- Penalità

D. Come deve comportarsi l'Arbitro se nota due o più tesserati hanno un atteggiamento non consono prima o dopo la gara?

R. Se un alterco si verifica durante il riscaldamento l'Arbitro (se presente) può infliggere le appropriate penalità come se l'incontro fosse già iniziato.

Se l'incontro è terminato, ma le squadre e l'Arbitro sono ancora nell'impianto di gioco, eventuali infrazioni del Regolamento, dovranno essere riportate dall'Arbitro sul supplemento di referto gara.

Con penalità ritardata s'intende il lasso di tempo dal momento in cui l'Arbitro alza il braccio per segnalare la penalità al momento in cui fischia ed interrompe il gioco.

Tabella delle penalità

Penalità	Minuti	Chi va in panca dei puniti		In caso di goal
		Giocatore di movimento	Portiere	
Minore	2	Giocatore in fallo	Giocatore in pista	Termina
Minore di panca	2	Qualsiasi giocatore		Termina
Maggiore	5	Giocatore in fallo	Giocatore in pista	Non termina
Cattiva condotta	10	Giocatore in fallo	Giocatore in pista	
Partita per cattiva condotta	10	Nessuno	Nessuno	
Partita	5	Qualsiasi giocatore escluso il punito	Giocatore in pista	Non termina
Tiro di rigore				

Nota: con riferimento alla regola n° 26 riferita al giocatore che incorre in 3 falli di bastone (colpo di bastone, bastone alto, carica con bastone, colpire con il pomolo, pungere con la pala del bastone) il giocatore reo di aver commesso i 3 falli deve essere espulso dal gioco ed un sostituto sarà inviato alla panca delle penalità per scontare la penalità inflitta (minore o maggiore che sia). Nel referto di gara vanno segnalati esclusivamente i minuti inflitti per il fallo (l'espulsione personale del giocatore non provoca ulteriori inferiorità numeriche oltre a quella del fallo).

Nota: Il giocatore punito con penalità di partita per cattiva condotta o penalità di partita è sospeso per il resto della gara e deve essere immediatamente inviato negli spogliatoi. Sul verbale di gara nel caso di penalità di partita vanno segnati 10 + 5 minuti al giocatore in fallo.

D. Quando termina l'effetto delle penalità?

R. Tutte le penalità diverse dalla penalità di partita o penalità di partita di cattiva condotta terminano il loro effetto con la fine della gara. L'Arbitro farà menzione della penalità di partita o di penalità partita per cattiva condotta sul supplemento di referto indicando precisamente i motivi dell'assegnazione della stessa.

Art. 24 – Le penalità minori

D. Quanto è la durata di una penalità minore?

R. Per una penalità minore ogni giocatore, escluso il portiere, deve essere allontanato dalla pista di gioco per un periodo di due minuti.

D. In caso di 3 penalità minori o 2 minori ed una maggiore, che provvedimenti deve prendere l'arbitro?

R. Al giocatore che durante l'incontro vengano comminate tre penalità minori o due minori ed una maggiore deve essere automaticamente comminata una penalità di cattiva condotta (dieci minuti). In questa situazione la squadra in fallo dovrà inviare alla panca delle penalità un sostituto che potrà rientrare in campo allo scadere della penalità minore o maggiore mentre, il giocatore reo del terzo fallo, sconterà per intero la propria penalità (due minuti per penalità minore o cinque minuti per penalità maggiore + dieci minuti per cattiva condotta).

D. Che provvedimenti prende l'arbitro nel caso un giocatore che gli sono state comminate 3 penalità minori o 2 minori +una maggiore (perciò 10'cattiva condotta) incorresse in un'altra penalità minore o maggiore?

R. Se allo stesso giocatore viene successivamente comminata un'ulteriore penalità (minore o maggiore), deve essere comminata automaticamente una penalità di partita per cattiva condotta: un sostituto sconterà la penalità minore (o maggiore) mentre il punito sarà inviato negli spogliatoi. Sul referto di gara devono essere segnati, oltre ai minuti per il fallo rilevato, i dieci minuti relativi alla penalità partita per cattiva condotta.

D. Nel caso di marcatura di un goal, in presenza di penalità, come bisogna comportarsi?

R. C'è una squadra che sta scontando una penalità minore?
Questa squadra si trova in minoranza rispetto all'altra squadra?
Viene segnato un goal contro questa squadra in minoranza?

Se la risposta alle tre domande è "sì" per tutte e tre, la prima penalità che la squadra sta scontando terminerà. Con ciò s'intende che se le squadre sono in pista con lo stesso numero di giocatori (parità numerica in campo) e una delle due realizza un goal, in caso di puniti, nessun giocatore rientra in pista.

D. Come sono riportate le penalità sul referto gara?

R. Se ad uno o più giocatori viene comminata una penalità minore, una maggiore, una di cattiva condotta, una penalità di partita per cattiva condotta, e una penalità di partita, il marcatore ufficiale sul referto di gara elencherà il tempo come segue:

2 minuti per la penalità minore;

5 minuti per la penalità maggiore;

10 minuti per la penalità di cattiva condotta;

10 minuti per la penalità di partita per cattiva condotta;

10 + 5 minuti per la penalità di partita.

Esempi applicativi riferiti alle penalità minori

- (1) Squadra "A" Squadra "B"
n° 15 - 2 min. al min. 3.00
Decisione: Al min. 3.00 le squadre giocano 3 contro 4.
- (2) Squadra "A" Squadra "B"
n° 8 - 2 min. al 3.00 Goal al min. 4.00
Decisione: Il n° 8 della squadra "A" rientra al min. 4.00.
- (3) Squadra "A" Squadra "B"
n° 8 - 2 min. al 3.00 Goal al min. 4.00
n° 4 - 2 min. al 3.30
Decisione: Il n° 8 della squadra "A" rientra al min. 4.00.
- (4) Squadra "A" Squadra "B"
n° 2 - 2 min. al 2.00 n° 12 - 2 min. al 3.30
n° 5 - 2 min. al 3.00 Goal al min. 3.50
Decisione: Il n° 2 della squadra "A" rientra al min. 3.50.
- (5) Squadra "A" Squadra "B"
n° 16 - 2 + 2 al min. 3.00 n° 13 - 2 min. al min. 3.00
Decisione: Al min. 3.00 le squadre giocano 3 contro 4 e la squadra "A" deve mettere un sostituto in panca dei puniti che sconterà la parte eccedente della penalità del n° 16 (2 minuti). I primi 2 minuti sono coincidenti con i 2 minuti del giocatore n° 13 della squadra "B".
- (6) Squadra "A" Squadra "B"
n° 3 - 2 + 2 min. al 6.00 Goal al min. 9.15
n° 9 - 2 min. al 8.30
Decisione: Il n° 3 della squadra "A" rientra al min. 9.15 poiché la sua seconda penalità è iniziata prima di quella del n° 9.
- (7) Squadra "A" Squadra "B"
n° 7 - 2 + 2 min. al 12.00 n° 3 - 2 min. al 12.00
Goal al min. 13.30

Decisione: Al min. 12.00 la squadra "A" deve mettere un sostituto sulla panca dei puniti per scontare una delle due penalità minori del n° 7, poiché una del n° 7 e quella del n°3 della squadra "B" sono considerate coincidenti. Al 13.30 a causa del goal della squadra "B" il sostituto del n°7 rientra. Il n° 7 rientra alla prima interruzione dopo il min. 16.00

- | | | |
|-----|---|---|
| (8) | Squadra "A"
n° 6 - 2 min. al 10.00
n° 2 - 2 min. al 10.30
n° 7 - 2 min. al 11.00 | Squadra "B"
n° 5 - 2 min. al 11.00
Goal al min. 12.10 |
|-----|---|---|

Decisione: Al min. 11 le squadre giocano 2 contro 4: le penalità minori del n° 7 della squadra "A" e del n° 5 della squadra "B" sono coincidenti. Al min. 12 le squadre giocano 3 contro 4 essendo terminata la penalità del giocatore n° 6 della squadra "A". Conseguentemente al goal rientra in campo il giocatore n° 2.

- | | | |
|-----|--------------------------------------|--|
| (9) | Squadra "A"
n° 6 - 2 min. al 3.30 | Squadra "B"
n° 11 - 2 min. al 3.00
Goal al min. 4.30 |
|-----|--------------------------------------|--|

Decisione: Nessun giocatore rientra perché al momento della realizzazione non c'è inferiorità numerica.

- | | | |
|------|---|---|
| (10) | Squadra "A"
n° 8 - 2 min. al 9.00
n° 2 - 2 min. al 9.30 | Squadra "B"
n° 16 - 2 + 2 min. al 9.30
Goal al min. 10.40 |
|------|---|---|

Decisione: Al min. 9.30 giocano 3 contro 3 perché la squadra "B" manda in panca dei puniti un giocatore per scontare la penalità del giocatore n° 16 che ha creato disparità (due giocatori sono stati sostituiti per penalità coincidenti). Al min. 10.40 le squadre stavano continuando a giocare 3 contro 3 e quindi non essendoci inferiorità numerica nessun giocatore può rientrare.

- | | | |
|------|---|---------------------------------------|
| (11) | Squadra "A"
n° 24 - 2 min. al 5.00
n° 12 - 2 min. al 5.00 | Squadra "B"
n° 18 - 2 min. al 5.00 |
|------|---|---------------------------------------|

Decisione: Al min. 5.00 le squadre giocano 3 contro 4 : sta al Capitano della squadra "A" decidere quale penalità va scontata mentre l'altra e quella della squadra "B" sono coincidenti.

- | | | |
|------|---|---|
| (12) | Squadra "A"
n° 9 - 2 + 2 min. al 12.00
n° 4 - 2 + 2 min. al 12.00 | Squadra "B"
n° 3 - 2 + 2 min. al 12.00 |
|------|---|---|

Decisione: Al min. 12.00 le squadre giocano 3 contro 4: la doppia penalità minore di uno dei giocatori della squadra "A" e del n° 3 della squadra "B" sono coincidenti.

- | | | |
|------|--------------------------------------|--|
| (13) | Squadra "A"
n° 7 - 2 min. al 5.00 | Squadra "B"
n° 11 - 2 min. al 5.00
Goal al min. 6.30 |
|------|--------------------------------------|--|

Decisione: Nessun giocatore rientra perché non c'è inferiorità numerica..

- | | | |
|------|-------------|-------------|
| (14) | Squadra "A" | Squadra "B" |
|------|-------------|-------------|

Decisione: Nessun giocatore rientra perché non c'è inferiorità numerica.

Situazione 1

Se i giocatori e gli Ufficiali di Gara si trovano in pista per iniziare l'incontro, l'Arbitro può penalizzare le infrazioni al regolamento che avvengono prima che il disco sia messo in gioco per iniziare l'incontro stesso.

Situazione 2

L'Arbitro ha segnalato una penalità alla squadra "A" e la squadra "B" ha sostituito il proprio portiere con un altro giocatore. Un giocatore della squadra "B" tira il disco che colpisce un giocatore della squadra "A" deviandolo nella porta della squadra "B".

Decisione: non è goal.

Situazione 3

Una penalità ritardata è stata segnalata ad un giocatore della squadra "A" e la squadra "B" sostituisce il proprio portiere con un altro giocatore. Un giocatore della squadra "B" in possesso del disco tenta di effettuare un passaggio ad un compagno ed il tiro viene deviato da un giocatore della squadra "A" nella porta vuota.

Decisione: non è goal.

Situazione 4

Una penalità ritardata è stata segnalata ad un giocatore della squadra "A" e la squadra "B" sostituisce il proprio portiere con un altro giocatore. Un giocatore della squadra "B" effettua un passaggio errato ad un compagno ed il disco entra nella propria porta.

Decisione: Goal.

Situazione 5

Mentre una squadra sta giocando in inferiorità numerica a causa di una penalità minore l'Arbitro segnala una doppia penalità minore ritardata contro la stessa squadra e la squadra non in fallo segna un goal prima che il gioco venga interrotto.

Decisione: termina la penalità del giocatore in panca puniti e viene/vengono sanzionati ed inviato/inviati alla panca puniti il/i giocatore/i che ha/hanno commesso il fallo precedentemente a quello dell'assegnazione del tiro di rigore.

Situazione 6

Mentre una squadra sta giocando in parità numerica e l'Arbitro segnala una doppia penalità minore ritardata contro la stessa squadra, la squadra non in fallo segna un goal prima che il gioco venga interrotto.

Decisione: se la doppia minore è da infliggere ad un solo giocatore, una delle due minori si cancella. Se le penalità minori ritardate si riferiscono a due diversi giocatori, sarà il Capitano a decidere quale delle due sarà cancellata.

Art. 25 – Le penalità maggiori

D. Una penalità maggiore, termina il suo effetto in caso di segnatura di una rete?

R. Nessuna penalità maggiore ha termine in caso di segnatura di un goal.

D. Quanto è la durata di una penalità maggiore?

R. Per ogni penalità maggiore il giocatore che ha commesso il fallo dovrà essere allontanato dalla pista di gioco per cinque minuti. Questa regola vale per i giocatori di

movimento; nel caso in cui la penalità sia stata comminata al portiere, sulla panca dei puniti dovrà andare un giocatore presente in pista al momento dell'interruzione del gioco.

D. Quali provvedimenti bisogna adottare nel caso che ad un giocatore, con già 2 penalità minori, venga data una penalità maggiore? (pertanto terza penalità)

R. Al giocatore oltre alla penalità maggiore, in aggiunta verrà comminata una penalità di cattiva condotta

D. Quali provvedimenti bisogna adottare nel caso in cui ad un giocatore vengano comminate 2 penalità maggiori?

R. Se durante un incontro ad un giocatore vengono comminate due penalità maggiori allo stesso deve essere anche comminata una penalità di partita per cattiva condotta. Il giocatore sarà mandato negli spogliatoi ed un sostituto prenderà posto nella panca dei puniti per scontare la penalità maggiore.

Sul referto di gara, oltre i cinque minuti del fallo, devono essere segnalati i dieci minuti della penalità di partita per cattiva condotta, naturalmente dovrà essere redatta dettagliatamente la motivazione sul supplemento di referto.

Esempi applicativi riferiti alle penalità maggiori

- (1) Squadra "A" Squadra "B"
n° 11 - 5 min. al 3.10 Goal al min. 4.30
Decisione: Nessuno rientra poiché il goal non annulla una penalità maggiore.
- (2) Squadra "A" Squadra "B"
n° 3 - 5 min. al 4.00 n° 8 - 2 min. al 4.00
Decisione: Al min. 4.00 le squadre giocano 3 contro 3: non è consentita la sostituzione poiché si tratta di penalità coincidente, ma non di uguale durata.
- (3) Squadra "A" Squadra "B"
n° 19 - 5 min. al 6.00 n° 5 - 2 + 2 al 6.30
n° 11 - 2 min. al 6.30 Goal al min. 7.30
Decisione: Non rientra nessun giocatore perché le squadre sono in pista con lo stesso numero di giocatori.
- (4) Squadra "A" Squadra "B"
n° 3 - 5 + 2 min. al 3.30 Goal al min. 8.15
n° 9 - 2 min. al 8.00
Decisione: A seguito del goal rientra in pista il giocatore n° 9 della squadra "A" poiché il goal non annulla una penalità maggiore e la penalità minore del n° 3 non è ancora iniziata.
- (5) Squadra "A" Squadra "B"
n° 4 - 2 min. al 5.30 n° 12 - 5 min. al 5.30
n° 8 - 2 + 2 min. al 6.00 n° 14 - 2 min. al 6.00
Goal al min. 7.00
Decisione: Nessun giocatore rientra in campo. Al min. 5.30 le penalità non sono di uguale durata. Al min. 6.00 un giocatore raggiungerà la panchina puniti della squadra "A" per rientrare in pista al termine dei primi due minuti scontati al posto del giocatore n° 8. Non c'è inferiorità numerica.

- | | | |
|-----|-----------------------|------------------------|
| (6) | Squadra "A" | Squadra "B" |
| | n° 3 - 5 min. al 5.00 | n° 22 - 5 min. al 5.30 |
| | n° 7 - 2 min. al 5.30 | Goal al min. 6.00 |
- Decisione:** Rientra il giocatore n° 7 della squadra "A" perché la stessa squadra è in inferiorità numerica. Non termina la penalità del giocatore n° 3 poiché il goal non annulla una penalità maggiore.

Situazione 1

Mentre viene segnalata ad un giocatore una penalità maggiore più una minore, la squadra non in fallo segna un goal.

Decisione: si annulla la penalità minore e il giocatore in fallo sconterà solo la penalità maggiore. Non è determinante in tale situazione la sequenza con la quale sono state comminate le penalità.

Art. 26 – Le penalità di cattiva condotta

D. Nel caso un giocatore incorra in 2 penalità di cattiva condotta (10'), quali provvedimenti bisogna assumere?

R. Se durante un incontro ad un giocatore vengono comminate due penalità di cattiva condotta, allo stesso deve essere anche comminata una penalità di partita per cattiva condotta. Il giocatore sarà mandato negli spogliatoi ma nessun giocatore deve sostituirlo nella panca delle penalità.

Sul referto di gara, devono essere segnalati solo i dieci minuti della penalità di partita per cattiva condotta.

Situazione 1

A un giocatore è stata comminata una penalità di cattiva condotta (dieci minuti) e, mentre si trova nella panca dei puniti, gli viene comminata un'altra penalità di cattiva condotta, che provvedimenti aggiuntivi devono essere dati dall'Arbitro?

Decisione: per la seconda penalità di cattiva condotta scatta la penalità di partita per cattiva

condotta. Sul referto di gara verranno registrati dieci minuti per la prima cattiva condotta e dieci minuti per la penalità di partita per cattiva condotta. La seconda cattiva condotta non viene registrata come tale tramutandosi automaticamente in penalità di partita per cattiva condotta.

Art. 28 - Tiro di rigore

Quando l'Arbitro assegna un tiro di rigore, deve segnalarlo con l'apposito segnale.

D. Quando si assegna un tiro di rigore, quali sono le procedure che l'arbitro deve assolvere?

R. Comportamento dell'Arbitro in una situazione che comporti il tiro di rigore:

- informa il marcatore ufficiale del giocatore incaricato di effettuare il tiro di rigore;
- mette il disco al centro del campo di gioco;
- avverte il giocatore che effettuerà il tiro che, una volta che avrà toccato il disco, dovrà procedere in avanti e che il disco deve essere tenuto in movimento verso la porta avversaria. Il giocatore potrà tirare verso la porta e una volta che il disco è stato tirato il tiro di rigore è completato;

- avverte il portiere che dovrà restare nella sua area di porta fintanto che l'Arbitro non abbia fischiato.

D. Quale posizione deve tenere l'arbitro durante il tiro di rigore?

R. L'Arbitro deve prendere posizione sulla linea di porta. Preferibilmente l'Arbitro dovrebbe porsi dalla parte opposta alla posizione del bastone del giocatore che effettua il tiro di rigore. Ciò significa che se il giocatore che effettua il tiro di rigore usa una stecca destra l'Arbitro si porterà sulla parte sinistra della porta di fronte al giocatore stesso. Ciò per consentire all'Arbitro di avere una migliore vista del tiro evitando che il corpo del giocatore, come avviene spesso, impedisca all'Arbitro di vedere bene. Quando tutti i giocatori e gli Ufficiali di gara sono a posto, l'Arbitro fischierà per segnalare al giocatore che può incominciare il tiro.

D. Durante un tiro di rigore, quale posizione è obbligato a tenere il portiere?

R. Il Portiere deve restare nella sua area di porta fino a che l'arbitro non abbia fischiato e, in caso di infrazione a questa regola o di altri falli commessi dal portiere, l'Arbitro lascerà terminare il tiro ma segnalerà tali infrazioni alzando il braccio. Se il rigore verrà sbagliato dovrà far ripetere il tiro.

D. Quando deve essere concesso un tiro di rigore?

R. Il giocatore attaccante deve avere il controllo del disco;
il giocatore attaccante subisce il fallo da tergo;
il giocatore attaccante non ha di fronte avversari al di fuori del portiere;
il giocatore attaccante perde una ragionevole occasione di far goal.
Solo se sono presenti queste quattro specifiche l'Arbitro deve assegnare un tiro di rigore.

D. In quali altre situazioni di gioco deve essere concesso un tiro di rigore?

R. Sostituzione dei giocatori (articolo 13 – h). Se negli ultimi due minuti di gioco dell'incontro e negli ultimi due minuti dell'eventuale tempo supplementare, una squadra è punita per cambio irregolare volontario;

- ritardo del gioco (articolo 46 – b). Se un qualsiasi giocatore sposta deliberatamente la porta per interrompere il gioco nel momento in cui l'avversario si trova nella situazione favorevole per segnare un goal;
- trattenuta del disco (articolo 53 - d). Quando un giocatore, escluso il portiere, cade deliberatamente sul disco, lo trattiene, lo nasconde o lo raccoglie mentre il disco è nell'area di porta;
- cambio irregolare (articolo 61 - h). Quando un giocatore in attacco, in possesso del disco, è in una posizione favorevole per segnare un goal e non vi sono ostacoli tra lui ed il portiere, subisce una interferenza da un giocatore avversario entrato irregolarmente in gioco;
- lancio del bastone (articolo 71 - a). Quando un giocatore della squadra in difesa lancia deliberatamente la stecca o parte di essa o altri oggetti, verso il disco.

D. Durante l'effettuazione di un tiro di rigore, un giocatore avversario interferisce il giocatore addetto all'effettuazione del tiro, come si comporta l'arbitro?

R. Se un giocatore avversario, ad eccezione del portiere, interferisce il giocatore, che deve battere o sta effettuando il rigore, è assegnato automaticamente il goal indipendentemente che il goal sia stato o meno segnato.(art 28 k)

D. A tempo scaduto può essere concesso ed effettuato un rigore?

R. Se il fallo che ha causato il tiro di rigore avviene durante il tempo di gioco, il tiro di rigore verrà effettuato anche se nel frattempo il tempo è scaduto.

D. Se durante un tiro di rigore, il portiere sposta la porta, quali provvedimenti deve prendere l'arbitro?

R. Durante il tiro di rigore, se il portiere spinge o sposta la porta, concedere il goal.

D. Con l'assegnazione del tiro di rigore, quale penalità non viene accordata?

R. Se l'infrazione è determinata da un fallo con penalità minore, la penalità stessa non viene accordata. Se l'infrazione punibile con il tiro di rigore, comporta una penalità maggiore o penalità di partita, tale penalità maggiore (escluso art. 71 comma b) o di partita viene comminata sia che con il tiro di rigore venga o non venga segnato un goal.

D. Se un giocatore rompe il bastone durante l'effettuazione del tiro di rigore, come si comporterà l'arbitro?

R. Se un giocatore mentre sta eseguendo il tiro di rigore rompe il suo bastone, il tiro di rigore viene considerato concluso.

D. una squadra in inferiorità numerica che subisce un gol su tiro di rigore, termina la propria penalità?

R. Se un goal viene segnato con il tiro di rigore contro una squadra che è in inferiorità numerica a causa di una penalità minore, tale penalità è terminata (art 24 c).

D. Come si comporta l'arbitro se durante un tiro di rigore, lo stesso chiede al giocatore designato del tiro il proprio bastone per un controllo e lo stesso non glielo consegna ?

R. Al giocatore designato ad effettuare il tiro di rigore che si rifiuta di consegnare il bastone o addirittura lo rompe deliberatamente allorché l'Arbitro chiede che gli venga consegnato, deve essere permesso di effettuare il tiro di rigore ma gli sarà comminata una penalità minore più una penalità di cattiva condotta (dieci minuti) da scontare dopo il tiro di rigore. In ogni caso, durante il tiro di rigore, il giocatore non potrà usare quel bastone a meno che esso non risulti essere in regola.

D. Sulla ripetizione di un tiro di rigore o sui tiri di rigore che determinano un vincitore a fine gara, può essere sostituito il portiere?

R. Se per qualsiasi motivo il tiro di rigore deve essere ripetuto, la squadra può sostituire il portiere. Allo stesso modo se dopo i tempi supplementari vengono effettuati i tiri di rigori per stabilire il vincitore, una squadra può cambiare il portiere dopo ogni tiro.

Situazione 1

Mentre un giocatore si trova in una situazione di contropiede subisce un fallo da tergo, egli riesce a continuare avendo la possibilità di effettuare un tiro in porta senza esserne contrastato, che provvedimenti adotta l'Arbitro?

Decisione: non è tiro di rigore avendo avuto il giocatore una buona possibilità di tirare in porta ma, all'avversario reo del fallo, vengono comminati i 2' di penalità.

Situazione 2

Un giocatore durante un contropiede viene sgambettato ed il disco rimane libero. Un compagno di squadra arriva da tergo, recupera il disco effettuando un tiro in porta senza però segnare, che provvedimenti adotta l'Arbitro?

Decisione: non è tiro di rigore avendo avuto il giocatore una buona possibilità di tirare in porta, ma vengono comminati i 2' di penalità al giocatore che ha commesso il fallo.

Situazione 3

Un giocatore che sta effettuando un contropiede, subisce un fallo da tergo e l'Arbitro segnala una penalità ma, prima che l'azione sia completata, viene segnalata una seconda infrazione di gioco, che potrebbe riguardare lo stesso giocatore che ha commesso il fallo o un altro giocatore della stessa squadra, che provvedimenti adotta l'Arbitro?

Decisione: il tiro di rigore cancella la prima infrazione. Il giocatore a cui viene comminata la seconda penalità si recherà alla panca dei puniti. Se con il tiro di rigore non viene segnato il goal esso rimarrà sulla panca dei puniti. Se viene segnato un goal con il tiro di rigore, questa penalità (che al momento non è ancora iniziata) viene condonata. Qualora la squadra in fallo stia già scontando una penalità minore, la prima penalità minore che sta scontando è cancellata mentre la penalità minore ritardata per la quale il giocatore in fallo è andato sulla panca dei puniti prima del tiro di rigore, deve essere regolarmente scontata.

Situazione 4

Durante un tiro di rigore il disco colpisce la rete dietro la porta, rimbalza, colpisce il portiere alle spalle e va in rete, quale decisione prende l'Arbitro?

Decisione: il goal non è valido poiché una volta che il disco oltrepassa la linea di fondo campo, il tiro di rigore è terminato.

Situazione 5

Durante il tiro di rigore un giocatore nell'effettuare un tiro violento, colpisce male il disco che colpisce il bordo laterale (balaustra), rimbalza e va in rete, quale decisione prende l'Arbitro?

Decisione: goal valido poiché il disco viene considerato come diretto verso la porta.

Situazione 6

Mentre sta effettuando il tiro di rigore, il giocatore che sta andando verso la porta perde il controllo del disco, pattinando lo sorpassa, costringendolo a ritornare indietro per recuperarlo. Poi finisce il suo tiro in porta, quale decisione prende l'Arbitro?

Decisione: fintanto che il disco continua nel suo movimento verso la porta avversaria, il giocatore può tornare indietro per recuperarlo.

Situazione 7

La parola "rimbalzo" causa molta confusione quando un goal viene segnato con il tiro di rigore. Di seguito un breve sommario delle situazioni che chiariranno questo termine. Durante il tiro di rigore il giocatore che lo sta effettuando tira il disco e:
il disco colpisce il palo della porta che lo devia in rete - GOAL
il disco colpisce il portiere e rimbalza in porta - GOAL
il disco colpisce il palo della porta, poi il portiere e finisce il porta - GOAL
il disco colpisce il portiere, poi il palo della porta e rimbalza in rete - GOAL
il disco rimbalza indietro verso il giocatore che ha effettuato il tiro e poi finisce in rete - NON è goal.

Situazione 8

Il portiere è stato tolto dalla pista e un altro giocatore è steso nell'area di porta. Il disco è stato tirato sotto di lui, ma egli non cerca di coprirlo o di gettarsi su di esso o di nascondere; il disco comunque diventa non giocabile sotto il suo corpo, quale provvedimento adotta l'Arbitro?

Decisione: niente tiro di rigore se è chiaro che il giocatore non ha tentato deliberatamente di coprire il disco.

Situazione 9

Un attaccante si trova ad effettuare un contropiede ed un giocatore della squadra in difesa, che si trova dietro la porta, sposta la porta stessa, quale decisione prende l'Arbitro?

Decisione: concedere un tiro di rigore poiché nessun giocatore si trova tra il giocatore che sta effettuando il contropiede ed il portiere.

Situazione 10

La squadra "A" ha un punito alla panca delle penalità. Ad un giocatore della stessa squadra sta per essere comminata una penalità minore, ma prima che il gioco sia interrotto alla squadra "B" viene concesso un tiro di rigore a causa di un ulteriore fallo commesso da un giocatore della squadra "A". La squadra "B" effettua il tiro di rigore e segna, quali provvedimenti prende l'Arbitro?

Decisione: il giocatore della squadra "A" che si trova alla panca dei puniti rientra, ma il giocatore penalizzato con una penalità minore deve scontare la sua penalità.

Situazione 11

Durante una situazione di tiro di rigore, un giocatore della squadra punita con il tiro di rigore aggredisce verbalmente l'Arbitro, prima che il tiro sia stato effettuato, quale provvedimento adotta l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità di cattiva condotta.

Situazione 12

Un giocatore, mentre sta effettuando il tiro di rigore, inciampa o cade sulla pista, quale decisione prende l'Arbitro?

Decisione: il tiro di rigore è terminato, però se il disco sta ancora dirigendosi verso la porta, il giocatore può prenderlo e continuare il tiro di rigore.

Situazione 13

Mentre la squadra "A" ha un giocatore che sta scontando una penalità minore, l'Arbitro segnala una penalità ritardata contro un giocatore della stessa squadra. Un altro giocatore della squadra "A" lancia il suo bastone verso il disco che si trova nella sua zona di difesa. La squadra "B" segna un goal prima che il gioco sia interrotto ed il tiro di rigore assegnato. Quali penalità sono da infliggere?

Vedi Art. 31 e 71

Decisione: il tiro di rigore annulla la penalità del lancio del bastone, il goal fa terminare la penalità del giocatore in panca puniti, ma la penalità ritardata viene assegnata.

Situazione 14

Un Arbitro ha segnalato una penalità ritardata al giocatore n° 6 della squadra "A" e sta per concedere un tiro di rigore per questa infrazione. Prima che il gioco venga interrotto tale giocatore commette un altro fallo da punire con una penalità minore.

Cosa accade se:

la squadra "B" segna prima che il gioco venga interrotto;

la squadra "B" non segna prima che il gioco venga interrotto;

la squadra "B" segna con il tiro di rigore.

Quali decisioni prende l'Arbitro?

Decisione: viene annullato il tiro di rigore ma viene comminata la penalità minore;

viene concesso il tiro di rigore e viene comminata la penalità minore;

il giocatore n° 6 che si trova sulla panca delle penalità per scontare il secondo fallo (poiché la prima penalità è stata annullata dalla concessione del tiro di rigore) può rientrare in campo giacché il goal annulla la sua penalità.

Situazione 15

Una squadra è in inferiorità numerica, a causa di una penalità minore, e l'Arbitro segnala un fallo che comporta il tiro di rigore nei confronti della stessa squadra.

Con il tiro di rigore viene segnato un goal, quale situazione si crea?

Decisione: termina la prima penalità che la squadra stava scontando.

Art. 29 – Penalità del portiere

D. Quando si deve penalizzare il portiere per falli commessi contro gli attaccanti?

R. L'Arbitro deve punire tempestivamente i portieri che nelle immediate vicinanze della porta sgambettino, colpiscano o pungano con il bastone i giocatori avversari.

D. Quali penalità deve scontare il portiere colto in gioco falloso ?

R. Tranne la penalità di partita e penalità di partita per cattiva condotta , il portiere non sconta sia la penalità minore, maggiore, cattiva condotta. Un compagno di squadra scontrerà la penalità inflitta al portiere.

Quando un Arbitro infligge una penalità al portiere deve:

portarsi immediatamente, pattinando all'indietro, verso il tavolo dei cronometristi dopo aver interrotto il gioco e segnalato la penalità;.

chiedere al Capitano della squadra quale giocatore che al momento dell'interruzione era in pista dovrà scontare la penalità.

Obbligatoriamente tutte le penalità del portiere devono essere scontate da giocatori che erano in pista nel momento dell'infrazione .

Situazione 1

Un portiere abbandona l'area di porta durante un alterco ed è il primo ad intervenire in una rissa, quale provvedimento adotta l'Arbitro?

Decisione: Infliggere al portiere una penalità di partita per cattiva condotta.

Situazione 2

Al portiere è stata comminata una penalità di cattiva condotta ed il sostituto si trova già alla panca dei puniti. Al portiere viene comminata una seconda penalità di cattiva condotta (che comporta automaticamente una penalità di partita per cattiva condotta), quale provvedimento adotta l'Arbitro?

Decisione: il portiere lascia il campo di gioco ed il sostituto può lasciare la panca delle penalità.

Situazione 3

Ad un portiere viene comminata una penalità minore più una penalità di cattiva condotta, quali provvedimenti adotta l'Arbitro?

Decisione: un giocatore che si trova in pista deve scontare la penalità minore ed un secondo giocatore, si recherà anch'egli in panca puniti e comincerà a scontare i 10' di cattiva condotta al termine della minore.

Situazione 4

Ad un portiere è stata comminata una penalità di partita per cattiva condotta (oppure una penalità maggiore + penalità di partita per cattiva condotta), quale provvedimento adotta l'Arbitro?

Decisione: il portiere lascia il campo ed un giocatore presente in pista sconterà la eventuale penalità maggiore.

Art. 30 –Penalità differite

D. Cosa si intende per penalità differita?

R. Con penalità differita s'intende la penalità subita da un giocatore mentre altri due suoi compagni di squadra stanno già scontando delle penalità.

D. Contemporaneamente vengono comminate più penalità, qual è l'ordine da seguire?

R. Quando vengono comminate più penalità durante la stessa interruzione di gioco è compito del Capitano stabilire l'ordine secondo il quale devono essere scontate: questo vale solo nel caso di penalità minori. La sequenza secondo la quale sono state comminate sulla pista non è un fattore determinante. Lo scopo di questa regola è di consentire alla squadra punita di decidere quale dei due giocatori puniti è "più importante" nell'economia del gioco. Se la squadra non in fallo non realizza nessun goal non c'è alcun problema, ma se la stessa segna la prima penalità viene annullata. Capite che a quel punto aver deciso quale giocatore può rientrare potrebbe risultare determinante per il proseguo del gioco.

Esempi applicativi riferiti alle penalità differite

- (1) Squadra "A" Squadra "B"
n° 8 – 2 min. al 3.00
n° 3 – 2 min. al 4.00
n° 9 – 5 min. al 4.00

Decisione: La penalità maggiore comminata al giocatore n° 9 avrà inizio solamente al min. 5 quando ha termine la penalità minore del giocatore n° 8. Il giocatore n° 8 potrà lasciare la panca delle penalità (per recarsi alla propria panchina) solamente alla prima interruzione del gioco dopo appunto il quinto minuto di gioco. Fino al termine della penalità del giocatore n° 3 le squadre giocano in 2 contro 4.

- (2) Squadra "A" Squadra "B"

n° 8 – 2 min. al 3.00

Goal al min. 4.30

n° 3 – 2 min. al 4.00

n° 9 – 5 min. al 4.00

Decisione: Al min. 4.30 in seguito al goal segnato dalla squadra B ha termine la penalità del giocatore n° 8 e sul tabellone viene indicata la penalità del giocatore n° 9.

(3) Squadra "A"

Squadra "B"

n° 9 – 5 min. al 3.00

Goal al min. 4.30

n° 13 – 2 min. al 4.00

n° 19 – 5 min. al 4.00

Decisione: Al min. 4.30, in seguito al goal segnato dalla squadra B ha termine la penalità del giocatore n° 13 ed ha inizio quella del giocatore n° 19. Non termina la penalità del giocatore n° 9 perché è una penalità maggiore.

(4) Squadra "A"

Squadra "B"

n° 2 – 5 min. al 3.00

Goal al min. 6.30

n° 6 – 5 min. al 3.50

n° 11 – 2 min. al 4.00

Decisione: Al min. 6.30 in seguito al goal segnato dalla squadra B non ha termine nessuna penalità giacché il goal non annulla una penalità maggiore. La penalità del giocatore n° 11 avrà inizio al termine di quella del giocatore n° 2 perciò al min. 8.00.

Situazione 1

Le seguenti penalità sono state comminate ai giocatori della squadra "A" durante un'interruzione del gioco:

n° 7 - 5 min.

n° 4 - 2 min.

n° 6 - 2 + 2 min.

Decisione: La penalità maggiore del n° 7 dovrà essere l'ultima penalità ad essere scontata. L'ordine in cui gli altri due giocatori sconteranno le loro penalità sarà a scelta del Capitano indipendentemente se un giocatore ha una doppia minore.

Art. 31 – Segnalazioni delle penalità

D. Come devono essere segnalate le penalità inflitte ai giocatori?

R. Dopo aver fermato il gioco ed aver indicato il giocatore al qual è comminata una penalità, l'Arbitro deve pattinare indietro verso la Panca dei Puniti; indicare il giocatore punito dicendo il numero e il colore della maglia e comunicare la penalità comminata facendo il segnale corrispondente; non pattinare verso il giocatore punito affinché ciò non sia interpretato come una provocazione;

nel momento cruciale che segue l'interruzione del gioco, l'Arbitro non deve abbandonare con lo sguardo il giocatore punito;

se l'Arbitro volta le spalle al giocatore penalizzato per portarsi in posizione non pattinando all'indietro, lo stesso giocatore potrebbe commettere altri falli che lo stesso Arbitro potrebbe non vedere;

l'Arbitro deve pattinare veloce verso la panca dei puniti, senza aspettare che il giocatore punito si avvicini. Ad ogni buon conto se vi è la possibilità d'altri incidenti, l'Arbitro rimarrà nella sua area fino a che è sicuro che non vi saranno ulteriori incidenti; alla Panca delle Penalità l'Arbitro dovrà indicare la penalità con sollecitudine ripetendo il segnale della penalità comminata; allontanarsi (possibilmente) prima che il giocatore penalizzato arrivi, portandosi alla sua posizione pattinando all'indietro, evitando di avvicinarsi al giocatore;

D. Quando un giocatore subisce un fallo ma riesce ugualmente a proseguire nell'azione, come si comporta l'arbitro?

R. L'arbitro segnalerà il fallo alzando il braccio teso sopra la testa (non è necessario che indichi il giocatore in fallo) per segnalare una penalità ritardata, lasciando proseguire il gioco. Quando la squadra che ha subito il fallo perde il controllo del disco, l'arbitro interromperà il gioco assegnando la penalità al giocatore falloso.

D. Cosa si intende perdere il controllo del disco?

R. Fino a quando una squadra che ha subito un fallo prosegue con il possesso del disco nell'azione, l'arbitro non deve interrompere il gioco, ma segnalare la penalità. La respinta del portiere (sia su di un tiro, sia su rimpallo), i pali della porta, o contatti del disco con giocatori avversari, con ritorno del disco alla squadra che ha subito il fallo, non determinano la perdita del controllo dello stesso. Pertanto l'arbitro interromperà il gioco, quando la squadra autrice del fallo, entrerà in chiaro possesso del disco, prendendo i provvedimenti appropriati contro il giocatore che aveva commesso il fallo.

D. Sul proseguimento del gioco con segnalazione di una penalità ritardata, al giocatore della squadra che ha subito il fallo vengono commessi altri falli, quali provvedimenti prenderà l'arbitro?

R. Quando l'arbitro interromperà il gioco, ad ogni singolo fallo, comminerà il relativo provvedimento disciplinare al giocatore autore dei falli.

SEZIONE 5 – ARBITRI

Art. 32) Arbitri

D. Come è composta la divisa dell'arbitro?

R. La divisa dell'arbitro è composta da:

- a) una maglietta (bianco-nera, giallo-nera, blu-nera e verde-nera);
- b) un pantalone nero;
- c) un paio di pattini neri;
- d) un casco nero con o senza visiera di protezione.

D. Come deve comportarsi l'arbitro, designato per la direzione di una gara, se riscontra che una delle due squadre indossa una maglia simile o comunque confondibile con la sua?

R. L'arbitro dovrà indossare maglietta di altro colore.

D. L'arbitro può essere sostituito se non si presenta nell'ora prefissata per dirigere l'incontro?

R. Accertata l'assenza dell'arbitro designato, la gara può essere iniziata da altro arbitro (previa autorizzazione del Responsabile CTA competente.), nel seguente modo:

- 1) Se l'arbitro designato non fa sapere nulla, si devono attendere i 60' regolamentari (a partire dall'orario ufficialmente fissato per l'inizio della partita) prima di iniziare sotto la direzione di un altro arbitro appositamente reperito e incaricato dal CTA competente.
- 2) Se l'arbitro designato fa sapere che arriverà prima del termine dei 60' previsti dopo l'orario ufficiale di inizio della gara, l'eventuale collega presente designato dal competente CTA, provvederà a fare il controllo dei documenti ed effettuare l'appello dei giocatori, e se allo scadere dei 60' il designato non è ancora arrivato, darà inizio alla gara.
- 3) Se l'arbitro designato fa sapere che non arriverà nel tempo utile (vale a dire nei 60' successivi all'orario ufficiale di inizio gara) per dare inizio alla gara, la gara stessa potrà avere inizio con l'eventuale arbitro reperito e inviato dal competente CTA in tali casi la gara inizierà al termine delle formalità previste.

D. Come si dirige una gara dove sono previsti due arbitri, se uno dei due non si presenta?

R. Nelle gare dirette da due arbitri, nel caso in cui sia rilevata l'assenza di uno dei due arbitri all'ora fissata per l'inizio della gara, la stessa inizierà all'ora fissata con la direzione del solo arbitro presente. Nel caso in cui il secondo arbitro arrivi dopo l'inizio della gara, non potrà comunque entrare in pista e la gara proseguirà con la sola direzione dell'arbitro che ha iniziato la partita.

D. In quali casi un arbitro può essere sostituito da un collega durante una gara?

R. Può essere sostituito esclusivamente ad opera della CTC in occasione di:

1. tornei ufficiali;
2. gironi di manifestazioni disputate a concentramento.

La gara sarà ripresa dal punto (risultato e tempo mancante) in cui era stata interrotta. I due arbitri ne faranno dettagliata relazione ognuno sul proprio supplemento di referto gara.

D. Se durante la gara, l'Arbitro avesse la necessità urgente ed improcrastinabile di recarsi negli spogliatoi e deve quindi interrompere la partita, come dovrà comportarsi?

R. Chiama i due capitani e impartirà loro la disposizione di fare rientrare le rispettive squadre nei propri spogliatoi fino al momento in cui saranno invitati a rientrare in pista.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se manca il previsto Modulo per la stesura del rapporto di gara?

R. L'arbitro dovrà utilizzare i moduli di gara che appositamente avrà provveduto a portare con sé unitamente al regolamento e alle norme di attività di FIHP e LNH.

Nel caso in cui l'arbitro ne fosse sprovvisto e non fosse possibile ottenerne altra copia ufficiale del referto gara la gara non potrà iniziare; l'arbitro dovrà relazionare il tutto nel proprio supplemento di referto, fermo restando l'ovvio provvedimento disciplinare che sarà adottato a suo carico in fase successiva per colpa grave.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se il referto di gara va smarrito o distrutto dopo la sua compilazione?

R. L'arbitro provvederà ad informare il Giudice competente all'omologazione della gara del risultato gara nonché di tutte quelle altre notizie, da lui ricostruibili con certezza (vedi espulsioni definitive e/o altre notizie importanti).

D. Come deve comportarsi l'arbitro al termine della gara allorché gli è portato il referto di gara, da parte del cronometrista?

R. L'arbitro farà aspettare il cronometrista per quel tempo necessario affinché possa verificare l'esattezza di quanto compilato dal cronometrista stesso nella parte anteriore del

referto di gara. Nel caso ravvisasse errori e/o mancanze, provvederà a fare rettificare dal cronometrista stesso le imperfezioni riscontrate su tutti i fogli che compongono il referto gara. Nel caso il cronometrista non fosse più presente, le correzioni dovranno essere apportate su tutti i fogli del referto ad opera dell'ufficiale di gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, all'indomani della disputa della gara, si accorge, causa il mancato o l'incompleto controllo effettuato sul referto di gara compilato dal cronometrista, che è stato indicato un dato errato, quale ad esempio una penalità di partita c.c. segnata ad un giocatore anziché ad un altro?

R. Provvederà ad integrare il suo rapporto a mezzo supplemento da inviarsi al G.S. indicando sia l'errore commesso sia il corretto ripristino della situazione.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, successivamente alla fine della gara, una Società gli fa presente che è stato commesso un errore poiché è stato espulso per automatismo di sanzioni un giocatore che al contrario non era stato in precedenza sanzionato?

R. L'arbitro inviterà la Società a presentare – se lo ritiene opportuno – un reclamo secondo le modalità previste dal RGC ma si asterrà da ogni commento o considerazioni in merito al fatto contestato.

Sarà poi sua cura relazionare dettagliatamente l'accaduto sul supplemento di referto che dovrà ovviamente redigere al riguardo.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se una squadra (anche con l'eventuale accordo dell'altra) chiede di modificare l'orario d'inizio di una gara?

R. L'arbitro non concederà tale facoltà in quanto trattasi di falsificazione di un dato essenziale del referto di gara.

D. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, all'ora stabilita per un incontro di serie superiore, fosse in corso la disputa di una gara di categoria inferiore?

R. L'arbitro attenderà comunque la fine dell'incontro in corso prima di dare inizio al successivo.

D. Come dovranno comportarsi gli arbitri se, per un errore di programmazione, sulla stessa pista sono programmate due gare di pari categoria alla medesima ora?

R. Gli arbitri accerteranno, con l'aiuto delle stesse squadre "ospitanti", quale delle due ha ottenuto la miglior posizione in classifica l'anno precedente ed a questo incontro sarà data precedenza, salvo diversi accordi intervenuti al momento tra le due società "ospitanti" che saranno ufficializzati e sottoscritti dai loro dirigenti accompagnatori ufficiali. La dichiarazione sarà allegata al referto ufficiale di gara. Consulteranno l'organo competente che disporrà per la modifica eventuale di orari inizio gara in accordo con le società. Ove questo non fosse possibile non daranno inizio ad alcuna gara e relazioneranno il tutto nel loro referto.

D. Come dovranno comportarsi gli arbitri se, per un errore di programmazione, sulla stessa pista sono programmate due gare di diversa categoria alla medesima ora?

R. Gli arbitri daranno precedenza a quella di categoria superiore. Salvo diversi accordi intervenuti al momento tra le due società "ospitanti" che saranno ufficializzati e sottoscritti dai loro dirigenti accompagnatori ufficiali. La dichiarazione sarà allegata al referto ufficiale di gara.

D. Come dovrà comportarsi l'arbitro se, durante la gara, si accorge di aver commesso in precedenza un errore tecnico (ossia un errore la cui applicazione non

è affidata alla sua valutazione o discrezionalità come la mancata penalità di partita, dopo il terzo fallo di bastone, di un giocatore)?

R. Nel momento in cui l'arbitro ravvisa l'errore avvenuto, adotterà i dovuti provvedimenti e menzionerà in modo dettagliato quanto occorso sul supplemento di referto gara, fornendo anche quelle notizie supplementari atte a delineare esattamente la situazione (vedi reti segnate successivamente da tale giocatore oppure se la presenza dello stesso ha provocato incidenti o provvedimenti disciplinari ad altri giocatori).

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, prima di iniziare la gara, si accorge che manca lo specifico servizio sanitario previsto per la tale tipologia di incontro?

R. Non darà assolutamente inizio all'incontro e, passati inutilmente i 60 minuti massimi previsti per l'inizio dell'incontro, non darà inizio alla gara e relazionerà il tutto sul referto di gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, durante la gara, si accorge che l'ambulanza, presente al momento dell'inizio, si è allontanata dalla pista di gioco?

R. Sospenderà la gara e la riprenderà solamente quando tale servizio è stato ripristinato (il tempo massimo di attesa previsto è di 60').

D. Come si comporterà l'Arbitro se, durante la gara, l'ambulanza deve allontanarsi dalla pista per trasportare un giocatore infortunato?

R. Sospenderà la gara e la riprenderà appena il servizio è stato ripristinato (il tempo massimo di attesa previsto è di 60').

D. Quanto tempo prima dell'inizio della gara gli spogliatoi devono essere messi a disposizione dell'arbitro e della squadra ospitata?

R. Almeno 60 minuti prima. Se il termine fosse inferiore, l'arbitro dovrà relazionare in modo dettagliato il fatto sul proprio referto di gara.

D. Quali sono i poteri e gli obblighi dell'arbitro?

R. L'arbitro è il solo responsabile di quanto avviene in pista. Le sue decisioni, sia tecniche sia disciplinari, sono incontestabili.

Egli deve:

- garantire il rispetto delle regole di gioco, delle norme relative all'equipaggiamento dei giocatori e di quelle relative alla praticabilità e regolarità della pista e delle sue attrezzature;
- in presenza di situazioni non previste dai regolamenti, decidere, discrezionalmente, sui provvedimenti da adottare e riferirne poi dettagliatamente sul referto di gara;
- controllare gli elenchi ed i relativi documenti di riconoscimento dei giocatori;
- identificare i giocatori e le persone ammesse, per ciascuna squadra, nel recinto riservato,
- controllare attentamente il referto di gara compilato dal cronometrista.

Inoltre può assumere provvedimenti disciplinari, come ad esempio l'inibizione a partecipare alla gara, dal momento in cui entra nell'impianto di gioco sino a quello in cui lo abbandona.

L'arbitro rappresenta ufficialmente la Federazione e pertanto dovrà mantenere un comportamento irreprensibile sia all'interno che all'esterno dell'impianto di gioco.

Inoltre dovrà essere presente presso l'impianto di gioco almeno 60 minuti prima dell'orario ufficialmente fissato per l'inizio della gara.

Il referto di gara dovrà essere poi inoltrato agli Organi competenti nei tempi e con le modalità annualmente fissati dal CTA Nazionale.

D. Nel caso in cui sia presente una Commissione Tecnica di Campo che ha già controllato la regolarità degli elenchi i cartellini e dei documenti dei tesserati, l'arbitro deve egualmente effettuare il riconoscimento dei giocatori ed in che modo tale obbligo deve essere assolto?

R. Sì in quanto l'identificazione dei tesserati è sempre di pertinenza dell'arbitro. L'identificazione dovrà essere effettuata nei modi previsti dal Regolamento Gare e Campionati.

D. Come si comporterà l'arbitro se uno o più giocatori sono sprovvisti del documento di identità o equipollente (passaporto, patente di circolazione e per i minori di anni 15 certificato di identità personale ad uso espatrio o certificato di nascita munito di foto e vidimato dai Responsabili dai Comitati Provinciali o Regionali FIHP) munito di fotografia?

R. Non gli permetterà nel modo più assoluto di prendere parte alla gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui il comportamento del pubblico renda assolutamente impossibile proseguire la gara?

R. L'arbitro avviserà, ove possibile, i capitani delle due squadre che l'incontro è da considerarsi ultimato e che è proseguito esclusivamente proforma per salvaguardare l'incolumità dei presenti. Il tutto sarà dettagliatamente descritto sul supplemento di referto gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui il comportamento dei giocatori renda assolutamente impossibile proseguire la gara?

R. L'arbitro, dopo aver tentato di ricondurre alla ragione i giocatori con l'uso dei mezzi a sua disposizione, avviserà, ove possibile, i capitani delle due squadre che l'incontro è da considerarsi ultimato e che è proseguito esclusivamente proforma per salvaguardare l'incolumità dei presenti. Il tutto sarà dettagliatamente descritto sul supplemento di referto gara.

D. Nel caso in cui un incontro prosegua esclusivamente proforma, come dovrà comportarsi l'arbitro nel caso in cui un giocatore commetta una grave infrazione sanzionabile con un'espulsione di 5' o con penalità partita?

R. In considerazione del fatto che l'incontro è proseguito esclusivamente proforma, l'arbitro dovrà valutare se il fallo dovrà essere o no sanzionato palesamente con la penalità partita; in ogni caso relazionerà sul supplemento di referto gara in modo dettagliato l'episodio in modo che il Giudice possa eventualmente adottare provvedimenti disciplinari a carico del giocatore autore della grave infrazione.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui i capitani delle due squadre si accordassero per diminuire o togliere l'intervallo regolamentare di 10 minuti tra i due tempi regolamentari di gioco o quello di 3 minuti previsto tra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei tempi supplementari di gioco?

R. Questi intervalli sono obbligatori e pertanto l'arbitro non dovrà accordare nessuna variazione alla loro durata.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui una squadra, per protesta o per qualsiasi altro motivo, decidesse di ritirarsi a gara iniziata?

R. L'arbitro inviterà il capitano, e successivamente il vice capitano, a riprendere il gioco. Se ciò non avvenisse, l'arbitro sospenderà la gara definitivamente la gara, relazionando dettagliatamente quanto successo sul proprio rapporto di gara.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso in cui una squadra, dopo essersi ritirata, decidesse di ritornare in pista per riprendere l'incontro?

R. L'arbitro non permetterà la ripresa del gioco ma comunque integrerà il proprio rapporto con la descrizione del successivo (anche se tardivo) ripensamento della decisione di ritiro dalla gara dianzi adottata.

D. L'inizio e la fine dei tempi di gioco sono decretati dall'arbitro o dalla sirena dei cronometristi?

R. Il termine dei tempi di gioco, lo determina il fischio dell'arbitro, il suono della sirena o altro, è puramente indicativa.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, erroneamente, emette un fischio?

R. Riprenderà il gioco con un ingaggio.

D. Quale decisione assume l'arbitro se durante il gioco, un fischio simile al suo, è emesso da uno spettatore?

R. L'arbitro non ne terrà conto, anzi solleciterà a voce e con ampi gesti della mano a far sì che il gioco prosegua. Tuttavia se ritiene che il fischio "estraneo" abbia portato turbativa al regolare svolgimento del gioco, potrà interromperlo e riprendere quindi con un ingaggio.

D. Come devono comportarsi i due arbitri dopo un gol e dopo un'interruzione di gioco?

R. Nella situazione di goal, mentre un Arbitro si dirige verso il tavolo del Marcatore Ufficiale, il secondo va a recuperare il disco e si dirigerà a centro campo per l'effettuazione dell'ingaggio. E' l'Arbitro che raccoglie il disco che effettua l'ingaggio sia esso Arbitro principale o no. In caso d'interruzione di gioco l'Arbitro, che ha fischiato l'interruzione, si recherà nel punto dove il gioco dovrà essere ripreso mentre il secondo Arbitro raccoglierà il disco e si dirigerà successivamente nel punto d'ingaggio per la ripresa del gioco. E' l'Arbitro che non esegue l'ingaggio che "dirige" la sostituzione dei giocatori.

È sempre opportuno che l'Arbitro, che raccoglie il disco, guardi le due squadre fintanto che il collega ha finito di parlare con i cronometristi.

E' compito dell'Arbitro, che rimane dietro l'azione, di prestare attenzione ai falli che possono essere compiuti alle spalle dell'Arbitro in attacco. E' inoltre responsabile del controllo del corretto cambio dei giocatori. Ad ogni buon conto deve seguire la regolare procedura per segnalare le penalità. Se la squadra in fallo è in possesso del disco deve fermare immediatamente il gioco, in ogni modo se la squadra in fallo non è in possesso del disco, si avrà una penalità ritardata.

Dopo che un Arbitro ha fischiato un fallo il collega, prima di andare a recuperare il disco, presterà attenzione a quello che avviene in pista e deve essere pronto ad intervenire se avvengono, si verificano o si potrebbero verificare scontri tra le due squadre.

Quando gli Arbitri si consultano per chiarimenti su fatti accaduti in pista o fuori, la spiegazione dei fatti nella risposta deve avvenire senza far uso delle mani o d'altri gesti del corpo che potrebbero indicare una diversità d'opinione rispetto alla decisione che sarà presa.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se si accorge, prima che la gara abbia inizio, che non è presente la forza pubblica?

R. Chiederà alla Società ospitante copia della richiesta, per la singola gara, inoltrata alle competenti autorità di P.S. che dovrà essere corredata dalla ricevuta comprovante la sua spedizione o, se consegnata a mano, la stessa dovrà riportare il visto delle autorità di P.S.

In sostituzione la Società ospitante presenterà all'arbitro un elenco di 5 persone (3 nel caso di gare di attività giovanile) che, munite di bracciale di riconoscimento, fungeranno da servizio d'ordine. I loro documenti dovranno essere consegnati all'arbitro che li tratterrà sino alla fine della gara.

Art. 35/36/37 Cronometrista delle penalità -Compilatore ufficiale- Cronometrista della partita

D. Quali sono le persone abilitate a prendere posto nel recinto ufficiale?

R. Il cronometrista, il dirigente compilatore del referto gara messo a disposizione dalla società ospitante, **il segnapunti** ed un rappresentante per ogni squadra. L'arbitro dovrà accertarsi che il cronometrista abbia la tessera abilitante alla funzione (o della FIC o della LNH) e abbia impostato l'esatto tempo di gioco previsto per ognuno dei due tempi. Deve, inoltre, essere presente anche un dirigente della squadra ospite (che redige il verbale). Ovviamente in questo caso tale dirigente dovrà avere la tessera gara dirigente o la tessera di abilitazione al cronometro rilasciata da LNH. Se non ha nessuna di queste due tessere NON può restare al cronometro. Inoltre se questa persona va al cronometro e la sua squadra ha già N. 2 dirigenti in panchina, NON potrà muoversi dal RECINTO UFFICIALE (vale a dire quello dei cronometristi). Se invece questa persona è iscritta a referto in qualità di dirigente (o da sola o unitamente ad un SOLO altro dirigente) potrà accedere sia al RECINTO RISERVATO che a quello UFFICIALE.

D. Quali sono i compiti del cronometrista?

R. Inizia a cronometrare il tempo con l'effettuazione primo ingaggio. Arresta il cronometro ogni qualvolta l'arbitro ferma il gioco e lo rimette in funzione quando il gioco stesso riprende a seguito dell'ingaggio. Segnala la fine dei tempi di gioco, ma e controlla il tempo delle espulsioni temporanee, iniziando il conteggio dopo la ripresa del gioco e comunicandone la scadenza ai giocatori penalizzati; inoltre dovrà segnalare all'arbitro il giocatore che è stato sanzionato per la seconda volta con una penalità maggiore o per cattiva condotta nonché al raggiungimento del terzo fallo di bastone.

D. Chi determina la fine dei tempi di gioco?

R. E' sempre il fischio dell'arbitro che determina la fine dei tempi di gioco, il segnale acustico del cronometrista è puramente indicativo (art 37 bis).

D. L'arbitro si deve accertare, prima dell'inizio della gara, che i cronometristi siano quelli ufficiali?

R. Sì, richiedendo loro la tessera ufficiale della loro Federazione o la tessera specifica della Lega Nazionale Hockey.

D. Come si comporterà l'arbitro se la gara fosse iniziata senza il cronometrista ufficiale e questi, in un secondo momento, arrivasse?

R. L'arbitro permetterà al cronometrista ufficiale di sostituire le persone che hanno iniziato il servizio di cronometraggio, menzionando il tutto sul proprio supplemento di referto gara.

D. Una Società può delegare al tavolo dei cronometristi un proprio rappresentante?

R. Le squadre hanno facoltà di delegare un proprio rappresentante al tavolo dei cronometristi. La mancata presenza del delegato impedisce ogni azione di reclamo circa il tempo di gioco.

D. Come deve comportarsi l'arbitro nel caso manchino i cronometristi ufficiali?

R. In mancanza dei cronometristi ufficiali della F.I.C. la gara sarà disputata con l'aiuto di dirigenti societari, scelti di comune accordo tra le due Società interessate. L'arbitro farà preventivamente sottoscrivere, da parte dei due capitani o dai due dirigenti accompagnatori ufficiali, specifica dichiarazione di accettazione. Nel caso in cui tale accordo non fosse raggiunto, l'arbitro provvederà a scegliere per tale compito, a suo insindacabile giudizio, un dirigente societario.

La mancanza dei cronometristi ufficiali e la loro sostituzione dovranno essere descritti dall'arbitro sul proprio supplemento di referto gara al quale dovrà pure essere allegata la specifica richiesta inoltrata alla F.I.C.

Le disposizioni di cui sopra non si applicano nel caso in cui sia presente sulla pista un addetto alle statistiche cronometriche in possesso di tessera specifica rilasciata dalla Lega Nazionale Hockey, in questi casi sono assolti tutti gli adempimenti previsti dall'art. 56 del R.G.C.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se il cronometrista non è più in grado di stabilire il tempo effettivamente trascorso?

R. 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 una squadra, questi deve darne immediata comunicazione all'altro rappresentante.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se il cronometrista, durante lo svolgimento del gioco, emette un segnale d'interruzione del gioco?

R. L'arbitro interromperà il gioco e si avvicinerà al tavolo dei cronometristi per conoscere i motivi della segnalazione. Se l'interruzione non è motivo di pregiudizio per la prosecuzione della gara, riprenderà il gioco con un ingaggio, come da regolamento.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se, nei campionati ove esiste l'obbligo del tabellone elettronico segnapunti e del cronometro comandato elettronicamente, mancassero tali strumenti?

R. Non farà disputare la gara e menzionerà il tutto sul proprio supplemento di referto gara.

SEZIONE SESTA – FALLI E RELATIVE SANZIONI

Art. 38 –Offese agli ufficiali di gara e cattiva condotta

D. Come deve essere punito un giocatore che non si reca subito alla panca puniti?

R. Ad un giocatore penalizzato che non si reca direttamente alla panca dei puniti (pur non rivolgendosi all'Arbitro verbalmente) deve essere comminata una penalità di cattiva condotta.

Se il giocatore penalizzato si permette di contestare verbalmente l'Arbitro gli deve essere comminata un'ulteriore penalità di 10' per cattiva condotta e allontanato dal gioco per penalità partita per cattiva condotta

D. Un giocatore in segno di disappunto ad una decisione arbitrale, colpisce con la stecca o un altro oggetto, la balaustra, con quale provvedimento verrà sanzionato?

R. 10' per cattiva condotta

D. Può l'Arbitro sanzionare un Tecnico od un Dirigente in panchina?

R. Un Arbitro può infliggere ad un Tecnico od un Dirigente, in panchina, una penalità minore di panca e successivamente, se reitera il comportamento, deve espellerlo con una penalità di Partita per Cattiva Condotta: non deve mai essere comminata una penalità di Cattiva Condotta.

Consigli per l'Arbitro allorché un giocatore protesta per una penalità comminata:

Se il giocatore penalizzato protesta senza gesti che tutti possono vedere e con un linguaggio non troppo critico, l'Arbitro può infliggere a sua discrezione un'ulteriore penalità di 10' per cattiva condotta;

Allorché un giocatore protesta in maniera eccessiva usando gesti e parole, l'arbitro deve infliggere una Penalità di Cattiva Condotta;

Se un giocatore non penalizzato protesta per una penalità comminata alla sua squadra, infliggere una penalità di Cattiva Condotta.

D. La simulazione di un giocatore come va punita?

R. Quando un giocatore simula intenzionalmente, al fine di far infliggere una penalità alla squadra avversaria, l'Arbitro può infliggere una penalità minore per comportamento antisportivo.

D. Come va sanzionato un giocatore che provoca un avversario cercando la reazione dello stesso?

R. Un giocatore che provoca sia con offese gesti o minacce un giocatore avversario per farlo incorrere in una penalità, dopo averlo avvisato, lo stesso continua nei suoi atteggiamenti, gli verrà comminata una penalità di cattiva condotta .

Art. 39 - Sistemazione dell'abbigliamento e dell'equipaggiamento

Situazione 1

Se un giocatore, durante un'interruzione del gioco, fa ritardare la ripresa perché sta sistemando il proprio abbigliamento, allontanarlo dalla pista e permettere ad un giocatore in panchina di sostituirlo. Se il giocatore stesso rifiuta la sostituzione e vuole rimanere in campo infliggergli una penalità minore per ritardo del gioco.

Situazione 2

Se il portiere durante un'azione perde il casco interrompere subito il gioco. Se il fatto accade invece ad un giocatore permettere di concludere l'azione ma, subito dopo, dovrà

riprendere il casco ed indossarlo, altrimenti gli verrà comminata una penalità minore per equipaggiamento irregolare.

Situazione 3

Durante un'interruzione di gioco il portiere può, se autorizzato dall'Arbitro, sistemare il proprio abbigliamento. Se non vi è stata richiesta oppure se l'operazione si prolunga, invitare il portiere a lasciare la pista per essere sostituito dal portiere di riserva. Quando l'equipaggiamento sarà di nuovo in ordine il portiere titolare, a gioco fermo, potrà rientrare in pista.

Art. 41 - Carica alla balaustra

D. Cosa si intende per carica alla balaustra?

R. Deve essere considerata "carica alla balaustra" qualsiasi contatto diretto di un giocatore verso l'avversario che ha come conseguenza il contatto con la balaustra.

Per semplificare il giudizio dell'Arbitro possiamo affermare che una carica è considerata irregolare quando presenta una spinta maggiore di due pattinate. Da ciò si deduce che se due giocatori pattinano affiancati lungo la balaustra cercando di giocare il disco e tra questi avviene un contatto sulla balaustra non siamo in presenza di una carica.

D. Come si comporta l'arbitro in presenza di un'azione in cui un giocatore cerca di passare tra il difensore e la balaustra?

R. Situazione 1

Un giocatore in attacco, ed in possesso del disco, cerca di passare tra la balaustra ed un giocatore in difesa e viene in contatto con quest'ultimo che non lo ha ostacolato né con le gambe né con il bastone o con l'ausilio delle mani.

Decisione: non infliggere nessuna penalità.

Situazione 2

Come nella precedente situazione ma il giocatore in attacco non ha il disco.

Decisione: infliggere al giocatore della squadra in difesa una penalità minore per ostruzione.

Se dal fallo deriva un ferimento la penalità dovrà essere maggiore.

Art. 42 – Bastone rotto

Situazione 1

Un giocatore in pista sta portando due bastoni per consegnarne uno ad un compagno di squadra che ha perso o rotto il suo bastone.

Decisione: un giocatore non può partecipare al gioco con due bastoni. Se questo accade gli sarà comminata una penalità minore.

Situazione 2

Un giocatore senza il bastone raccoglie un bastone gettatogli dalla panca dei giocatori.

Decisione: al giocatore che raccoglie il bastone deve essere comminata una penalità minore.

Situazione 3

Un bastone da portiere è stato gettato in pista dalla panca dei giocatori. Quali penalità sono da infliggere se il portiere raccoglie il bastone.

Decisione: al portiere sarà comminata una penalità minore.

Situazione 4

Un giocatore in pista lancia il bastone indietro verso il proprio portiere che ha perso o rotto il suo bastone.

Decisione: infliggere una penalità minore al portiere però, se l'azione ostacola il disco o il giocatore avversario, infliggere un tiro di rigore (per lancio del bastone).

Situazione 5

Un giocatore mentre porta un bastone da portiere al suo portiere che ha perso o rotto, decide di partecipare al gioco. Il giocatore prima di partecipare al gioco, lascia cadere il bastone da portiere.

Decisione: nessuna penalità al giocatore che porta il bastone da portiere. Il giocatore che decide di partecipare al gioco deve essere in possesso esclusivamente di un bastone.

Art. 43 – Carica scorretta

D. Cosa si intende per carica scorretta?

R. Per carica scorretta s'intende il venire a contatto volontariamente con un avversario nel campo (ma non in balaustra). La penalità che l'Arbitro deve infliggere al giocatore che si rende colpevole di quest'infrazione è minore o maggiore a seconda della violenza con cui viene portata.

D. Quale penalità va comminata ad un giocatore che va a contatto con il portiere nell'area dello stesso?

R. Un giocatore che carica il portiere nell'area di porta deve essere punito con una penalità maggiore.

D. Come si comporta l'arbitro se un giocatore va a contatto con il portiere fuori dalla sua area di porta?

R. Un portiere che si trovi fuori dalla sua area di porta non è un soggetto da caricare liberamente. Una penalità minore per carica scorretta oppure per ostruzione deve essere comminata, in ogni modo, al giocatore avversario che cerchi un inutile contrasto con il portiere.

Art. 44 – Scontro

D. Come deve essere sanzionato un giocatore che cerca un scontro con un avversario?

R. Deve essere punito con una penalità minore o maggiore il giocatore che cerchi volutamente il contatto fisico con un avversario dopo il fischio dell'Arbitro se aveva la possibilità di evitare detto contatto.

D. Come deve essere punita una carica con il bastone, sopra l'altezza della spalla dell'avversario?

R Una carica con il bastone alla testa o alla zona del collo deve essere punita con una penalità di partita per ferita volontaria all'avversario.

Art. 46 – Ritardare il gioco

D. Come si comporta l'Arbitro allorché il portiere butta fuori il disco?

R. Quando un portiere tira il disco direttamente oltre le reti, gli schermi protettivi, o la balaustra (fuori del campo di gioco) deve essere comminata una penalità minore. Allo stesso modo deve essere punito se il disco è lanciato oltre la balaustra, dentro la panca dei giocatori o dei puniti.

Situazione 1

Un portiere tira il disco, con il bastone, che colpisce la balaustra ed esce dal campo di gioco.

Decisione: non deve essere comminata la penalità minore.

Situazione 2

Un portiere tira il disco in alto. Il disco colpisce la pista e rimbalza fuori dal campo di gioco.

Decisione: non deve essere comminata la penalità minore.

Situazione 3

Un portiere, pressato da un avversario, tira il disco fuori dal campo di gioco.

Decisione: infliggere al portiere una penalità minore per ritardo del gioco.

D. Se durante un'azione di gioco il portiere si toglie la maschera, come si comporta l'arbitro?

R. Al portiere che deliberatamente si toglie il casco e/o la maschera facciale nel tentativo di far fermare il gioco deve essere inflitta una penalità minore per ritardo del gioco.

Art. 47 Gomitate e ginocchiate

L'Arbitro deve fare molta attenzione a questo genere di falli perché non sanzionare una gomitata può determinare l'accendersi del nervosismo in una partita. Si tenga conto che una gomitata quasi mai è INVOLONTARIA ed è sempre intesa a far male all'avversario. D'altra parte la ginocchiata è anche un fallo che può fare molto male all'avversario, considerato che può produrre lesioni anche molto gravi (ginocchio, legamenti, lesioni e contusioni muscolari, etc.).

E' indispensabile, quindi, che l'Arbitro rilevi e sanzioni questo genere di falli.

Art. 48 – Ingaggi

D. Da chi e come deve essere effettuato l'ingaggio?

R. Qualsiasi giocatore, tranne il portiere, può prendere parte all'ingaggio.

I giocatori incaricati si posizionano frontalmente e la pala della stecca deve essere completamente appoggiata al pavimento.

Un giocatore che non prende parte all'ingaggio non può pattinare neanche nella sezione di pista della propria squadra, tutti i giocatori devono rimanere fermi.

D. Durante un ingaggio, dopo che l'arbitro ha fatto un cambio giocatore, può indicare chi dovrà rifare l'ingaggio?

R. Se un giocatore è stato rimosso da un ingaggio, l'Arbitro non deve indicare quale giocatore dovrà prendere parte all'ingaggio, poiché questa decisione compete alla squadra, ma il giocatore dovrà essere uno di quelli che in quel momento erano in pista.

D. Quando un arbitro decreta un cambio giocatore nell'effettuazione di un ingaggio?

R. Se un giocatore non prende posizione con sollecitudine l'Arbitro lo cambierà senza avvisarlo. Se un giocatore si avvicina quando l'Arbitro e i due giocatori sono pronti ad effettuare l'ingaggio, l'Arbitro, senza ammonire, cambia il giocatore all'ingaggio della squadra che ha commesso l'infrazione con un altro giocatore della stessa squadra che è in pista. Allorché il primo giocatore è stato cambiato durante l'ingaggio (per qualsiasi motivo) l'Arbitro deve avvisare la squadra che una seconda irregolarità (oppure un ingaggio irregolare) della loro squadra verrà considerata come ingaggio irregolare.

D. E' ammesso il contatto tra i giocatori che effettuano l'ingaggio , durante lo stesso?

R. Non è ammesso il contatto fra un giocatore ed un avversario mentre stanno facendo l'ingaggio, prima che il disco sia stato messo in gioco, comporta da parte dell'Arbitro l'assegnazione ad entrambi i giocatori di una penalità minore. In questa situazione sta all'Arbitro "valutare" se è il caso o meno di assegnare una penalità.

D. In un ingaggio, può un giocatore calciare il disco?

R. Ad un giocatore non è permesso di girarsi durante l'ingaggio e di calciare il disco. Però se il giocatore gioca il disco regolarmente ma perde il bastone può calciare il disco indietro. Lo scopo è di evitare che un giocatore si giri e calci il disco senza aver tentato di giocarlo con il suo bastone, impedendo così all'avversario di giocare il disco.

D. Se si commettono due ingaggi irregolari, quale provvedimento viene adottato?

R. Al secondo giocatore della stessa squadra che commette un ingaggio irregolare deve essere comminata una penalità minore.
Un giocatore è stato cambiato durante l'ingaggio e il disco non è stato ancora gettato. Se il sostituto non si affretta a prendere posizione o lo sta facendo lentamente, dopo un'ammonizione infliggere una penalità minore di panca alla sua squadra.

D. Come si comporta l'arbitro se una squadra ha subito una penalità per due ingaggi irregolari e ne commette un terzo?

R. Se una squadra è stata penalizzata, essa ricomincia nuovamente da "zero" cambio - avvertimento - penalità – mentre l'altra squadra segue la sua normale procedura, poiché non è responsabile di quello che accade alla squadra avversaria.

D. E' ammesso il cambio giocatori dopo una penalità inflitta in un ingaggio?

R. Allorché un giocatore viene penalizzato durante l'ingaggio, entrambe le squadre possono cambiare i giocatori.

D. Che decisione prende l'Arbitro se un giocatore attaccante sposta la porta senza aver tentato di evitarla?

R. L'Arbitro arresta il gioco ed effettua un ingaggio a centro campo come nel caso in cui non aveva alcuna possibilità di evitare l'urto.

D. Se un attaccante sosta nell'area del portiere o commette un fallo in attacco dove si effettua l'ingaggio?

R. Se un attaccante sosta con un pattino nell'area di porta e con un pattino al di fuori della stessa, fermare il gioco ed effettuare l'ingaggio a centro campo. Fermare il gioco anche se nell'area di porta si trova solo il bastone dell'attaccante.

Se ad un giocatore della squadra in attacco viene comminata una penalità durante l'ingaggio, lo stesso verrà effettuato nella zona neutra.

Ogni qualvolta viene comminata una penalità solo ad un giocatore attaccante nella sua zona d'attacco, l'ingaggio avrà luogo a centro campo essendo la squadra in attacco responsabile dell'interruzione del gioco.

D. Dopo un'interruzione , l'arbitro da quale punto d'ingaggio farà riprendere il gioco?

R. Il fattore per stabilire in quale parte del campo deve essere fatto l'ingaggio è determinato dal punto dove si trovava il disco al momento dell'interruzione o da quanto previsto nel regolamento di gioco.

Se vengono comminate penalità a giocatori di entrambe le squadre in una zona di fondo campo, l'ingaggio avverrà in tale zona, senza tenere conto del numero dei giocatori puniti per squadra

Situazione 1

Dove viene effettuato l'ingaggio se un disco viene deviato fuori dal campo di gioco da un Arbitro?

Decisione: l'ingaggio avrà luogo all'altezza del punto, situato nella linea ideale che congiunge i due opposti punti di ingaggio, in cui l'ufficiale di gara lo ha deviato.

Situazione 2

L'Arbitro ha segnalato una penalità contro la squadra che sta attaccando nella sua zona d'attacco. La squadra non in fallo è in possesso del disco nella sua zona di difesa ed è responsabile di un'interruzione del gioco nella propria zona di difesa.

Dove verrà effettuato l'ingaggio?

Decisione: l'ingaggio avrà luogo nel più vicino punto d'ingaggio nella zona di difesa della squadra che ha provocato l'interruzione del gioco.

Situazione 3

Viene inflitta una penalità ad un giocatore attaccante nella sua zona d'attacco, poi, prima che il gioco riprenda, un giocatore della squadra che si sta difendendo commette un fallo per il quale gli viene comminata una penalità dove avverrà l'ingaggio?

Decisione: poiché l'ingaggio inizialmente doveva essere effettuato a centro campo, esso verrà effettuato in tale zona.

Situazione 4

Un attaccante tira il disco che l'Arbitro devia in porta: il goal viene assegnato?.

Decisione: non è goal e l'ingaggio verrà effettuato nella zona di fondo campo, sul punto di ingaggio dove normalmente vengono fatti tutti gli ingaggi.

Art. 49 – Fermare il disco

D. Può un giocatore di movimento fermare il disco?

R. Il disco non può essere bloccato e trattenuto con le mani e con il corpo, il giocatore non può cadere intenzionalmente sul disco. Ad ogni infrazione deve essere inflitta una penalità minore.

Fermare il disco e caduta sul disco

Situazione 1

Un giocatore in difesa si tuffa per fermare con il corpo un disco tirato verso la propria porta e lo stesso disco si blocca nella divisa del giocatore, l'Arbitro deve infliggere una penalità?

Decisione: non è penalità perché l'interruzione del gioco non è stata volontariamente provocata dal giocatore della squadra in difesa.

Situazione 2

Come nella precedente situazione il difensore si tuffa sul disco ma il disco, fermato dal suo corpo, è libero. Il difensore con la mano o con il bastone lo spinge sotto il proprio corpo per interrompere il gioco, che decisione prende l'Arbitro?

Decisione: infliggere al giocatore che ha bloccato il gioco una penalità minore per ritardo del

gioco.

Situazione 3

Il portiere para il disco nella sua area o nell'area virtuale e lo trattiene per più di tre secondi, senza che vi siano giocatori avversari nelle vicinanze, facendo così interrompere il gioco.

Decisione: infliggere al portiere una penalità minore per ritardo del gioco. I due minuti vengono assegnati anche se il portiere trattiene il disco, che si trova oltre la linea di porta, senza avere nessuna parte del corpo che tocca la propria area, indipendentemente se ci sono o no giocatori avversari vicini

Situazione 4

Un giocatore copre il disco con la mano, rendendolo non giocabile, quando il disco è nell'area di porta, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: Assegnare alla squadra in attacco un tiro di rigore.

Situazione 5

Un giocatore, che si trova dentro la sua area di porta, copre il disco con la mano, rendendolo non giocabile, quando il disco è all'esterno dell'area stessa, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: Infliggere al giocatore che ha bloccato il disco una penalità minore per ritardo del

gioco.

Nota: nei casi 4 e 5 abbiamo un giocatore in area di porta che trattiene il disco con la mano: nel primo caso è rigore, mentre nel secondo viene comminata una penalità. La discriminante tra il tiro di rigore e la penalità sta nel vedere, al momento dell'interruzione del gioco, se il disco è nell'area di porta o fuori della stessa. Non deve essere il giocatore il riferimento ma bensì il disco.

Situazione 6

Un giocatore raccoglie da terra il disco che si trova nell'area di porta e lo lancia in avanti quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: Assegnare alla squadra non in fallo un tiro di rigore.

Situazione 7

Un giocatore respinge in aria, con la mano, il disco che si trova nell'area di porta e lo allontana da tale area, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: non viene comminata nessuna penalità, in quanto per esserci una penalità, il disco deve essere bloccato a terra o raccolto nell'area per poter assegnare il rigore. Se il disco viene raccolto da un avversario il gioco continua, se lo prende un compagno di squadra, bisogna interrompere il gioco e l'ingaggio avverrà in zona di difesa della squadra che ha giocato il disco con la mano.

Art. 50 – Colluttazione

D. Come deve comportarsi l'arbitro se due giocatori iniziano una colluttazione a pugni chiusi?

R. Il colpire o tentare di colpire con un pugno un avversario, implica sempre una penalità maggiore o una penalità di partita per cattiva condotta. Pertanto ad entrambi i giocatori se non colpiscono il proprio avversario verrà comminata una penalità maggiore, se colpiscono o persistono nella colluttazione anche senza colpire, verrà data una penalità partita di cattiva condotta.

D. Come deve comportarsi l'arbitro se due giocatori iniziano una colluttazione afferrandosi o spingendosi?

R. L'afferrarsi, urti o spintoni non rientrano nei provvedimenti per colluttazione, pertanto l'arbitro potrà assegnare una penalità minore, maggiore, cattiva condotta o partita per cattiva condotta, a seconda dell'evolversi del fatto. Se due giocatori persistono nello scontro, o se una volta divisi, riprendono di nuovo lo scontro, l'arbitro comminerà una penalità partita per cattiva condotta.

Nell'infliggere le penalità in caso di rissa l'Arbitro dovrà punire più pesantemente l'istigatore o l'aggressore. Una penalità di partita può essere, in ogni modo, comminata anche per reazione ad un fallo subito.

Se un giocatore istiga o aggredisce un avversario con l'intento di provocarne una reazione o una rissa, al giocatore che provoca deve essere inflitta una penalità partita ed al giocatore aggredito solo nel caso che reagisca, una penalità minore se a mano aperta, o sua volta di partita per cattiva condotta se colpisce a pugno chiuso.

Situazione 1

Molto vicino all'area di porta avviene una rissa, quale decisioni deve prendere l'Arbitro?

Decisione: Il portiere può avere dall'Arbitro il permesso di recarsi alla panca dei giocatori ma, se si reca alla panca senza l'autorizzazione dell'Arbitro, infliggergli una penalità minore.

Situazione 2

Due giocatori si stanno azzuffando vicino alla panca dei giocatori ed un giocatore che si trova ancora sulla sua panca interviene nella rissa, quale decisioni deve prendere l'Arbitro?

Decisione: al giocatore sulla panca sarà comminata una Penalità di Partita per Cattiva

Condotta più altre penalità per falli in cui egli può essere incorso. Questo giocatore deve essere considerato come "terzo giocatore " che s'intromette in una rissa.

Art. 51 - Goal e assist

D. Come viene segnalata una rete?

R. Quando viene segnato un goal, l'Arbitro deve fischiare ed indicare la porta.

D. Su deviazione di un arbitro, è valida la rete?

R. Un goal non può essere convalidato se viene deviato in porta da un Arbitro. Se un disco colpisce un Arbitro e rimbalza su un giocatore o sul portiere ed entra in porta, il goal non può essere convalidato. Qualora un goal non venga concesso, poiché il disco è stato deviato dall'Arbitro, l'ingaggio avverrà a fondo campo.

Se il disco supera la linea di porta nel tempo che intercorre tra il suono della sirena ed il fischio dell'Arbitro il gol è da considerarsi valido giacché è solo il fischio dell'Arbitro che determina la fine del tempo.

Il disco non può essere volontariamente spinto in porta con mezzi diversi dal bastone poiché tale goal non sarà valido, sempre che il giocatore non abbia diretto il disco nella propria porta.

D. Con la porta spostata, è valida una rete?

R. Nessun goal può essere convalidato se la porta è spostata nel momento in cui il disco attraversa la linea di porta.

D. Un tiro in diagonale colpisce la rete vicino al palo ed il disco entra in porta (non tra i due pali), come si comporta l'arbitro?

R. L'arbitro immediatamente si va ad accertare e trovare il buco nella rete, annulla il gol e fa riparare la rete.

D. Quando viene concessa una rete?

R. Nessun goal può essere concesso se il disco non supera per intero la linea di porta.

D. In occasione di una rete, qual è il limite consentito alzare il bastone ?

R. Nessun goal può essere convalidato se un giocatore attaccante colpisce un disco con il bastone al di sopra della traversa della porta.

Situazione 1

Mentre un giocatore attaccante si trova nell'area di porta, un difensore fa entrare il disco nella propria porta, il goal viene assegnato?

Decisione: il goal non è valido, e l'ingaggio verrà effettuato nella zona neutra.

Situazione 2

Il disco sta per entrare in porta o sta per essere tirato in porta e la porta è spostata, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal non valido se la porta era spostata al momento in cui il disco ha attraversato la linea di porta.

Situazione 3

Un giocatore attaccante gira il proprio pattino per indirizzare il disco in porta quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal non valido

Situazione 4

Un giocatore attaccante si trova nell'area di porta. Il disco, colpito il giocatore che si trova nell'area, cade all'interno dell'area. Il giocatore attaccante si porta fuori dell'area del portiere, tira il disco e segna, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal valido

Situazione 5

Un giocatore della squadra in attacco tira il disco verso la porta avversaria e questo, prima di entrare in porta, colpisce il casco o qualsiasi altra parte del corpo di un compagno di squadra, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: il goal è valido purché non sia evidente che il giocatore colpito dal disco abbia indirizzato volontariamente il disco stesso verso la porta.

Art. 53 – Tenere il disco con le mani

D. Può un giocatore di movimento giocare il disco con le mani?

R. Se un giocatore prende il disco nella sua mano, poi immediatamente lo lascia cadere senza che da questa azione né guadagni o tenti di guadagnare qualche vantaggio, non interrompere il gioco. Se un disco colpisce i guanti di un giocatore e questi non cerca di chiuderlo nelle sue mani o lo prende al volo e lo deposita subito a terra non fermare il gioco e non infliggere penalità.

D. Come si comporta l'arbitro se un giocatore tarda nel giocare il disco con la mano?

R. Se vi è qualche ritardo nella rimessa in gioco del disco, fermare il gioco senza infliggere una penalità minore per ritardo del gioco.

Se un giocatore chiude il disco nella mano dopo averlo recuperato dal suo corpo, fermare il gioco ed effettuare l'ingaggio nel punto dove si è interrotto il gioco.

D. Può un giocatore trarre vantaggio dal giocare il disco con la mano?

R. Se un giocatore trattiene il disco nella mano e compie alcune pattinate con il chiaro intento di trarre vantaggio, assegnare una penalità minore.

D. Il portiere come può giocare il disco con la mano?

Un portiere può passare il disco con la mano lateralmente ed indietro, ma non può lanciare il disco in avanti e per l'infrazione a questa regola, l'Arbitro deve interrompere il gioco ed effettuare l'ingaggio in zona di difesa della squadra che ha provocato l'interruzione. Il gioco non va invece interrotto se il disco, lanciato in avanti dal portiere con le mani, è intercettato da un giocatore della squadra avversaria.

Situazione 1

Il disco si trova nell'area di porta. Un giocatore che si trova fuori dell'area spinge o tira il disco fuori dell'area e lo nasconde con il proprio corpo. Non copre o afferra il disco mentre esso si trova nell'area di porta, lo copre o cade su di esso dopo averlo tirato fuori dell'area, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore.

Situazione 2

Un giocatore, mentre si trova nell'area di porta, copre il disco che si trova fuori dell'area di porta con la propria mano rendendolo non giocabile, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per ritardo del gioco.

Situazione 3

Un disco giocato con la mano, colpisce il portiere avversario, rimbalza e viene giocato da un altro giocatore della stessa squadra che ha colpito il disco con la mano, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: fermare il gioco.

Situazione 4

Il disco giocato con la mano colpisce il corpo di un compagno di squadra e perviene ad un giocatore avversario, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: il gioco continua. Non fermare il gioco a meno che non sia un compagno di squadra di chi ha giocato il disco con la mano a giocare il disco. Il fatto che il disco abbia toccato il giocatore non significa che egli abbia giocato il disco.

Situazione 5

Un giocatore attaccante devia deliberatamente il disco con la mano contro il portiere avversario, sul rimbalzo un suo compagno di squadra segna un goal, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: il goal non è valido.

Situazione 6

Un disco spinto in avanti con la mano colpisce il bastone dello stesso giocatore ed entra nella porta avversaria, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: il Goal non è valido.

Situazione 7

Un portiere sostituito in pista da un altro giocatore, lascia cadere o piazza il suo bastone davanti alla porta. Il portiere ha la responsabilità di tenere l'area della sua porta libera da ostacoli che possano impedire la segnatura di un goal, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: per una infrazione a questa regola, sia che l'Arbitro l'abbia o meno notata, deve essere comminata una penalità minore. Se il bastone impedisce al disco di entrare in porta, l'Arbitro deve decretare un goal di diritto.

Art. 54 – Bastoni alti

D. Quando un bastone viene considerato alto?

R. L'Arbitro deve interrompere il gioco quando il disco viene colpito da un giocatore o dal portiere tenendo il bastone al di sopra della normale altezza delle spalle o, come riferimento in zona d'attacco, sopra l'altezza della traversa della porta.

D. Come si comporta l'arbitro se durante il gioco, un giocatore colpisce il proprio avversario con bastone alto?

R. Quando il colpire un avversario avendo il bastone alto non provoca ferimenti, assegnare al giocatore in fallo una penalità minore. Ma se invece accade un ferimento serio (con ferimento serio s'intende che la ferita abbia provocato una fuoriuscita di sangue) infliggere al giocatore in fallo una penalità maggiore più una penalità di partita per cattiva condotta.

D. Il disco giocato con il bastone alto, va ad un giocatore avversario, come si comporta l'arbitro?

R. Se il disco viene colpito con il bastone alto e giunge ad un giocatore della squadra avversaria, il gioco non va interrotto, bisogna indicare ai giocatori di continuare facendo il segno di "buono".

D. Una rete segnata nella propria porta con il bastone alto, è valida?

R. Se un giocatore con il bastone alto, devia il disco nella propria porta, il goal è valido.

D. Una squadra in superiorità numerica, commette un'infrazione per bastone alto nella zona d'attacco, dove viene fatto il relativo ingaggio?

Se il gioco viene interrotto nella zona d'attacco della squadra in superiorità numerica, per un intervento di un giocatore della squadra stessa, l'ingaggio sarà effettuato nella zona di difesa della squadra che ha provocato l'interruzione del gioco.

Prestare particolare attenzione in presenza di giocatori giovani che indossano la maschera di protezione.

Situazione 1

Il disco, colpito con il bastone sopra la traversa della porta da un giocatore della squadra in difesa, rimbalza sul corpo del portiere e va in porta, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal.

Situazione 2

Un disco colpito da un attaccante al di sopra della traversa della porta, viene deviato da un giocatore o dal portiere o da un ufficiale di gara, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal non valido.

Art. 55 - Trattenuta di un avversario

D. La trattenuta quale penalità determina?

R. L'Arbitro deve assegnare una penalità minore per trattenuta del bastone a quel giocatore che trattenga con le proprie mani il bastone di un avversario con lo scopo di ostruirne il gioco.

Situazione 1

Un giocatore ha ambedue le mani attorno all'avversario, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per ostruzione.

Situazione 2

Un giocatore trattiene l'avversario privo di disco, in balaustra usando corpo e braccia, impedendo così i movimenti dell'avversario, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per ostruzione.

Situazione 3

Un giocatore trattiene per la maglia un avversario che tenta di raggiungere il disco, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per ostruzione.

Art. 55 – Aggancio con il bastone

Un giocatore non può usare il suo bastone contro il corpo di un avversario (che sia o no in possesso del disco) per guadagnare un vantaggio di posizione.

Situazione 1

Un giocatore in difesa sta pattinando a fianco di un avversario in possesso del disco e mette la spatola del proprio bastone sul corpo dell'avversario traendone un vantaggio di posizione, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere al giocatore in difesa una penalità minore per aggancio con il bastone

o per ostruzione.

Situazione 2

Un giocatore colpisce le mani o gli avambracci di un avversario al fine di prendergli il disco, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere al giocatore una penalità minore per ostruzione, aggancio con il bastone o colpo di bastone a seconda del movimento che effettua. L'utilizzo del bastone per

levare l'abilità di passaggio deve sempre essere punita.

Art. 57 - Disturbo

Un giocatore ha la possibilità di pattinare attraverso l'area di porta, sia davanti sia dietro il portiere.

Se un giocatore, mentre pattina nell'area di porta, ha un contatto con il portiere o, se un giocatore viene urtato dal portiere che pattina indietro per rientrare nella sua area, al giocatore deve essere inflitta una penalità minore per ostruzione.

Situazione 1

Un giocatore in possesso del disco si sta dirigendo verso la porta avversaria. Un compagno di squadra impedisce al difensore della squadra avversaria di dirigersi verso quel giocatore che ha il possesso del disco, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: fermare il gioco ed infliggere una penalità minore per disturbo al giocatore che bloccava il difensore.

Situazione 2

Due giocatori pattinano affiancati ed uno dei due colpisce con forza il bastone dell'altro, facendolo cadere a terra, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per disturbo.

Situazione 3

Un giocatore che ha perso il proprio bastone sta cercando di recuperarlo ma un avversario glielo allontana, quale penalità deve assegnare l'Arbitro?

Decisione: infliggere una penalità minore per disturbo.

Situazione 4

Un giocatore in attacco effettua un tiro verso la porta avversaria ed un compagno di squadra, staziona con un pattino nell'area di porta, impedisce il movimento del portiere, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: non infliggere nessuna penalità ed effettuare l'ingaggio in zona neutra.

Situazione 5

Un giocatore in attacco viene spinto volontariamente da un avversario in area di porta. In quel momento un altro giocatore effettua un tiro e segna una rete, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: assegnare il goal. In questo caso non si può considerare "uomo in area" perché il

giocatore in attacco è stato spinto volontariamente nell'area di porta da un difensore. Se invece vi entra senza nessuna forzatura il goal è da annullare e l'ingaggio da fare in zona neutra.

Art. 59 – Scontro da dietro (carica da tergo)

D. Cosa si intende per carica da tergo e quale penalità viene accordata?

R. Un giocatore che urta, spinga, colpisca con particolare violenza ed in maniera chiaramente intenzionale, un avversario, specialmente se non è in grado di difendersi. Per ogni carica da tergo, al giocatore deve essere comminata una penalità maggiore più una penalità di partita per cattiva condotta. Il giocatore sarà inviato agli spogliatoi ed un sostituto si recherà alla panca delle penalità per scontare la penalità maggiore. Se con la carica da tergo il giocatore viene spinto verso la balaustra o contro la porta, specialmente quando lo stesso non è in grado di difendersi, al giocatore che ha commesso il fallo deve essere comminata una penalità di partita. Anche in questo caso un sostituto sconterà la penalità maggiore.

Nessuna debolezza nella stretta applicazione di quest'articolo.

Art. 60 - Calciare il disco

D. E' permesso calciare il disco?

R. In ogni zona del campo è permesso calciare il disco, ma il gol non è valido se il disco è calciato da un attaccante.

Situazione 1

Un attaccante calcia il disco verso la porta avversaria. Il portiere lo devia nella propria porta, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal non valido.

Situazione 2

Un giocatore calcia il disco che colpisce un avversario ed entra in porta, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal valido.

Situazione 3

Un disco colpisce involontariamente (senza la volontà del giocatore di cercare il contatto con il disco) il pattino in movimento di un attaccante e finisce in porta, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: goal valido.

Art. 61 - Abbandono della panca dei giocatori o delle penalità

D. Può un giocatore scontare la sua penalità nella panca giocatori della propria squadra? (molte piste hanno la panca puniti sullo stesso lato e vicino a quella giocatori)

R. Un giocatore è obbligato a scontare la propria penalità in panca puniti, pertanto l'arbitro non riprenderà il gioco fino a quando non si sarà accertato che il giocatore punito, non sia seduto sulla panca puniti.

D. Quando la panchina puniti e panchina giocatori sono sullo stesso lato della pista, l'arbitro si avvede che un giocatore punito, con ancora in corso la propria penalità, ha abbandonato la panca delle penalità ed è seduto sulla propria panchina dei giocatori, che provvedimenti prende?

R. Al giocatore che sta scontando una penalità ed abbandona la panca puniti per sedersi sulla propria panchina giocatori, gli verrà comminata una penalità di cattiva condotta. Pertanto il giocatore dovrà tornare alla panca puniti per il tempo mancante al termine della penalità che stava scontando, più 10' per la cattiva condotta. Un proprio compagno si siederà sulla panchina delle penalità, per rientrare in campo appena terminato il tempo residuo della penalità che stava scontando il proprio compagno.

D. Se un giocatore dopo una penalità, sia in segno di protesta, sia perché la penalità accordata è più lunga del tempo che manca al termine della gara, abbandona la pista per recarsi nello spogliatoio, come si comporterà l'arbitro?

R. Inviterà il Capitano della stessa squadra a fare rientrare il proprio compagno a sedersi nella panca dei puniti ed in caso di diniego, al giocatore che ha abbandonato la pista, prima comminerà una penalità di cattiva condotta e se persiste, una penalità di partita per cattiva condotta. Non verrà data nessuna penalità di cattiva condotta, se il giocatore lascia la pista per infortunio.

Situazione 1

Un giocatore lascia la propria panchina per entrare in pista e partecipa ad una rissa, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: infliggere al giocatore una penalità una penalità minore più 10 minuti per cattiva condotta. (art 61 e)

Situazione 2

Un giocatore sta scontando una penalità. Prima dello scadere del tempo di penalità rientra in pista, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro, sentito il cronometrista, rimanderà il giocatore sulla panca delle penalità per scontare la rimanenza del tempo ed assegnerà una ulteriore penalità minore allo stesso giocatore.

Situazione 3

Come la precedente ma l'ingresso del giocatore in pista è stato dettato da un errore del cronometrista, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: l'Arbitro rimanderà il giocatore nella panca delle penalità per scontare la rimanenza della penalità ma nessuna ulteriore decisione viene presa.

Situazione 4

Un giocatore in attacco non ha avversari tra se ed il portiere e viene ostacolato da un giocatore entrato irregolarmente in pista, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: assegnare alla squadra in attacco un tiro di rigore.

Situazione 5

Come la precedente ma la squadra in difesa aveva tolto il portiere per avere un giocatore di movimento in più, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: assegnare un goal alla squadra non in fallo.

Situazione 6

Un giocatore lascia anticipatamente la panca delle penalità. Prima che l'Arbitro interrompa il gioco la squadra del giocatore rientrato segna un goal, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: annullare il goal.

Situazione 7

Come la precedente ma è la squadra non in difetto a segnare un goal, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: il goal è valido ed al giocatore verrà inflitta una ulteriore penalità minore per abbandono della panca.

Art. 63 - Gesti o linguaggio osceno

D. Come si comporta l'arbitro se un giocatore fa gesti o usa un linguaggio osceno sul campo da gioco?

R. Espellerà per 10 minuti per cattiva condotta il giocatore in difetto. Per linguaggio osceno s'intendono anche le bestemmie.

D. Se gli stessi gesti o linguaggio vengono usati da giocatori fuori dalla pista, quale penalità viene accordata?

R. Sia per giocatori sulla pista ma nei pressi della propria panchina, sia per giocatori o dirigenti fuori dalla pista, viene comminata una penalità minore di panca.

L'Arbitro deve fare particolare attenzione a quando decide di infliggere una penalità per la violazione di questo articolo.

Art. 64 - Disco fuori dai limiti del campo o non giocabile

D. Un disco che esce dalla pista, dove viene rimesso in gioco?

R. L'ingaggio conseguente ad una interruzione di gioco causata dall'uscita del disco dalla pista deve avvenire nel punto in cui è stato tirato o deviato.

D. E' permesso ai giocatori recuperare il disco impigliato nella rete e dove viene fatto l'ingaggio?

R. Ai giocatori deve essere permesso di giocare o recuperare il disco che si trova impigliato nella rete esterna della porta purché non passino più di tre secondi. Se il disco, tirato da un giocatore della squadra in attacco, s'impiglia nella rete, l'ingaggio deve essere effettuato nella zona neutra. Allo stesso modo se il tiro invece è deviato o tirato da un giocatore della squadra in difesa l'ingaggio sarà effettuato in uno dei due punti d'ingaggio vicino alla propria porta.

D. Come si comporta l'arbitro se il portiere volutamente fa in modo che il disco si blocchi nella rete?

R. Solo se causerà un'interruzione di gioco, gli verrà inflitta una penalità minore.

Art. 65 – Il disco deve essere tenuto in movimento

D. Può un giocatore trattenere il disco contro la balaustra senza contatto diretto di un avversario?

R. No, pertanto gli si comminerà una penalità minore e l'ingaggio verrà effettuato nel punto più vicino alla propria porta.

Situazione 1

Le squadre sono in parità numerica in pista. La squadra in difesa, non pressata dalla squadra avversaria, continua a giocare il disco nella propria zona di difesa senza spingersi verso la porta avversaria, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: Una squadra può indietreggiare sia nella zona di difesa, sia dietro la porta senza

nessun limite, pertanto essendo "gioco" l'arbitro non prenderà nessun provvedimento

Art. 66 - Disco non visibile o irregolare

Vedere le stesse considerazioni fatte per l'articolo 49 "Fermare il disco".

Nel caso in cui nella pista da gioco si trovino due dischi non occorre interrompere immediatamente il gioco se il disco "irregolare" non crea disturbo all'azione. Aspettare che l'azione in corso si esaurisca.

Art. 67 - Rifiuto di cominciare il gioco e perdita della partita

D. Come si comporta l'arbitro se una squadra si rifiuta ad iniziare una gara?

R. Quando i giocatori delle squadre sono in pista ed una squadra si rifiuta di iniziare il gioco, l'Arbitro dovrà ammonire la squadra e dopo quindici secondi infliggere una penalità minore di panca. Dopo che la penalità è stata comminata, se la squadra persiste nel rifiuto di iniziare il gioco, la partita viene considerata terminata.

Similmente la partita deve essere considerata terminata quando l'Arbitro ordina ad una squadra di scendere in pista ed iniziare il gioco e la squadra non adempie nel tempo massimo di cinque minuti

D. Quale è il numero minimo di giocatori che una squadra deve schierare in pista per iniziare una gara?

Un portiere e quattro giocatori di movimento.

Se, durante una gara, una squadra, per infortuni o penalità non è in grado di schierare in pista il numero stabilito di giocatori, all'Arbitro non resta che dichiarare concluso l'incontro e riferirà dettagliatamente sul supplemento di referto di gara.

Situazione 1

Nel corso della partita ad una delle due squadre viene inflitta una penalità minore. La squadra dovrebbe riprendere il gioco con 3 giocatori di movimento più il portiere ma, a causa di infortunio ad un giocatore, che non gli permetterà di continuare la partita, ha a disposizione solamente due giocatori di movimento ed il portiere, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: visto che la squadra, al termine della penalità, è impossibilitata a schierare il corretto numero di giocatori all'Arbitro non resterà che dichiarare concluso l'incontro.

Situazione 2

Nel corso della partita, ad una delle due squadre viene inflitta una penalità minore ed, essendo la terza per lo stesso giocatore, anche una penalità di cattiva condotta. La squadra dovrebbe riprendere il gioco con 3 giocatori di movimento più il portiere e mandare in panca puniti anche un giocatore sostituto che sconti la minore, ma non ha a disposizione altri giocatori in panca, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: Viene decretata la fine della gara, in quanto la squadra non è in grado di schierare la formazione consentita per giocare (obbligatoriamente un portiere e 3 giocatori di movimento, essendo il quarto a scontare la penalità).

Situazione 3

Durante la partita, ad una delle due squadre viene inflitta una penalità partita ad un dei quattro giocatori in campo ed in panca è rimasto solamente il portiere di riserva, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: un portiere non può mai scontare una penalità in panca puniti né per lui né come sostituto e, pertanto, l'Arbitro decreterà il termine della gara.

Art 68 – Colpi violenti

D. E' permesso l'uso del bastone sul corpo per ostacolare l'avanzamento di un avversario?

R. No in nessun modo. A prescindere dalla violenza del contatto fisico del bastone, un giocatore che insegue un avversario e l'ostacola con il bastone sul corpo (prestare attenzione a braccia e fianchi) , l'infrazione deve essere sanzionata come colpo violento, pertanto sanzionata come minimo con una penalità minore (art 68 a).

D. Come si comporta l'arbitro se un giocatore durante il gioco oscilla il bastone di fronte ad un avversario?

R. Verrà considerato come colpo violento, sia che colpisca o non colpisca un avversario e sanzionato con la relativa penalità.

D. Se il bastone viene fatto oscillare di fronte ad un avversario durante un litigio, quale provvedimento va preso?

R. Deve essere considerato come tentativo di ferimento e sanzionato con una penalità partita.

Art. 70 - Inizio del gioco e dei singoli tempi

Si raccomanda l'applicazione dell'articolo 5 punto b del regolamento di gioco facendo iniziare la partita con le squadre schierate dalla parte opposta alla propria panchina. Importante: dopo ogni tempo di gioco le squadre devono cambiare campo ma non devono cambiare panchina.

Art. 71 - Lancio del bastone

Per valutare se il lancio del bastone deve essere punito con un tiro di rigore ed assegnare a seconda dell'esito del rigore stesso una penalità maggiore, bisogna considerare la posizione che il disco ha nel momento del fallo.

Deve essere comminato un tiro di rigore se viene lanciato il bastone (o qualsiasi altro oggetto) contro un giocatore in possesso del disco e questo è nella sua zona d'attacco (ha perciò oltrepassato la linea di metà campo). In questo caso se il tiro di rigore termina con una rete, la penalità maggiore non viene accordata, se la rete non viene segnata, si comminerà una penalità maggiore (si fa presente che questo è l'unico art del regolamento in cui una rete determina la sospensione di una penalità maggiore).

Deve invece essere comminata solamente una penalità maggiore (cinque minuti) se il lancio del bastone avviene quando il giocatore in possesso del disco è ancora nella sua zona di difesa (non ha quindi oltrepassato la linea di metà campo).

Se il portiere è in pista, prima di assegnare il tiro di rigore, attendere il termine dell'azione.

Situazione 1

Un giocatore lancia un bastone o altro oggetto verso un avversario, non in possesso del disco, impedendogli di avanzare, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: infliggere al giocatore una penalità maggiore. Non essendo il giocatore in possesso del disco è irrilevante la sua posizione rispetto la linea di metà campo.

Art. 72 Tempi di gioco ed interruzioni

Se il disco supera la linea di porta nel tempo che intercorre tra il suono della sirena ed il fischio dell'Arbitro è da considerarsi valido giacché è solo il fischio dell'Arbitro che determina la fine del tempo.

D. Quanti time out ha a disposizione una squadra in una partita?

R. Ad ogni squadra è consentito di richiedere un time-out della durata di un minuto per ogni tempo di gioco. La richiesta può avvenire tramite il capitano, l'assistente o tramite il giocatore in possesso del disco. Alla squadra che richiede un time out non avendone il diritto verrà comminata una penalità minore.

D. Un time out non chiesto nel primo tempo, può essere richiesto nel secondo?

R. No, si ha diritto ad un solo time out per tempo in ogni caso.

D. Durante i tempi supplementari è possibile richiedere il time out?

R. Non è possibile richiedere un time-out durante i tempi supplementari.

D. Durante il time out , è permesso il riscaldamento del portiere?

R. A nessun portiere è permesso di fare riscaldamento durante il time-out.

D. Durante il time out , si possono sostituire i giocatori ?

R. I giocatori possono essere sostituiti durante il time-out, compresi i giocatori che sono stati rimossi dall'ingaggio precedente la richiesta di time-out. Nessun giocatore rimosso dall'ingaggio durante l'interruzione del gioco nella quale il time-out è stato eventualmente richiesto, può partecipare all'ingaggio che segue il time-out stesso. Ciò si applica ad entrambe le squadre.

Art. 74 - Sgambetto

Situazione 1

Mentre un giocatore si trova in contropiede, il portiere avversario esce dall'area di porta e commette un fallo sullo stesso giocatore che di conseguenza non riesce a segnare il goal, quale decisione deve prendere l'Arbitro?

Decisione: infliggere al portiere una penalità minore o maggiore a seconda che vi sia o no una ferita.

Situazione 2

Un giocatore in attacco non ha avversari tra se e la porta e viene sgambettato o subisce un fallo da tergo. Come deve comportarsi l'Arbitro nei casi sotto elencati?

Le squadre sono entrambe in pista con quattro giocatori di movimento; la squadra che commette il fallo ha sostituito il portiere con un giocatore di movimento.

Decisione: nel primo caso, quando la squadra in fallo entrerà in possesso del disco, l'Arbitro interromperà il gioco ed assegnerà un tiro di rigore a favore della squadra avversaria;

nel secondo caso, vista la mancanza del portiere, l'Arbitro assegnerà alla squadra che ha subito il fallo un goal di diritto.

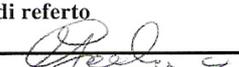
Medico Sociale TG.		Massaggiatore..TG.					
Preparatore Atletico TG		Attrezzista TG.					
1° CronometristaTessera FICTessera FIC			2° Cronometrista				
ANNOTAZIONE ARBITRI: Nulla da segnalare <input type="checkbox"/> Allegato Supplemento di referto <input type="checkbox"/>	Risultato		1° T.	2° T.	1°T.S.	2° T.S.	TOTAL E
	RETI	A					
		B					
	PENALI TA'	A					
		B					
Firma 1° Arbitro	Ora inizio						
Firma 2° Arbitro	Ora Fine						

Qui va segnata l'ora ufficiale di inizio gara; l'inizio e la fine dei singoli tempi va segnata nella parte bassa del referto

FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO				Referto ufficiale di Gara mod. HIL HOCKEY IN LINEA							
GARA N. _____				N. <u>2</u> TEMPI EFFETTIVI/CONTINGI DI <u>20 MIN.</u>							
Campionato Serie <u>A</u> Girone _____ Località <u>ROSOLINI</u> Ora <u>19:30</u> Data <u>28/05/05</u>						Ingresso a pagamento		SI <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/>			
Pista _____ Arbitro/i <u>GRANDINI/SORAPPERA</u> di _____						Time out		1° T 2° T			
SQUADRA <A> <u>WILD BOYS H.T. NOTO</u>											
Divisa Sociale: maglia <u>BIANCA</u> calzoni <u>NERI</u>											
Dirigente addetto all'Arbitro <u>GENTILUONO UMBERTO</u> Tess. <u>F.I.H.P.</u>											
Dirigente accompagnatore Ufficiale <u>D'ANTONI CORRADO</u> Tess. <u>F.I.H.P.</u>											
Allenatore <u>D'ANTONI C.</u> Tess. <u>F.I.H.P.</u>		RETI				PENALITA'					
V. Allenatore _____ Tess. _____											
Cognome e Nome Giocatore		N.	Ruolo	Prog. Rete	Minuto	Numero Giocatore	Falli di bastone art. 26 RT	Numero Giocatore Punito	Minuti di Penalità	Inizio Penalità	Fine Penalità
CONTI LEONARDO		35		1	7:12	79		29	2	19:09	21:09
D'ANTONI STEFANO		9		2	12:22	81		29	2	38:55	40:00
GRUBER INGEMAR		67									
HAIR CRISTIAN		79									
DE ZORDO LUCA		29					X				
HUBERT ANDREAS		42									
TRIVETTI JASON		5									
BONA PATRIK		7									
ANSOLDI MASSIMO		16									
ROSARIO MANUEL		71									
VUUK JURE		81									
CUGNO GIUSEPPE		27									
MALABRINO FRANC.		69									

In queste caselle vanno segnalate le penalità di bastone (bastone alto, colpo di bastone, carica con bastone, colpire con il pomolo del bastone, pungere con la punta del bastone) inflitte ai giocatori. Alla terza penalità il giocatore reo dei falli va allontanato dal gioco ed un compagno di squadra sconterà la terza penalità assegnata (minore o maggiore). Nessuna ulteriore penalità deve essere registrata. I falli di bastone vanno registrati orizzontalmente in corrispondenza con il nome del giocatore penalizzato.

Anche se il tempo del cronometro è a scalare il tempo del goal e delle penalità va segnalato partendo dall'inizio cioè 00:00. Nel caso ciò non fosse possibile, segnare in testa al referto "tempi a scalare". I goal e le penalità che avvengono nel secondo tempo di gioco oppure nei tempi supplementari sono consecutive a quelle del tempo

Medico Sociale _____ Tess. _____		Massaggiatore _____ Tess. _____	
Preparatore Atletico _____ Tess. _____		Meccanico _____ Tess. _____	
1° Cronometrista _____ Tess. _____	2° Cronometrista _____ Tess. _____	Segnapunti _____ Tess. _____	
ANNOTAZIONE ARBITRI:			
Nulla da segnalare <input checked="" type="checkbox"/>			
Allegato Supplemento di referto			
Firma 1° Arbitro 		Firma 2° Arbitro 	
Risultato		1° T.	2° T.
RETI		A 2	B 0
		B 3	A 2
PENALITA'		A 2	B 2
		B 2	A 0
Ora inizio		20:15	20:55
Ora Fine		20:45	21:30
TOTALE		2	5
		4	2

Nel totale delle penalità vanno segnati i minuti totali non il numero



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO
COMMISSIONE DI SETTORE HOCKEY

MODELLO H2 HIL 2007/08

SOCIETA' _____ DI _____ DIVISA DI GIOCO _____

MANIFESTAZIONE: **CAMPIONATO** **COPPA ITALIA** **AMICHEVOLE** SERIE **A1** **A2** **B** **F** **J** **P** **A** **R** **G** **MH** GIRONE _____

INCONTRO CON _____ DI _____

LOCALITA' _____ GIORNO _____ ORA _____

ELENCO NOMINATIVO DEI GIOCATORI _____ ELENCO NOMINATIVO DEI DIRIGENTI E TECNICI CON TESSERA APPESA AL COLLO _____

N. DOCUMENTO TIPO	COGNOME	NOME	N. MAGLIA	QUALIFICA	COGNOME	NOME	TESSERA GARA
				Dirigente Accompagnatore			
				Dirigente Addetto all'Arbitro			
				QUALIFICA	COGNOME	NOME	TESSERA GARA
				Allenatore 1			
				Allenatore 2			
				Medico			
				Preparatore Atletico			
				Messaggiatore			
				Mecanico			
				CAPITANO: _____ V.CAPITANO _____			
				Firma del Capitano _____			

FIRMA DEL DIRIGENTE ACCOMPAGNATORE _____ VISTO DEL 1° ARBITRO _____ VISTO DEL 2° ARBITRO _____

AVVERTENZE - Il presente modulo dovrà essere debitamente compilato dalla società e presentato all'arbitro, in duplice copia, trenta prima dell'ora fissata per l'inizio dell'incontro, unitamente alle tessere federali e/o documenti legalmente riconosciuti dai dirigenti, tecnici e giocatori.