



HOCKEY PISTA

Regole del gioco



Comité Internationale de Rink-Hockey



Kumbre

Tel. +39 0445 622 795 e-mail: gaetano.marozin@yahoo.it - www.kumbre.net

Sommario/Índice

REGOLE DEL GIOCO	pag. 4
REGOLAMENTO TECNICO	pag. 35
REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI	pag. 63
INTRODUZIONE	pag. 4
Capitolo i – il gioco dell’hockey pista – definizione ed inquadramento	
Art. 1° Recinto di gioco - definizione	pag. 4
Art. 2° Tempo regolare di gioco	pag. 4
Art. 3° Arbitri ed arbitraggi	pag. 4
Art. 4° Azione disciplinare degli arbitri	pag. 5
Art. 5° Spareggio del gioco – procedimenti da seguire	pag. 5
Art. 6° Atti e procedure preliminari alla gara	pag. 6
Capitolo ii – Categorie dei giocatori- zone di gioco – antiggioco – “power-play”	
Art. 7° Categorie dei giocatori per scala di eta’	pag. 7
Art. 8° Zone di gioco – definizione dell’antigioco o gioco passivo	pag. 8
Art. 9° “Power play” – definizione e inquadramento normativo	pag. 9
Capitolo iii – Squadre di hockey pista	
Art. 10° Squadre di hockey pista – composizione e inquadramento normativo	pag. 10
Art. 11° Panchina delle Riserve – rappresentanti delle squadre nel gioco	pag. 11
Art. 12° Azioni ed interventi del portiere nel gioco	pag. 12
Capitolo iv- situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo	
Art. 13° inizio e ripresa del gioco – tiro di inizio	pag. 12
Art. 14° sosta del tempo o “time-out”	pag. 13
Art. 15° entrata e uscita dalla pista – sostituzione del portiere	pag. 13
Art. 16° giocando la palla	pag. 15
Art. 17° realizzazione di una rete	pag. 16
Art. 18° blocco ed ostruzione – inquadramento normativo	pag. 17
Art. 19° altre situazioni specifiche di gioco	pag. 18
Capitolo v – infrazioni e punizione – regola del vantaggio	
Art. 20° tipi di falli e infrazioni – regola del vantaggio	pag. 19
Art. 21° punizione dei falli – norme generali	pag. 20
Art. 22° falli commessi fuori dalla pista – definizione e inquadramento punizione	pag. 22
Art. 23° falli tecnici – definizione e inquadramento punizione	pag. 23
Art. 24° falli leggeri- falli di squadra – definizione e inquadramento punizione	pag. 23
Art. 25° falli gravi - falli cartellino blu – definizione e inquadramento punizione	pag. 25
Art. 26° falli molto gravi – falli cartellino rosso – definizione e inquadramento punizione	pag. 26
Capitolo vi – punizione tecnica delle squadre	
Art. 27° punizione indiretta – definizione e inquadramento	pag. 27
Art. 28° punizione diretta e rigore – definizione e inquadramento	pag. 28
Capitolo vii - reclami di gioco	
Art. 29° reclami di gioco – definizione e inquadramento normativo	pag. 30
Capitolo viii - disposizioni finali e transitorie	
Art. 30° regolamento di gioco e regolamento tecnico approvazione, entrata in vigore modifiche	pag. 31

Introduzione

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

Le regole di gioco dell'hockey pista includono i seguenti argomenti di seguito elencati:

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

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

Capitolo III – Squadre di Hockey Pista

Capitolo IV – Situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo

Capitolo V – Infrazioni e punizione – regola del vantaggio

Capitolo VI – Punizione tecnica delle squadre

Capitolo VII – Reclami di gioco

Capitolo VIII – disposizioni finali e transitorie

CAPITOLO I

IL GIOCO DEL HOCKEY PISTA – DEFINIZIONE E INQUADRAMENTO

Art. 1° Il gioco dell'hockey su pista

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

Art. 2° Tempo normale di gioco

1. Nella categoria degli Under-15 maschile il tempo effettivo di gioco è di 30 (trenta) minuti, diviso in due tempi di 15 minuti cadauno.
2. Nelle categorie Senior maschile, Senior femminile, Under 20 maschile, Under 19 femminile e Under-17 maschile il tempo effettivo di gioco è di 40 (quaranta) minuti diviso in due tempi di 20 (venti) minuti ciascuno.
3. Nelle gare e competizioni di club disputate sia a livello internazionale che a livello nazionale, i rispettivi Enti organizzatori – Confederazione Continentale o Federazione Nazionale – potranno decidere che le partite siano disputate con tempi di gioco differenti da quelli definiti nei punti precedenti di questo Art. con la condizione di non superare il limite massimo di 50 (cinquanta) minuti di tempo effettivo di gioco, suddiviso in due tempi di 25 (venticinque) minuti cadauno.
4. In tutte le categorie deve essere concesso un intervallo di 10 (dieci) minuti tra la fine del primo tempo e l'inizio del secondo.

Art. 3° Arbitri e arbitraggi

1. In base a quanto stabilito nel regolamento tecnico dell'Hockey Pista, nelle competizioni internazionali per club oppure per selezioni nazionali dei paesi membri della FIRS, i giochi sono diretti da 2 (due) arbitri internazionali, designati dalla commissione internazionale degli arbitri (CIA oppure CEA) competente nell'organizzazione dell'evento sportivo in questione.
2. Nelle competizioni organizzate dalle federazioni nazionali, le gare possono essere dirette da 1(uno) o

da 2 (due) arbitri ufficiali - a seconda di quanto previsto al riguardo dallo specifico regolamento nazionale – designati dal Comitato Tecnico Arbitrale Nazionale.

3. Gli arbitri sono i giudici assoluti in pista, e le loro decisioni, per quanto riguarda il gioco, sono inappellabili in quanto sono sempre regolate dalla imparzialità e dal rispetto delle regole e dei regolamenti in vigore.
4. Negli incidenti o nei casi non specificatamente previsti dalle regole, gli arbitri decideranno secondo la propria coscienza, avendo il diritto di interrompere il gioco nei casi in cui lo ritengono necessario.

Art. 4° Azione disciplinare degli Arbitri

1. Gli arbitri hanno il diritto di esercitare l'azione disciplinare più adatta per punire i giocatori – compreso il portiere – i dirigenti, gli allenatori o qualunque altro rappresentante della squadra, la cui condotta o comportamento non sia corretto, osservando quanto disposto nelle presenti regole di gioco.
2. Nell'esercizio dell'azione disciplinare, gli arbitri possono ricorrere ai seguenti procedimenti e forme punitive.
 - 2.1 Ammonizione verbale: nei casi di non significativa gravità, comminata nominalmente quando vengono rilevati comportamenti o infrazioni al regolamento sconvenienti o non gravi.
 - 2.2 Esibire il CARTELLINO BLU, procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 del successivo Art. 25°.
 - 2.3 Esibire il CARTELLINO ROSSO, procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 del successivo Art. 26°.
3. Nel referto di gioco dovrà soltanto essere riportata la sanzione disciplinare esercitata dagli arbitri con l'esibizione dei cartellini BLU e ROSSO.
4. Inoltre, relativamente al cartellino ROSSO – esibito sia direttamente che per cumulo di cartellini BLU – gli arbitri devono redigere una specifica relazione (esclusivamente per il Giudice Sportivo competente) dove saranno dettagliatamente spiegate e motivate con chiarezza e precisione le situazioni e le circostanze che hanno portato all'esclusione definitiva dal gioco dei responsabili di dette infrazioni.

Art. 5° Spareggio del gioco – procedimenti da seguire

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

1. Realizzazione di un tempo supplementare per lo spareggio di gioco
 - 1.1 Qualunque giocatore, che al termine del tempo regolamentare di gioco, stia scontando un'espulsione temporanea, dovrà finire di scontare integralmente il tempo di sospensione rimanente prima di partecipare ai tempi supplementari della gara.
 - 1.2 In tutte le categorie dovrà essere concesso un intervallo di 3 (tre) minuti, tra il finale del tempo regolamentare e l'inizio del tempo supplementare della gara; e dovrà anche essere effettuato un nuovo sorteggio per la scelta della metà pista difensiva da occupare nel primo tempo supplementare.
 - 1.3 Salvaguardando quanto disposto nel punto 1.4 di questo Art., il tempo di prolungamento sarà il seguente.
 - 1.3.1 Nel caso di una gara della categoria Under-15 maschile, il tempo del prolungamento è di 5 (cinque) minuti, ripartito in due periodi di 2 minuti e 30 secondi cadauno.
 - 1.3.2 Nel caso di una gara delle restanti categorie, il tempo di prolungamento è di 10 (dieci) minuti, ripartito in due periodi di 5 (cinque) minuti cadauno.
 - 1.4 Il prolungamento della gara terminerà nel momento in cui una delle squadre segnerà una rete e sarà dichiarata vincitrice della gara e gli arbitri fischieranno per convalidare la rete e sanzionare la conclusione della partita senza però fare battere il conseguente tiro di inizio della gara battuto al punto stabilito posizionato a centro pista.
 - 1.5 L'intervallo tra i due tempi supplementari è di 2 (due) minuti durante il quale le squadre effettuano l'inversione di campo e delle rispettive panchine.
2. Esecuzione delle serie di rigori
Se al termine dei tempi supplementari di gioco, il risultato fosse ancora di parità, per determinare la squadra vincitrice si dovrà ricorrere a serie di tiri di rigore battute in osservanza a quanto di seguito riportato.

- 2.1 Gli arbitri effettuano un sorteggio in pista, alla presenza dei due capitani, per determinare sia la porta dove battere i tiri di rigore che la squadra che inizierà a batterli.
- 2.2 Nelle serie dei rigori, battuta al termine della gara per la determinazione della squadra vincente e del risultato della gara medesima, l'esecuzione del rigore è obbligatoriamente effettuata con un unico tiro indirizzato direttamente verso la porta avversaria e non sono consentiti tiri di ribattuta.
- 2.3 Ogni squadra può designare per l'esecuzione dei rigori soltanto i giocatori che siano iscritti nel referto di gara, che non siano stati espulsi definitivamente o che abbiano già ultimato il periodo di eventuali espulsioni temporanee a loro comminate.
- 2.4 Il vincitore della gara sarà la squadra che avrà ottenuto più reti alla fine della esecuzione di una qualsiasi delle seguenti serie di rigori.
 - 2.4.1 Prima serie di cinque rigori
In questa serie ogni squadra esegue - alternativamente e con giocatori differenti - i tiri di rigore ed ha la facoltà di mantenere o cambiare il portiere dopo ogni tiro di rigore.
 - 2.4.2 Se una delle due squadre avrà a disposizione meno di 5 giocatori, la rotazione nei tiri di rigore avverrà ad opera di tutti i giocatori disponibili.
 - 2.4.3 Tale serie sarà interrotta nel momento in cui, stante il residuo numero dei tiri stessi da battere, una squadra avrà raggiunto un vantaggio tale da non poter più essere annullato e pertanto gli arbitri sanzioneranno la fine della gara proclamando vincitrice la squadra che ha segnato il maggior numero di reti.
 - 2.4.4 Se nel finale di questa prima serie di rigori il risultato è ancora di parità, per determinare la squadra vincente si procederà come stabilito nel punto seguente.
 - 2.4.5 Serie successive di un rigore
Ogni squadra esegue alternativamente un rigore, fino a che una squadra segni e l'altra no, e viene pertanto dichiarata vincente la squadra che ha segnato.
 - 2.4.6 In queste serie ogni squadra può optare per l'utilizzo sempre dello stesso giocatore per l'esecuzione dei rigori ed ha la facoltà di mantenere o cambiare il portiere dopo ogni tiro di rigore.

Art. 6° Atti e procedure preliminari alla gara

- 1.1 Fino a 10 (dieci) minuti prima della gara, gli arbitri devono procedere al sorteggio per la scelta della metà pista; il sorteggio è effettuato con il lancio in aria di una moneta alla presenza dei delegati o dei capitani delle squadre.
 - 1.1 Il delegato o il capitano della squadra vincitrice del sorteggio può optare per una delle due seguenti opzioni:
 - 1.1.1 scegliere la metà pista per la prima parte della gara ed in tal caso la squadra avversaria inizierà il gioco.
 - 1.1.2 scegliere di iniziare il gioco ed in tal caso la squadra avversaria sceglierà la metà pista per la prima parte della gara.
 - 1.2 Di seguito, gli arbitri procederanno alla scelta della palla, selezionandola tra quelle presentate dai delegati o dai capitani di ogni squadra, facendo attenzione che:
 - 1.2.1 la squadra che gioca in casa, o che è considerata tale in campo neutro, ha l'obbligo di fornire le palle sufficienti per lo svolgimento della gara;
 - 1.2.2 la squadra "ospite" ha comunque il diritto di presentare all'arbitro altre palle per la scelta.
2. La pista della gara deve essere disponibile per il riscaldamento delle squadre, almeno 20 (venti) minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio della gara.
3. Quando si verifica l'impossibilità temporanea o definitiva per utilizzazione della pista da gara, gli arbitri devono concedere una tolleranza iniziale di 15 (quindici) minuti, terminati i quali e protraendosi tale impossibilità, dovranno essere osservati i seguenti procedimenti.
 - 3.1 Se sarà constatata l'esistenza di un motivo di forza maggiore – ad esempio mancanza o guasto nell'illuminazione, inondazione o pista scivolosa ecc. – che impedisca l'utilizzazione della pista da gioco inizialmente ed ufficialmente stabilita, la gara dovrà essere giocata in una pista alternativa: in tal caso sarà concessa dagli arbitri una tolleranza addizionale di 90 (novanta) minuti con inclusione nella stessa del tempo di trasferimento delle squadre da una pista all'altra.
 - 3.2 Se l'impossibilità di utilizzare la pista da gara si verifica per un guasto riparabile o perché sulla pista si sta svolgendo un'altra gara di hockey pista iniziata precedentemente, gli arbitri concedono una tolleranza addizionale di 30 (trenta) minuti perché la gara possa iniziare.

- 3.3 Se in qualsiasi dei casi riferiti nei punti precedenti di questo Art. si constata che – anche dopo essere stata esaurita la tolleranza addizionale – non è stato possibile risolvere la situazione, gli arbitri informeranno le squadre che la gara non si effettuerà, registrando il tutto dettagliatamente nel referto di gara.
- 3.4 Essendo stato invece superato il problema e potendo effettuarsi la gara, gli arbitri dovranno concedere 15 (quindici) minuti perché le squadre possono effettuare il proprio “riscaldamento” in pista, tempo questo che sarà conteggiato dal momento in cui la pista si è resa disponibile per la gara.
4. Riguardo all’ora ufficiale per l’inizio della gara, ogni squadra dispone di una tolleranza di 15 (quindici) minuti per presentarsi in pista in condizioni di disputare la gara medesima.
- 4.1 Se, esaurita questa tolleranza, una qualsiasi squadra non si presenta in pista – o anche se presente non ha il numero minimo di giocatori necessario per dare inizio alla gara - gli arbitri devono procedere nella seguente forma:
- 4.1.1 Quando una delle squadre non si presenta, gli arbitri devono egualmente identificare i giocatori dell’altra squadra, confermandone la presenza del numero minimo necessario per l’effettuazione della gara.
- 4.1.2 A seguire gli arbitri devono fare eseguire alla squadra presente il saluto al pubblico, fischiando subito dopo la fine della gara.
- 4.1.3 Nel supplemento allegato al referto di gara, gli arbitri registreranno dettagliatamente le circostanze che hanno condotto alla propria decisione di attribuire “mancanza di presenza” alla squadra in questione.
- 4.2 La squadra a cui sia attribuita la “mancanza di presenza” è considerata sconfitta nella gara in questione, con il risultato di 10-0 “dieci reti subite e zero reti segnate.
5. Subito prima dell’inizio della gara, gli arbitri dovranno eseguire un saluto formale al pubblico presente, che deve essere rivolto verso il lato della pista riservato alla tribuna ufficiale anche se su questa non saranno presenti personalità ufficiali.
- 5.1 Oltre agli arbitri, tutti i giocatori che stanno per prendere parte alla gara sono obbligati a partecipare al saluto al pubblico mentre è da considerarsi facoltativa la presenza dei giocatori di riserva.
- 5.2 Quando si saluta il pubblico, tanto gli arbitri quanto i giocatori partecipanti, devono avere l’equipaggiamento da gara e non è permesso avere la maglia al di fuori dei pantaloncini, né i calzini abbassati, e nemmeno la tuta da allenamento.
6. nel caso in cui un giocatore o un rappresentante di una squadra venga inibito, prima che la gara inizi, alla partecipazione alla partita stessa, potrà essere sostituito da altro giocatore o da altro rappresentante della squadra. L’arbitro dovrà comunque riferire dettagliatamente l’accaduto riportandolo sul proprio referto di gara.

CAPITOLO II

Categorie dei giocatori – Zone di gioco – e power play

Art. 7° Categoria dei giocatori per scala di età

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

1.1 CATEGORIE DEI GIOCATORI MASCHI

UNDER-15 Maschi	12 a 14 anni
UNDER-17 Maschi	13 a 16 anni
UNDER-20 Maschi	15 a 19 anni
UNDER-23 Maschi	15 a 22 anni
Senior Maschi	= > 15 anni

1.2 CATEGORIA DELLE GIOCATRICI FEMMINE

UNDER-19 Femminile	13 a 18 anni
Senior Femminile	=> 14 anni

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

2.1 GIOCATORI MASCHI HOCKEY PISTA

2.1.1 CATEGORIA UNDER-15 MASCHI

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

2.1.2 CATEGORIA UNDER-17 MASCHI

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

2.1.3 CATEGORIA UNDER -20 MASCHI

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

2.1.4 CATEGORIA UNDER -23 MASCHI

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

2.1.5 CATEGORIA SENIOR MASCHI

Art. 8° Zone di gioco – Definizione dell'Antigioco o Gioco passivo

1. La linea divisoria di metà pista permette e delimita per ogni squadra le seguenti "zone" di gioco.

1.1 ZONA DIFENSIVA

1.2 ZONA D'ATTACCO

2. Quando una squadra prende possesso di palla nella sua zona difensiva, dispone di 10 (dieci) secondi di tempo per portare la palla in zona d'attacco.

3. Però, dopo questa prima situazione d'attacco, la squadra può fare ritornare la palla nella propria zona difensiva ma in questo caso dispone soltanto di 5 (cinque) secondi per riportarla in zona d'attacco.

3.1 Il conteggio del tempo in cui la pallina è in possesso di una squadra nella propria zona difensiva è effettuato dagli arbitri e manifestato con una specifica gestuale segnaletica.

3.2 Quando una squadra tiene la palla in "zona d'attacco" e la rimanda nella propria "zona difensiva", il conteggio dei 5 (cinque) secondi – ad opera degli arbitri - inizia nel momento in cui la palla supera la linea di metà pista.

4. Quando tali limiti (10 secondi o 5 secondi a seconda che la palla non sia uscita o sia rientrata nella zona difensiva di una squadra) vengono superati, la squadra – rea dell'infrazione - viene penalizzata con una punizione indiretta battuta in uno degli angoli superiori della propria area di rigore.

5. ANTI-GIOCO

5.1 La pratica dell'antigioco è una chiara infrazione dei principi dell'etica sportiva e ciò avviene quando una squadra ha il possesso della pallina e non tenta di attaccare la porta avversaria allo scopo di segnare una rete e nello stesso tempo l'altra squadra mantiene un atteggiamento passivo non cercando di impossessarsi a sua volta del controllo della pallina, rinunciando di conseguenza a cercare di segnare a propria volta una rete.

5.2 Nel caso in cui le squadre incorrano in anti-gioco, gli arbitri devono intervenire efficacemente perché si ritorni ad un corretto spirito sportivo e competitivo del gioco. Tale intervento dovrà obbedire ai seguenti procedimenti:

5.2.1 Gli arbitri interrompono il gioco, chiamano a sé a centro pista i capitani delle due squadre (o in loro assenza dalla pista chi li sta sostituendo in tali veci) invitandoli tassativamente a porre fine all'antigioco, riprendendo poi il gioco con la ripresa a due nel punto dove si trovava la palla al momento della interruzione.

5.2.2 Nel caso in cui l'avvertimento non sortisca l'effetto richiesto, gli arbitri interromperanno nuovamente il gioco ed esibiranno il cartellino BLU ai due capitani (o a chi al momento ne fa le loro veci), espellendoli temporaneamente per il tempo di 2 minuti e riprendendo quindi il gioco con una ripresa a due nel punto dove si trovava la palla nel momento dell'interruzione.

5.2.3 Persistendo ancora la situazione di non gioco, gli arbitri fischieranno immediatamente la fine della gara, riportando dettagliatamente quanto accaduto sul supplemento allegato al referto di gara.

5.3 Nel caso in cui, in presenza di anti gioco, gli arbitri non assumono gli adeguati provvedimenti al riguardo, il componente del Comitato Internazionale che fosse presente al tavolo ufficiale di gioco, dovrà intervenire immediatamente e, alla prima occasione in cui il gioco sarà interrotto, chiamerà a sé gli arbitri ed esigerà che gli stessi applichino gli interventi elencati nei punti precedenti di questo Art..

6. GIOCO PASSIVO

- 6.1 Salvaguardando quanto disposto nel punto 6.5 di questo Art., si considera che una squadra incorre in gioco passivo quando, mantenendo il possesso di palla e dopo che sia trascorso un ragionevole periodo di tempo, non dimostra alcuna intenzione di cercare di segnare una rete alla squadra avversaria ma dimostra di avere unicamente l'intenzione di mantenere, il più a lungo possibile, il possesso della palla.
- 6.2 quando una squadra mantiene il possesso della pallina, sono da considerarsi come gioco passivo le seguenti situazioni:
 - 6.2.1 quando uno o più giocatori abbia la possibilità di segnare una rete ed eviti la sua realizzazione ponendo in essere azioni non rivolte ad attaccare la porta avversaria;
 - 6.2.2 quando una squadra non effettua – per un periodo superiore a circa 45 secondi – alcun evidente tentativo di attaccare la porta avversaria;
 - 6.2.3 quando una squadra riporta – per 5 volte consecutive – la pallina nella propria zona difensiva sia passando che trasportando la pallina e non cerca di eseguire alcun tentativo di attaccare effettivamente la porta avversaria.
- 6.3 Quando la squadra attaccante incorre in gioco passivo, uno degli arbitri deve alzare entrambe le braccia ben al di sopra della propria testa, per avvertire la squadra attaccante della situazione; da questo momento la squadra attaccante avrà 5 (cinque) secondi per concludere l'azione di attacco tirando la palla nella porta avversaria.
- 6.4 Nel caso in cui la squadra attaccante non concluda la sua azione d'attacco, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco e lo riprenderanno con una punizione indiretta battuta in uno degli angoli superiore dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione.
- 6.5 La pratica del gioco passivo sarà ammessa, a titolo del tutto eccezionale, in presenza delle seguenti specifiche situazioni.
 - 6.5.1 Qualora praticato dalla squadra che dopo essere stata sanzionata con “power-play”, si trova a giocare in inferiorità numerica rispetto alla squadra avversaria.
 - 6.5.2 Qualora nel gioco si verifichi un risultato in cui una delle squadre si trovi con un vantaggio significativo di reti segnate.

Art. 9° “Power play” – Definizione e inquadramento normativo

1. Il Power play è una sanzione disciplinare che penalizza la squadra i cui giocatori commettano mancanze disciplinari gravi e sono pertanto costrette – anche se solo temporaneamente – a giocare in inferiorità numerica rispetto alla squadra avversaria.
2. Se la squadra che gioca in inferiorità numerica subisce una rete, può fare rientrare immediatamente un proprio giocatore; per ogni rete subita si può effettuare la sostituzione di uno dei giocatori espulsi temporaneamente – ma non è comunque permesso il rientro di un giocatore che è stato espulso definitivamente o che sta ultimando il periodo di espulsione temporanea e che dovrà quindi attendere comunque di terminare la sanzione disciplinare ricevuta.
 - 2.1 Il rientro in pista del giocatore sostituito può avvenire immediatamente dopo che la rete è stata segnata – in conseguenza del tiro libero diretto o del tiro di rigore assegnato per il fallo che ha originato il power play – determinando così che la squadra in questione non sia effettivamente sanzionata con l'inferiorità numerica.
 - 2.2 Se una rete valida è stata segnata dalla squadra sanzionata con il power play, non si ha alcun cambiamento nella situazione per cui la squadra continua a giocare con il medesimo numero di giocatori.
3. Il limite massimo del tempo del power play da scontare per le squadre sarà stabilito tenendo conto del tipo di infrazione disciplinare relativa alle infrazioni commesse dai suoi giocatori o da altri suoi componenti conformemente a quanto indicato successivamente:
 - 3.1 DUE MINUTI nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino blu
 - 3.2 QUATTRO MINUTI nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino rosso.
4. Il conteggio dei tempi del power play risponde ai seguenti criteri e procedure:
 - 4.1 l'inizio del power play corrisponde al momento (tempo effettivo di gioco) in cui avviene il fallo o infrazione che ha determinato la sanzione della squadra eccetto quanto disposto al punto 5 del presente Art. delle Regole di gioco;
 - 4.2 la fine del power play corrisponde al momento (tempo effettivo di gioco) in cui:

- a) la squadra sanzionata subisce una rete;
 - b) è stato ultimato il tempo massimo della sanzione applicata, situazione in cui l'arbitro ausiliare dal tavolo Ufficiale informerà il Delegato della squadra in questione (quella sanzionata).
5. Se avviene un fallo grave o un fallo molto grave ad opera di un giocatore o di altro componente una squadra che – in conseguenza di ferite e/o sanzioni – sta giocando con soli 3 giocatori, saranno adottati i seguenti provvedimenti:
- 5.1 se vi è un sostituto disponibile, la sanzione del power play non sarà applicata, e dovranno osservarsi i seguenti disposti:
 - 5.1.1 l'infrattore dovrà scontare la sua sanzione disciplinare con l'implicazione che – se trattasi di portiere o di altro giocatore che stava giocando – dovrà uscire dalla pista ed essere sostituito o da altro portiere o giocatore e che tale situazione potrà comportare i procedimenti previsti nel punto 3.1.1 dell'Art. 15 delle Regole di Gioco quando fosse necessario sostituire il portiere in pista con altro giocatore di movimento;
 - 5.1.2 il tempo massimo del power play corrispondente all'infrazione in questione – e che la squadra dell'infrattore dovrà scontare – sarà addizionato al tempo del power play dell'ultimo giocatore della medesima squadra che era già stato in precedenza sanzionato con l'espulsione temporanea.
 - 5.2 Se non vi fosse un sostituto disponibile la partita dovrà essere considerata conclusa dagli arbitri secondo quanto disposto al punto 3.2 dell'Art. 10 delle Regole di Gioco.
- 6 Sempre che – in simultanea o nel medesimo tempo effettivo di gioco – sia comminata l'espulsione temporanea o quella definitiva del medesimo numero di giocatori di ciascuna squadra, la sanzione del power play non sarà applicata ed i giocatori infrattori potranno essere sostituiti da altri giocatori.
- 7 Se a un componente della squadra che non sta giocando in pista viene applicata una sanzione disciplinare, la sua squadra sarà sanzionata con power play ed un giocatore della squadra – scelto dal suo allenatore - dovrà uscire dalla pista di gioco.
- 7.1 Il giocatore - uscito dalla pista non perché abbia subito direttamente la sanzione disciplinare ma per il motivo citato al punto precedente – potrà sedersi sulla panchina delle riserve della propria squadra e potrà rientrare in pista per sostituire un proprio compagno quando il suo allenatore lo desidera (mantenendo comunque l'inferiorità numerica per il tempo necessario).

CAPITOLO III

Squadre di Hockey Pista

Art. 10° Squadre di Hockey Pista – Composizione e inquadramento normativo

- 1. Ad una gara di hockey pista partecipano due squadre composte di 5 giocatori cadauno (1 portiere + 4 giocatori di movimento). Per dare inizio alla gara deve essere altresì presente il portiere di riserva per cui il numero minimo è fissato in 6 (sei) giocatori (2 portieri + 4 giocatori di movimento).
 - 1.1 Il portiere di riserva è obbligato ad essere presente fino al termine della partita e potrà abbandonare la panchina solo in caso di sua indisposizione o di espulsione.
 - 1.2 Ogni squadra può altresì schierare altri 4 (quattro) giocatori di riserva – che possono essere di movimento (l'opzione più comune) oppure portieri per cui sul referto gara ha la possibilità di indicare un massimo di 10 (dieci) giocatori dei quali almeno 2 (due) devono essere portieri.
- 2. Nelle competizioni internazionali della categoria senior maschile, riservate alle selezioni nazionali dei paesi membri della FIRS e che sono disputati in giorni successivi, ogni squadra può iscrivere nella competizione un massimo di 11 (undici) giocatori, - dei quali almeno 3 (tre) devono essere portieri – tenendo sempre conto che in ogni gara dovrà essere rispettato quanto stabilito al precedente punto 1.2.
- 3. Affinché una gara possa avere inizio, ogni squadra deve presentare – sotto pena che le venga notificata una “mancanza di presenza” – un minimo di sei (sei) giocatori in condizioni di potere giocare, includendo obbligatoriamente 2 (due) portieri, uno effettivo e un altro di riserva.
 - 3.1 Nel frattempo la squadra in causa potrà – in qualsiasi momento della gara – fare entrare in pista i rimanenti giocatori, sempre che questi siano stati regolarmente iscritti nel referto di gioco.
 - 3.2 Se durante una gara in conseguenza di lesioni o sanzioni disciplinari una squadra rimanga ridotta a 2 (due) giocatori, gli arbitri devono immediatamente interrompere la gara considerandola terminata, riportando il tutto dettagliatamente sul referto di gara.

- 3.2.1 Se la situazione è stata determinata in modo particolare dalle espulsioni subite o dall'abbandono ingiustificato di alcuni giocatori, in questo caso l'Ente Organizzatore determinerà una "mancanza di presenza" alla squadra in difetto e la conseguente sua sconfitta nella gara in questione.
- 3.2.2 Se tale situazione si verifica a causa di incidenti occasionali accaduti nella gara che hanno determinato lesioni ai giocatori per cui questi hanno dovuto abbandonare la pista, l'Ente Organizzatore potrà decidere per la ripetizione della gara nella sua completezza o in parte, tenendo conto del risultato in essere nel momento in cui la gara è stata sospesa.
4. L'iscrizione ufficiale nel Referto di gioco e l'identificazione dei giocatori di ogni squadra – inclusi i portieri – è effettuata con l'indicazione di numeri distinti – compresi tra 1 (uno) e 99 (novantanove) con l'esclusione del numero 0 (zero) – riportati obbligatoriamente sulle maglie, e facoltativamente sui pantaloncini dell'equipaggiamento di gioco.

Art. 11° Panchina delle riserve – Rappresentanti delle squadre nel gioco

1. In base a quanto stabilito nel punto 4 del Art. 7° del Regolamento tecnico dell'Hockey Pista, ogni squadra ha il diritto di integrare 12 (dodici) dei suoi rappresentanti nella "panchina delle riserve", vale a dire:
 - 1.1 5 (cinque) Giocatori di riserva, includendo almeno 1 (uno) portiere
 - 1.2 2 (due) Delegati della squadra
 - 1.3 1 (uno) Allenatore
 - 1.4 1 (uno) Allenatore aggiunto (o Preparatore fisico)
 - 1.5 1 (uno) Medico
 - 1.6 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere oppure Fisioterapista)
 - 1.7 1 (uno) Meccanico (o Economo)
2. Durante ogni tempo della gara, ciascuna delle squadre deve occupare la panchina posizionata a fianco della propria zona difensiva, invertendo poi con la squadra avversaria la posizione durante l'intervallo.
3. Durante la gara tutti gli elementi che occupano la panchina delle riserve di ogni squadra dovranno rimanere seduti, con eccezione di 3 (tre) rappresentanti – uno dei quali è l'allenatore – che possono rimanere in piedi vicino alla sponda esterna davanti alla propria panchina.
 - 3.1 Ad eccezione dei giocatori di riserva, tutti i rappresentanti delle squadre che sono indicati nel Referto di Gara e che accedono alla panchina delle riserve, devono portare appesa al collo una tessera identificativa (con indicazione di Società, nominativo del tesserato, incarico ricoperto e fotografia a colori).
 - 3.2 Nel caso in cui il tesserato non é in possesso della tessera non potrà accedere alla panchina delle riserve salvo specifica e formale autorizzazione concessa dalla Commissione Organizzatrice della manifestazione.
4. Nel caso in cui si verificasse, sulla panchina delle riserve delle due squadre, una qualsiasi irregolarità / anomalia non grave, gli Arbitri attenderanno una interruzione del gioco per sollecitare al Delegato della squadra in questione il corretto ripristino della situazione.
5. Al contrario, dovesse essere riscontrata una grave infrazione disciplinare sulla panchina delle riserve delle due squadre, gli Arbitri procederanno come previsto dall'Art. 22° di queste regole.
6. Perdono il diritto a restare sulla "panchina delle riserve", qualsiasi giocatore o rappresentante di una squadra che sia stato espulso dagli Arbitri con il cartellino ROSSO.
 - 6.1 I giocatori a cui sia stato esposto il cartellino BLU devono occupare temporaneamente una delle sedie collocate tra la panchina delle riserve e il tavolo ufficiale della gara.
 - 6.2 Quando contravvenendo a quanto disposto dagli arbitri si verificasse la permanenza nella "panchina delle riserve" di qualsiasi elemento che – o perché sia stato espulso o per qualsiasi altro motivo - non ne abbia il diritto, gli arbitri devono sollecitare il tempestivo intervento delle forze dell'ordine per garantire l'allontanamento della persona in posizione irregolare.
7. Oltre ai giocatori di riserva nei soli casi di sostituzione di un compagno in pista, soltanto il medico o il massaggiatore possono – previa autorizzazione concessa espressamente dagli arbitri – entrare in pista per prestare assistenza a un proprio giocatore anche nell'eventualità che siano stati espulsi o esclusi dalla panchina delle riserve.
 - 7.1 Se l'entrata in pista del medico e/o del massaggiatore avviene senza la preventiva autorizzazione degli Arbitri, questi dovranno richiamare verbalmente l'infrattore dopo che sia però stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.

- 7.2 In caso avvenga la reiterazione dell'infrazione citata al punto precedente, gli arbitri espelleranno definitivamente con il cartellino rosso l'infrattore – allontanandolo anche dalla panchina delle riserve – dopo però che sia stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.

Art. 12° Azioni e interventi del portiere nel gioco

1. Analogamente a tutti gli altri giocatori (di movimento), il portiere deve appoggiarsi solo sui propri pattini e gode – limitatamente nella propria area di rigore – di diritti speciali nella difesa della propria porta, come di seguito descritto.
 - 1.1 Nel tentativo di parare un tiro o di evitare la segnatura di una rete, il portiere può inginocchiarsi, sedersi, stendersi o strisciare e può fermare la palla con qualsiasi parte del corpo anche se lo stesso si trova temporaneamente in contatto con il pavimento della pista.
 - 1.2 Dopo che il portiere ha effettuato la difesa della propria porta, deve però rialzarsi e sostenersi solo sopra i suoi pattini ma può comunque mantenere uno dei ginocchi appoggiati a terra ad eccezione che nell'esecuzione di una punizione diretta o di un rigore contro la propria squadra, come stabilito nel punto 3 del Art. 28° di queste regole.
 - 1.3 Se al portiere cade la propria maschera e para quindi anche senza la maschera indossata un tiro diretto verso la propria porta non incorre in alcuna irregolarità; gli arbitri applicheranno la “norma del vantaggio” e solo successivamente – se sarà il caso – interromperanno il gioco per dar modo al portiere di indossare la propria maschera.
2. Il portiere non può trattenere o bloccare la palla con la mano e neppure bloccarla con il corpo o trattenerla tra le gambe con l'intenzione di impedire che venga regolarmente giocata. Se tale infrazione avviene all'interno della propria area di rigore, gli arbitri dovranno immediatamente interrompere il gioco e punire la squadra alla quale appartiene tale portiere con l'assegnazione di un rigore, senza però assumere alcun provvedimento di carattere disciplinare.
3. Quando si trova con il suo corpo completamente fuori dall'area di rigore, il portiere non può utilizzare intenzionalmente i suoi specifici strumenti di protezione; in caso contrario ed in presenza di qualsiasi infrazione al gioco, sarà soggetto ai seguenti provvedimenti:
 - 3.1 se il portiere gioca la palla intenzionalmente con i guanti o con i gambali di protezione, gli arbitri interromperanno il gioco e gli mostreranno un cartellino blu con la conseguente applicazione delle sanzioni e dei provvedimenti citati nel punto 2 del successivo Art. 25°.
 - 3.2 se il portiere gioca la palla con la “stecca” in modo irregolare o falloso – o se la palla rimbalza sui suoi guanti o gambali di protezione in modo fortuito e non intenzionale – gli arbitri devono assegnare – salvo l'eventuale applicazione della norma del vantaggio - il corrispondente provvedimento tecnico, sanzionando la squadra del portiere in questione con una punizione indiretta ma senza alcun altro provvedimento di carattere disciplinare.

CAPITOLO IV

Situazioni specifiche di gioco – Inquadramento normativo

Art. 13° Inizio e ripresa del gioco – tiro d'inizio

1. In tutte le situazioni, il gioco inizia e termina con il fischio dell'arbitro mentre il segnale acustico utilizzato dai cronometristi è soltanto indicativo e di ausilio agli arbitri.
2. All'inizio di ciascuno dei due tempi di gioco ed allorché viene segnata una rete, la palla è collocata nel punto contrassegnato al centro della pista e dopo il fischio dell'arbitro la palla è giocata dalla squadra in questione ed in particolare:
 - 2.1 all'inizio della partita (primo tempo) dalla squadra designata per sorteggio con la conseguenza che all'altra squadra toccherà eseguire il tiro di inizio al ricominciare della partita (secondo tempo);
 - 2.2 dopo la segnatura di una rete valida, dalla squadra che l'ha subita eccetto quanto disposto al punto 1.4 dell'Art. 5 delle Regole di Gioco.
3. Nell'esecuzione del tiro d'inizio, tutti i giocatori di entrambe le squadre devono rimanere nella propria metà pista e fuori dal cerchio di centro pista, all'interno del quale sono autorizzati a rimanervi solamente il giocatore incaricato di battere il tiro ed un suo compagno di squadra.
 - 3.1 Dopo il fischio degli arbitri, la palla è in gioco e quindi anche i giocatori avversari potranno tentare di entrare in possesso della palla e giocarla.

- 3.2 Nell'esecuzione del tiro d'inizio, il giocatore incaricato può lanciare la palla in qualsiasi direzione, ivi inclusa la sua metà pista difensiva ma la sua squadra in questo ultimo caso dovrà riportare la palla nella metà campo della squadra avversaria entro il termine massimo di 5 secondi in conformità con quanto disposto nel punto 4 dell'Art. 8° delle presenti regole.
3. Se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro di inizio, dopo il fischio dell'arbitro, decide di tirare direttamente in porta e segna una rete – senza che nessun altro giocatore tocchi o giochi la palla – la rete non sarà convalidata e la gara riprenderà con una ripresa a due in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra nella cui porta la palla è entrata.
4. Quando per un errore commesso dai cronometristi o dagli arbitri, uno dei due tempi di gioco viene considerato finito prima che il regolare tempo di gioco sia effettivamente terminato, gli arbitri dovranno ordinare la ripresa della gara – facendo ritornare le squadre in pista se ne erano già usciti – sempre che non sia già trascorso il limite massimo previsto fissato in 5 (cinque) minuti dall'orario in cui il tempo di gioco è stato erroneamente dato per concluso.
 - 5.1 La ripresa del gioco avverrà con l'esecuzione di una ripresa a due con la pallina posizionata nel punto di centro pista in cui viene battuto il tiro di inizio gara.

Art. 14° Sosta del tempo o “time-out”

1. Durante lo svolgimento della gara ogni squadra può usufruire di due “time out” , uno per ogni tempo della durata di 1 (uno) minuto cadauno.
 - 1.1 La squadra che non ne ha usufruito nel primo tempo non può utilizzarne 2 (due) nel secondo tempo.
 - 1.2 Nei tempi supplementari non si possono chiedere “time-out” anche nel caso in cui questi non siano stati utilizzati nei tempi normali di gara.

I “time out” devono essere richiesti dai delegati delle squadre posizionati vicino al Tavolo Ufficiale di gara. Essendo compito di propria competenza, il Tavolo Ufficiale di gara – alla prima interruzione del gioco e tenendo conto di quanto disposto nel punto 3 di questo Art. – si comporterà come segue.
 - 2.1 Informare gli arbitri, le squadre ed il pubblico in generale in merito alla richiesta di un time out posizionando una bandierina – o altro specifico segnale – nella parte superiore del Tavolo Ufficiale dalla parte del recinto riservato della squadra che ha richiesto tale sospensione di gioco.
 - 2.2 Avvisare gli arbitri – per mezzo di un segnale acustico o suono – che deve essere concesso il time out indicando anche quale delle due squadre ha fatto tale richiesta posizionando una bandierina o altro specifico segnale sul Tavolo Ufficiale.
 - 2.3 Effettuare il controllo del tempo del time out concesso dagli arbitri emettendo un nuovo segnale audio o acustico al termine del periodo medesimo.
 - 2.4 Annotare sul referto di gara i time out concessi.
3. Qualsiasi time out può soltanto essere concesso solo dopo che gli arbitri lo abbiano confermato al Tavolo Ufficiale di gara mediante l'emissione del proprio fischio e contestuale specifica segnaletica con corrispondente interruzione di gioco.
 - 3.1 Se gli arbitri si accorgono che c'è uno o più giocatori infortunati in pista, il time out sarà concesso – e inizierà ad essere conteggiato – solo dopo che sia stato terminato il soccorso al giocatore infortunato o solo dopo che questi sia uscito dalla pista di gioco.
 - 3.2 Il time out sarà sempre assegnato alla squadra che l'ha richiesto, anche se questa poi voglia rinunciarvi dopo che il Tavolo Ufficiale di gara lo abbia già segnalato con il segnale acustico all'arbitro.
 - 3.3 Quando la squadra che ha chiesto il time out si dichiara pronta a riprendere il gioco anche senza attendere che trascorra il tempo previsto, gli arbitri devono riprendere immediatamente la gara.
4. Durante il time out, i giocatori di ogni squadra possono riunirsi vicino alla propria panchina ed entrambe le squadre possono effettuare sostituzioni di giocatori ma nessun altro componente la panchina delle riserve può entrare in pista.
 - 4.1 Gli arbitri manterranno il possesso della palla e si collocheranno a centro pista in modo da potere osservare e controllare gli elementi delle panchine di ogni squadra.
 - 4.2 Alla fine del time out gli arbitri ordineranno la ripresa della gara con il fischiotto.

Art. 15° Entrata uscita dalla pista – sostituzione del portiere

1. Ogni squadra entrerà e uscirà di pista utilizzando la porta vicina alla propria panchina, anche per le so-

stituzioni dei giocatori compreso il portiere. Il giocatore che deve sostituire un proprio compagno non potrà entrare in pista sin tanto che questi ne sarà uscito.

2. Le sostituzioni si possono effettuare sia a gioco fermo che a gioco in svolgimento ma nessuno delle due squadre può effettuare una qualsiasi sostituzione durante i 5 secondi concessi per l'esecuzione di un tiro libero diretto o di un rigore.

2.1 Nel caso in cui avvenga una qualsiasi sostituzione durante l'esecuzione di una punizione diretta o di un rigore, gli arbitri interromperanno il gioco immediatamente, assicurando i seguenti provvedimenti:

2.2.1 mostrando un cartellino blu sia al portiere che ai giocatori subentranti che al portiere ed ai giocatori sostituiti;

2.2.2 applicare le sanzioni disciplinari di cui al punto 2 dell'Art. 25 delle Regole di Gioco sia ai trasgressori che alla loro squadra ;

2.2.3 ordinare la ripresa del gioco con la battuta del tiro libero diretto o del tiro di rigore a seconda del caso.

2.2.4 Comunque qualsiasi delle squadre può effettuare sostituzioni PRIMA che gli arbitri dispongano i giocatori per l'esecuzione della punizione diretta o del rigore.

3 SOSTITUZIONE DEI PORTIERI

3.1 I portieri possono essere sostituiti - come d'altronde tutti gli altri giocatori - ed in tal caso la squadra interessata chiederà agli arbitri che, in occasione di un'interruzione di gioco, siano concessi 30 (trenta) secondi per provvedere alla sostituzione del portiere in pista con quello di riserva.

3.1.1 quando la sostituzione del portiere deve essere obbligatoriamente effettuata - sia per un infortunio subito che per provvedimenti disciplinari applicati - e non è disponibile il portiere di riserva, gli arbitri concederanno 3 minuti affinché un altro giocatore possa prendere il posto del portiere sostituito indossando la maschera, i gambali e le restanti specifiche attrezzature previste per la protezione dei portieri.

3.1.2 Se il portiere sostituito - nell'opzione indicata nel punto precedente - si rifiutasse di cedere i propri gambali al giocatore che lo ha sostituito, gli arbitri dovranno:

a) invitare il Capitano ed i Delegati della squadra ad intervenire presso il portiere sostituito affinché questi ceda i gambali al suo sostituto;

b) nel caso in cui tale intervento non abbia buon esito, gli arbitri fischieranno la fine della gara e riferiranno il tutto dettagliatamente sul Referto di Gara, considerando la squadra del portiere in difetto come se avesse incorso nell'infrazione di mancanza di presenza.

3.2 Per scelta tecnica - limitatamente agli ultimi 5 (cinque) minuti del secondo tempo normale di gioco - il portiere di ogni squadra può essere sostituito con un giocatore di movimento della propria squadra sempre che siano osservate le seguenti condizioni:

3.2.1 il giocatore sostituito non può usare nessuna delle protezioni specifiche dei portieri, ne può beneficiare dei diritti speciali concessi ai portieri nella propria area di rigore;

3.2.2 la sostituzione e l'eventuale rientro in pista del portiere sostituito è effettuata in conformità con quanto disposto al punto 3.1 di questo Art..

3.3 Nel caso di guasto o danneggiamento dell'equipaggiamento del portiere in pista - con eccezione di quanto nel punto 1.3 dell'Art. 12 delle Regole di Gioco - o nel caso di suo infortunio - con eccezione di quanto disposto al punto 5.2 dell'Art. 19 delle Regole di Gioco - gli arbitri devono interrompere il gioco e fare ciò che è necessario per l'immediata sostituzione del portiere fatta eccezione per le situazioni in cui non sia disponibile in panchina (per qualsiasi motivo) il portiere di riserva.

3.3.1 Non è obbligatoria tale sostituzione allorché, il portiere approfittando di una interruzione di gioco, chiede il permesso agli arbitri, che lo autorizzeranno, di andare velocemente alla propria panchina per pulire la visiera del casco o per sistemare o fissare i gambali o altro pezzo del suo equipaggiamento di protezione.

3.3.2 Se il portiere senza aver ottenuto la prevista autorizzazione si dirige alla panchina delle riserve per pulire la propria visiera o per qualsiasi altro motivo gli arbitri lo richiameranno verbalmente e lo faranno sostituire con il portiere di riserva;

3.3.3 se il medesimo portiere reiterasse tale infrazione, gli arbitri lo sanzioneranno espellendolo con il cartellino blu per 2 minuti e sanzioneranno la sua squadra con il corrispondente power play.

3.3.4 La pulizia della visiera o la riparazione dell'equipaggiamento del portiere durante un'interruzione di tempo ("time out") non necessita dell'autorizzazione degli arbitri.

3.4 i portieri di ogni squadra - e come tali iscritti nel referto di gioco - possono entrare in pista unicamente per sostituire un portiere ed in nessun caso possono sostituire un giocatore di movimento.

4. SOSTITUZIONE IRREGOLARE E PUNIZIONE DEGLI INFRATTORI

- 4.1 Si crea una sostituzione irregolare quando si verifica l'entrata in pista di un portiere o di un giocatore sostituiti prima dell'uscita dalla pista del portiere o del giocatore sostituiti.
- 4.2 Quando sarà constatata una sostituzione irregolare gli arbitri devono immediatamente interrompere il gioco assicurando i seguenti provvedimenti:
 - 4.2.1 mostrare un cartellino blu tanto al portiere o al giocatore subentrante – e solamente a quello ad eccezione di quanto disposto al punto seguente – assicurando le sanzioni stabilite al punto 2 del successivo Art. 25 delle Regole di Gioco;
 - 4.2.2 se avviene una sostituzione durante l'esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore – indipendentemente dal fatto che la sostituzione sia avvenuta o meno in forma irregolare – gli arbitri devono applicare quanto previsto dal punto 2.2 del presente Art..
5. ENTRARE O USCIRE DELLA PISTA SALTANDO LA RECINZIONE
- 5.1 Se un giocatore a causa di una azione di gioco cade al di fuori della pista, gli arbitri possono autorizzare che salti la recinzione per ritornare in pista.
- 5.2 Nessun giocatore può scavalcare la recinzione della pista senza previa autorizzazione dagli Arbitri; nel caso in cui ciò si verificasse gli arbitri non interromperanno il gioco ma richiameranno verbalmente il giocatore infrattore alla prima interruzione del gioco;
- 5.3 se il medesimo giocatore reitera il medesimo tipo di infrazione, gli arbitri gli esibiranno un cartellino blu sospendendolo dalla partita per 2 minuti e sanzioneranno la sua squadra con il corrispondente power play.
- 5.4 Se un giocatore entra in pista saltando la recinzione, crea una situazione di “sostituzione irregolare”, che è considerata la mancanza più grave e come tale gli arbitri dovranno seguire le procedure indicate nel punto 4.2 di quest' Art..

Art. 16° Giocando la palla

1. La palla può essere giocata soltanto con il bastone (stick) mentre è consentito – al di fuori della propria area di rigore – intercettarla con il pattino o con qualsiasi parte del corpo ad eccezione che con la mano.
2. Toccare o muovere la palla steso o appoggiato alla pista o con l'aiuto delle mani, braccia o ginocchia, così come fermarla con la mano o calciarla intenzionalmente, costituisce un'infrazione a queste regole, che gli arbitri puniranno nel seguente modo:
 - 2.1 Se colui che compie l'infrazione si trovava nella propria area di rigore, con l'assegnazione di un tiro di rigore
 - 2.2 Se colui che compie l'infrazione si trovava al di fuori della propria area di rigore con l'assegnazione di:
 - 2.2.1 una punizione diretta, se l'infrazione ha interrotto una chiara occasione da rete contro la squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione medesima
 - 2.2.2 Una punizione indiretta in tutte le situazioni in cui la “legge del vantaggio” non sia applicabile.
3. PALLA “IN GIOCO”
- 3.1 Si considera “palla in gioco” quando l'arbitro fischia per iniziare o riprendere il gioco, oppure quando - dopo una interruzione del gioco effettuata dagli arbitri assegnando una punizione indiretta – il giocatore che beneficia della punizione tocca la palla.
- 3.2 Si considera anche che la palla è in gioco quando questa incoccia negli arbitri o quando si alza al di sopra di metri 1,50 (uno e cinquanta) sia perché impatta contro i pali della porta o contro le recinzioni laterali o di fondo pista o a seguito della parata del portiere o ancora a seguito del contrasto tra due bastoni.
4. PALLA “FUORI GIOCO”
- Si considera “palla fuori gioco” quando il gioco è stato interrotto dagli arbitri oppure quando:
 - 4.1 la palla si ferma nei gambali del portiere, nella recinzione o in qualsiasi parte esterna della porta; situazione in cui il gioco sarà interrotto dagli arbitri e ripreso con una “ripresa a due”, battuta in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.
 - 4.2 la palla supera le recinzioni laterali o di fondo pista – uscendo così al di fuori della pista indipendentemente dal fatto che l'uscita della palla dalla pista sia stata provocata o meno intenzionalmente da un giocatore – ; il gioco verrà quindi interrotto dagli arbitri e ripreso con una punizione indiretta contro la

- squadra alla quale appartiene il giocatore che ha fatto uscire la palla dalla pista.
- 4.3 Quando la palla esce al di fuori della pista – sia per effetto di un rimbalzo tra due bastoni che per effetto di una situazione che coinvolge due o più giocatori per cui gli arbitri non siano in grado di determinare con certezza quale è stato il giocatore che ha provocato l’uscita della palla dalla pista di gioco – il gioco riprenderà con l’assegnazione di una “ripresa a due” (ingaggio).
- 4.4 Quando la palla esce fuori dalla pista – sia per effetto di un rimbalzo tra due stecche che per effetto di una situazione che coinvolge più giocatori e gli arbitri non hanno certezza su chi ha provocato l’uscita della palla dalla pista – il gioco riprenderà con una ripresa a due.
5. **PALLA DIFFETTOSA**
Quando una palla diventa “non idonea”, gli arbitri interromperanno il gioco, procedendo poi a sostituirla con una nuova scelta da loro e riprenderanno il gioco con un tiro libero indiretto a favore della squadra che aveva il possesso della pallina nel momento dell’interruzione del gioco.
6. **ALZAMENTO DELLA PALLA**
6.1 Durante il gioco, la palla non può superare l’altezza di metri 1,5 (uno virgola cinque) a eccezione che a seguito della respinta del portiere all’interno della propria area di rigore.
6.2 Non sarà analogamente considerata infrazione quando il superamento di tale altezza dipenda da rimbalzi:
6.2.1 contro la porta o sulle sponde della recinzione della pista senza che la palla esca dalla pista medesima.
6.2.2 nel corpo, o nella stecca, o nei pattini di un giocatore di pista.
7. **POSIZIONE DELLA “STECCHA” PER GIOCARE O TIRARE LA PALLA**
7.1 La palla può essere mossa o tirata soltanto con le parti piatte della stecca mentre è proibito intercettarla o giocarla con il taglio (vale a dire con il profilo) del bastone e con la punta della stecca.
7.2 Un giocatore, sia con il possesso della palla che in qualsiasi altra fase del gioco a cui partecipa, non potrà alzare nessuna parte della stecca al di sopra del livello della propria spalla ad eccezione che in occasione del tiro verso la porta avversaria sempre che tale gesto (vale a dire l’alzamento della stecca sopra la propria spalla) non costituisca pericolo per l’incolumità degli altri giocatori (siano essi compagni di squadra o avversari).
7.3 Qualsiasi delle situazioni irregolari, citate ai precedenti punti 7.1 e 7.2 del presente Art. sono punibili con un “fallo tecnico”, come stabilito al successivo Art. 23 delle presenti regole.
8. **LIMITAZIONI IMPOSTE AI GIOCATORI NEL GIOCARE LA PALLA**
8.1 Nessun giocatore potrà giocare la palla o prendere parte attiva al gioco quando si verifica una delle seguenti situazioni:
8.1.1 Le ruote dei pattini siano bloccate;
8.1.2 Uno dei pattini subisce un guasto o è separato dalla scarpa;
8.1.3 Se non impugna la stecca;
8.1.4 Se una parte del suo corpo è a contatto del pavimento se non tramite i pattini ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.
8.1.5 Se è appoggiato o aggrappato alla porta ad eccezione dei portieri nella propria area di rigore.
8.1.6 Se sosta dietro la porta.
8.2 Se un giocatore ha il suo equipaggiamento in condizioni irregolari, sarà obbligato dagli arbitri ad uscire dalla pista alla prima interruzione di gioco.
8.2.1 Nel frattempo gli arbitri dovranno interrompere il gioco soltanto se il suddetto giocatore cercherà di prendere parte attiva al gioco.
8.2.2 Se tale situazione si verificasse, gli arbitri assegneranno un “fallo di squadra” contro la squadra alla quale appartiene il giocatore in difetto come stabilito nell’Art. 24° delle presenti regole.

Art. 17° Realizzazione di una rete

- 1.1 Si considera rete ogni volta che – con il gioco che si svolge in condizioni regolari – la palla oltrepassa completamente la “linea di porta” che si trova tra i due pali verticali della porta stessa senza però che la palla sia tirata, trasportata o spinta con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo dell’attaccante.
- 1.2 Una rete sarà sempre valida se:
1.2.1 Deriva da un tiro regolare effettuato da una qualsiasi parte della pista ad eccezione che si tratti di una “punizione indiretta” o “del tiro di inizio” battuto dal punto di centro pista e la pallina entri nella porta senza che nessun altro giocatore la tocchi.

- 1.2.2 Deriva dall'esecuzione regolare di una "ripresa a due" quando la palla entra direttamente nella porta senza essere stata toccata o giocata da qualsiasi altro giocatore.
- 1.2.3 Si tratta di una rete segnata da un giocatore nella propria porta indipendentemente dalla posizione del giocatore sulla pista e dal modo o da qualsiasi parte del corpo abbia utilizzato per fare entrare la palla nella propria porta.
- 1.3 Se la palla si alza oltre metri 1,50 - a seguito del suo urto contro la porta o la recinzione laterale o di fondo pista - e al suo cadere urti o rimbalzi sulla schiena del portiere ed entri in porta, la rete sarà convalidata.
- 1.4 Se un giocatore della squadra che difende lancia la stecca, la maschera o il guanto nel tentativo di impedire che la palla entri nella propria porta, senza però riuscirci, gli arbitri convalideranno egualmente la rete e procederanno disciplinarmente nei confronti del giocatore secondo quanto disposto al punto 7.2 dell'Art. 21 delle Regole di Gioco.
- 2. RETI NON VALIDE
- 2.1 Una rete non sarà valida se:
 - 2.1.1 Nell'esecuzione di una "punizione indiretta" la palla entra direttamente nella porta senza che nessun giocatore l'abbia toccata.
 - 2.1.2 Nell'esecuzione del tiro di inizio, la palla entra direttamente nella porta senza che nessun giocatore l'abbia toccata.
 - 2.1.3 A seguito dell'intervento di un elemento estraneo al gioco, entrato indebitamente in pista.
- 2.2 In qualsiasi di questi casi, il gioco riprenderà con una "ripresa a due" che sarà battuto in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore in questione.
- 3. RETE OTTENUTA ALLA FINE DELLA GARA O ALLA FINE DEL PRIMO TEMPO
Se una rete è segnata contemporaneamente al suono acustico della sirena proveniente dal Tavolo Ufficiale di gara che segnala la fine di un tempo di gioco (o della partita), gli arbitri la convalideranno e faranno riprendere il gioco posizionando la palla a centro pista fischiando contestualmente la fine del tempo
- 4. RETE OTTENUTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI DELLA GARA.
Se una rete valida viene segnata nei tempi supplementari (golden gol), gli arbitri devono comportarsi come previsto dal punto 1.4 dell'Art. 5 delle Regole di Gioco emettendo il fischio di convalida della rete e della fine gara.

Art. 18° Blocco e ostruzione – inquadramento normativo

- 1. Il "blocco" è un'azione tattica permessa effettuata da un giocatore in fase di attacco che – senza entrare in contatto fisico con un giocatore avversario – tenta di impedirgli di ottenere una posizione difensiva più favorevole ed ostacolare quindi l'efficacia del suo intervento difensivo.
 - 1.1 Il blocco può essere effettuato sia in forma statica (senza palla) che dinamica (con palla).
 - 1.2 Se il giocatore che subisce il blocco è fermo, quello che lo esegue può effettuare il blocco posizionandosi il più vicino possibile all'avversario ma senza mai entrarne in contatto fisico.
 - 1.3 Se invece il giocatore che subisce il blocco è in movimento, quello che lo esegue deve rispettare la distanza minima di 50 (cinquanta) centimetri in modo che vi sia spazio sufficiente affinché il giocatore bloccato possa tentare di evitare il blocco stesso, fermandosi o cambiando direzione di spostamento di movimento.
 - 1.4 Il giocatore che esegue il blocco deve mantenere sempre una posizione del corpo priva di qualsiasi tipo di "aggressività", vale a dire dovrà avere il tronco leggermente piegato e il bastone rivolto verso terra.
- 2. Difare il blocco è ugualmente una azione consentita di grande utilità tattica nella quale non esiste una occupazione di spazio da parte del giocatore attaccante ed è eseguita anche senza qualsiasi contatto fisico con il giocatore difensivo avversario.
- 3. il "velo" è un'altra azione tattica consentita ed è sviluppata dal giocatore attaccante che – senza essere in possesso della palla – si sposta davanti al giocatore difensore avversario per cercare, in questo modo, di rendergli il più difficoltoso possibile l'intervenire per fermare l'azione offensiva portata dal giocatore che ha il possesso della palla.
- 4. non è consentito il blocco quando si verifica che il giocatore che effettua il blocco:
 - 4.1 entra in contatto fisico con un "difensore" avversario.
 - 4.2 assume una posizione "aggressiva", collocando il proprio bastone in una posizione al di sopra della linea dei suoi pattini, in modo da ottenere maggior spazio addizionale e/o intimorire il giocatore "bloccato".

- 4.3 è in movimento e non rispetta la distanza minima di 50 (cinquanta) centimetri rispetto al giocatore “bloccato” o quando spinge o provoca un qualsiasi scontro con il giocatore “bloccato”.
5. L’ostruzione” è un’azione di gioco non consentita e si verifica quando un giocatore (attaccante o difensore) provoca intenzionalmente un contatto fisico con un avversario, per impedirne la sua opposizione ad una azione di gioco e/o il suo spostamento in pista, come ad esempio:
- 5.1 Tagliare o sbarrare la strada ad un avversario, impedendone lo spostamento senza palla o la sua partecipazione ad un’azione in corso.
- 5.2 spingere un avversario contro la transenna per impedirgli di giocare la palla.
- 5.3 Aggrapparsi o appoggiarsi alla porta, o alla transenna che delimita la pista con l’obiettivo di sbarrare il passaggio ad un avversario, danneggiandone così il movimento.
- 5.4 Entrare o fermarsi nella zona di protezione del portiere avversario, senza essere in possesso della palla.
6. Tanto il blocco illegale (vedi precedente punto 4) quanto l’ostruzione (vedi precedente punto 5) devono essere sanzionati dagli arbitri con l’assegnazione di un “fallo di squadra” a carico della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l’infrazione (vedi Art. 24° delle presenti norme).
- 6.1 Nel frattempo, gli arbitri devono effettuare una “analisi” e valutare correttamente le situazioni di gioco distinguendo tra:
- Le azioni falloso e “punibili” – casi di ostruzione e di blocco illegale – in relazione ad azioni intenzionalmente falloso e che coinvolgono contatto con gli avversari;
 - Le azioni tattiche dei giocatori in fase di attacco (tecnicamente consentite) che valorizzano la competitività del gioco e non devono essere punite.
- 6.2 Nel caso in cui un giocatore, durante un’azione di gioco, si trova sulla strada dell’avversario, non è obbligato a spostarsi per consentirgli un libero passaggio e potrà mantenersi in tale traiettoria purché resti immobile.

Art. 19° Altre situazioni specifiche di gioco

1. SPOSTAMENTO DELLA PORTA

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

- 1.1 Se lo spostamento della porta è avvenuto per azione volontaria e intenzionale, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco e mostreranno il cartellino BLU al giocatore che ha commesso l’infrazione, assicurando nel contempo quanto disposto dal punto 2 del successivo Art. 25 e tenendo conto anche di:
- 1.1.1 se l’infrazione è stata commessa da un portiere o da un giocatore in fase di attacco e verso la porta avversaria assegnando un tiro libero diretto contro la squadra alla quale appartiene il giocatore reo dell’infrazione;
- 1.1.2 se l’infrazione è stata commessa da un portiere o da un giocatore in fase di difesa e contro la propria porta assegnando un tiro di rigore contro la squadra alla quale appartiene il giocatore reo dell’infrazione .
- 1.2 Se invece lo spostamento della porta si è verificato per azione involontaria e non intenzionale di un giocatore di una delle due squadre, gli arbitri devono procedere come segue:
- 1.1.1 tenteranno di rimettere la porta al suo posto senza interrompere il gioco;
- 1.1.2 nel caso ciò non fosse possibile, interromperanno il gioco per riposizionare correttamente la porta e riprenderanno il gioco con l’assegnazione di una “punizione indiretta” in favore della squadra che in quel momento aveva il possesso della palla.

2. RIPRESA A DUE

- 2.1 Una “ripresa a due” sarà sempre assegnata per riprendere il gioco allorché questo sia stato interrotto nelle seguenti situazioni:
- 2.1.1 nel caso in cui l’interruzione sia riconducibile all’assegnazione di una punizione senza che gli arbitri abbiano la certezza su quale delle squadre avesse il possesso della palla nel momento della interruzione;
- 2.1.2 se l’interruzione è stata effettuata per assegnare due falli di identica gravità, commessi in simultanea da parte di due giocatori appartenenti ad entrambe le squadre;
- 2.2 nell’esecuzione della “ripresa a due”, i giocatori incaricati (uno per squadra) prendono posizione uno di fronte all’altro, volgendo le spalle alla propria porta, con la parte curva della propria stecca che tocchi il pavimento della pista e la cui punta disti dalla palla almeno 20 (venti) centimetri;
- 2.2.1 eccetto i giocatori che eseguono la “ripresa a due”, tutti gli altri giocatori in pista dovranno collocarsi ad almeno, 3 (tre) metri dalla palla;
- 2.2.2 nell’esecuzione della “ripresa a due”, i due giocatori incaricati potranno colpire la palla soltanto dopo il fischio dell’arbitro;

- 2.2.3 se invece la palla è stata giocata da uno dei giocatori prima del fischio dell'arbitro, sarà immediatamente assegnata una punizione indiretta nello stesso punto a favore della squadra avversaria;
- 2.3 il punto in cui deve essere ripreso il gioco in una "ripresa a due", sarà indicato dagli arbitri in relazione al punto in cui si trovava la palla al momento dell'interruzione, ad eccezione delle seguenti situazioni;
- 2.3.1 nel caso di rete non convalidata, segnata direttamente sia su tiro di inizio della gara che su tiro libero indiretto, la "ripresa a due" verrà eseguita in uno degli angoli inferiori della area di rigore in questione;
- 2.3.2 nel caso in cui la palla non sia giocabile perché trattenuta dai gambali del portiere, o sulla rete esterna della porta, la ripresa a due sarà assegnata in uno qualsiasi degli angoli inferiori dell'area di rigore;
- 2.3.3 nel caso in cui la pallina tocchi il soffitto – e gli arbitri abbiano dubbi su quale sia stato il giocatore infrattore in base al disposto del punto 6.1 dell'Art. 16 di queste Regole – la ripresa a due sarà battuta nel punto di battuta del tiro di inizio posto a centro pista.
- 2.3.3 Nel caso delle interruzioni effettuate quando la palla si trovava all'interno dell'area di rigore, o tra il prolungamento della linea di porta e la linea di fondo, la "ripresa a due" sarà effettuata dall'angolo dell'area di rigore più vicino al punto dove si trovava la palla.
3. **ABBANDONO DELLA GARA**
La squadra che volontariamente abbandoni la gara, sia durante un torneo amichevole che in manifestazione ufficiale, sarà eliminata dalla competizione in questione, e sanzionata con una ammenda che sarà determinata dalle autorità competenti.
4. **GUASTI O INTERRUZIONI OCCORSE DURANTE LA GARA**
- 4.1 Se nel corso di una gara si verificano una o più interruzioni di gara – sia per guasti all'impianto elettrico, sia per carenze o rotture nella pista di gioco, sia perché la pista diventa bagnata o scivolosa - gli arbitri devono concedere una tolleranza supplementare di 60 (sessanta) minuti, al massimo, per permettere che tali anomalie possano essere risolte e la gara possa riprendere.
- 4.2 Tale tolleranza ingloba il tempo di tolleranza massima comprensiva di ogni interruzione concessa dagli arbitri per cercare di risolvere le anomalie che possono presentarsi durante la gara.
- 4.3 Una volta superato tale limite massimo di 60 (sessanta) minuti – e nel caso le anomalie non siano state risolte – gli arbitri sanzioneranno la fine della gara, informandone i capitani delle squadre, e relazioneranno il tutto dettagliatamente sul proprio referto di gara.
5. **INCIDENTI AI GIOCATORI IN PISTA**
- 5.1 Se un portiere o un giocatore subisce un infortunio in pista e cade a terra e vi rimane, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco, autorizzando il medico e/o il massaggiatore ad entrare in pista per prestare la necessaria assistenza;
- 5.1.1 fino a quando sarà prestata assistenza al giocatore infortunato, è consentito che tutti gli altri giocatori possano andare alla propria panchina o in qualsiasi altro posto della pista;
- 5.1.2 a parte la situazione in cui non ci siano giocatori di riserva disponibili, qualsiasi portiere o giocatore che sia stato soccorso in pista deve essere obbligatoriamente sostituito anche nel caso in cui, dopo essere stato soccorso, sia in grado di riprendere immediatamente il gioco;
- 5.1.3 Per riprendere il gioco, gli arbitri ordineranno – a seconda di dove si trovava la pallina al momento dell'interruzione del gioco – l'esecuzione di:
- a) un tiro libero indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione;
- b) una ripresa a due se vi sono dubbi su quale delle due squadre aveva il possesso della palla al momento dell'interruzione;
- 5.1.4 il rientro in pista di un portiere o di un giocatore - soccorso in pista ed uscito stante quanto previsto dal precedente punto potrà soltanto avvenire dopo che il gioco sia stato ripreso dagli arbitri.
- 5.2 Se un portiere si infortuna nel tentativo di parare un tiro indirizzato nella sua porta e a seguire un giocatore indirizza un nuovo tiro e segna una rete, gli arbitri dovranno convalidare la rete.

CAPITOLO V

Falli e punizioni – regola del vantaggio

Art. 20° Tipi di falli e infrazioni – regola del vantaggio

1. In base alla loro "natura", le infrazioni e i falli praticati nell'hockey pista, possono essere divisi in:
- 1.1 Infrazioni e falli tecnici

- 1.2 Infrazioni e falli disciplinari
2. Per quanto riguarda le infrazioni e falli disciplinari, abbiamo le ulteriori suddivisioni:
 - 2.1 In base alla loro gravità:
 - 2.1.1 Infrazioni lievi;
 - 2.1.2 Falli di squadra;
 - 2.1.3 Falli Gravi = Falli da cartellino BLU
 - 2.1.4 Falli molto gravi = Falli da cartellino ROSSO
 - 2.2 in base alla loro forma:
 - 2.2.1 Falli verbali
 - 2.2.2 Falli di contatto
 - 2.3 In base alla loro esecuzione:
 - 2.3.1 Falli a gioco in corso
 - 2.3.2 Falli a gioco fermo
 - 2.4 in base al luogo dove avvengono:
 - 2.4.1 Falli sulla pista di gara
 - 2.4.2 Falli sulla panchina delle riserve
3. **INFRAZIONI E LEGGE DEL VANTAGGIO**
 - 3.1 gli arbitri devono interrompere il gioco per accordare una punizione solo quando le regole del gioco sono state violate e non abbiano permesso alla squadra che ha subito l'infrazione di giocare – ad eccezione delle situazioni in cui gli arbitri debbano applicare la regola del vantaggio lasciando proseguire il gioco in modo che la squadra che ha commesso l'infrazione non ne tragga beneficio secondo quanto disposto nei successivi punti.
 - 3.2 fatto salvo quanto previsto al punto 3.3 del presente Art., la regola del vantaggio non può essere applicata dagli arbitri – che devono interrompere il gioco per segnalare l'infrazione in questione – quando si verifica una delle seguenti situazioni:
 - 3.2.1 se è commessa un'infrazione grave o molto grave che obbligherà gli arbitri a seguire le seguenti disposizioni:
 - a) effettuare l'azione disciplinare prevista per l'infrazione commessa sia per quanto riguarda l'infrattore (cartellino blu o rosso in funzione della situazione) che la sua squadra (applicazione power play);
 - b) applicare la sanzione tecnica della squadra dell'infrattore con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore in funzione del punto ove è avvenuta l'infrazione.
 - 3.2.2 Se è stato commesso un fallo di squadra – secondo quanto disposto nel punto 3.5 del successivo Art. 24 - si determina la punizione tecnica della squadra dell'infrattore con un tiro libero diretto.
 - 3.3 se si verifica una situazione di gol imminente gli arbitri concederanno la regola del vantaggio ed al termine dell'azione dovranno comportarsi come di seguito indicato:
 - 3.3.1 se non è stata segnata la rete gli arbitri interromperanno immediatamente la partita per garantire le disposizioni riportate ai precedenti punti 3.2.1 e 3.2.2 del presente Art.;
 - 3.3.2 se invece la rete è stata segnata gli arbitri la convalideranno, garantendo poi – essendo applicabile – la sanzione disciplinare sia dell'infrattore che della sua squadra e riprenderanno poi la partita con il tiro di inizio a centro pista per la rete segnata.

Art. 21° (Punizione del falli – norme generali)

1. Tutti i falli e le infrazioni delle Regole di Gioco devono essere puniti dagli arbitri con le appropriate sanzioni che possono essere:
 - 1.1 sanzioni di natura tecnica:
 - 1.1.1 assegnazione di una “punizione indiretta”;
 - 1.1.2 l'assegnazione di una “punizione diretta”;
 - 1.1.3 l'assegnazione di un rigore
 - 1.2 sanzioni di natura disciplinare:
 - 1.2.1 La sospensione temporanea dal gioco (esibizione del cartellino BLU)
 - 1.2.2 L'espulsione definitiva dal gioco (esibizione del cartellino ROSSO)
2. A parte le situazioni in cui gli arbitri applicano la “norma del vantaggio”, tutti i falli commessi durante la gara saranno puniti in funzione della loro gravità, tenendo conto che un fallo sarà considerato tanto

più grave, quanto più l'infrazione avrà contribuito a impedire la segnatura di una possibile rete.

3. INFRAZIONI PER GIOCO DURO E SCORRETTO

3.1 Nel gioco dell'hockey pista non è consentito praticare il gioco violento e scorretto per cui gli arbitri devono punire qualsiasi condotta irregolare, quale ad esempio:

3.1.1 spingere gli avversari contro la porta o contro le sponde della pista;

3.1.2 Caricare o spingere un avversario, o effettuare intenzionalmente ostruzioni;

3.1.3 Colpire con la "stecca" gli avversari o trattenerli per l'equipaggiamento o per il corpo.

3.1.4 Le risse, i pugni, i calci o qualsiasi altro tipo di aggressione.

3.2 Ad eccezione del portiere, nella propria area di rigore, nessun'altro giocatore può aggrapparsi alla porta mentre sta giocando la palla.

3.3 Colpire o agganciare un giocatore avversario con la "stecca", costituisce una condotta particolarmente violenta e pericolosa, che gli arbitri devono punire con appropriata e severa sanzione tecnica e disciplinare.

4. PUNTO DI BATTUTA DELLE PUNIZIONI

4.1 Con eccezione di quanto stabilito al punto seguente, il punto di battuta delle punizioni corrisponde al "punto dove il fallo è stato commesso".

4.2 Quando, per effetto di un tiro, la palla oltrepassa la misura di 1,5 (uno virgola cinque) metri, il punto del fallo coincide con il "punto dove è iniziata l'azione", ossia, il punto dove la palla è stata colpita dal bastone del giocatore attaccante.

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

5.1 A parte quanto disposto nel successivo punto 5.2, quando la squadra che difende beneficia di un tiro libero indiretto per punire un fallo commesso nella parte inferiore della sua zona difensiva – situata tra una linea immaginaria del prolungamento del limite superiore della sua area di rigore e la sponda di fondo pista – la palla può essere rimessa in gioco immediatamente senza che sia necessario né rispettare rigorosamente il punto esatto dove è avvenuta l'infrazione né portare la palla in uno qualsiasi degli angoli dell'area di rigore.

5.2 Però, affinché la punizione possa essere battuta validamente, è necessario che la palla sia completamente ferma.

6. FALLI O INFRAZIONI COMMESSE IN SIMULTANEA

6.1 Se due giocatori – uno di ogni squadra – commettono falli della medesima natura e gravità, dovranno essere puniti entrambi disciplinarmente (se sarà il caso) ed il gioco sarà ripreso con una "ripresa a due", battuta nel punto:

6.1.1 dove i falli sono stati commessi (se lo stesso punto coincide)

6.1.2 dove si trovava la palla (se i falli sono stati commessi in punti diversi).

6.2 Se due giocatori – uno di ogni squadra – commettono in simultanea falli di natura differente, si puniscono ambedue disciplinarmente (se sarà il caso) mentre tecnicamente sarà assegnata la punizione prevista contro la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione più grave.

6.3 Se due giocatori - della stessa squadra – commettono in simultanea falli di natura diversa, saranno puniti entrambi disciplinarmente (se sarà il caso) ed il gioco riprenderà con l'assegnazione della punizione prevista per l'infrazione più grave.

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

7.1 Nel caso di falli commessi a distanza – lancio della stecca, dei guanti, della maschera etc – gli arbitri devono assicurare la seguente azione disciplinare:

7.1.1 se l'infrattore è stato identificato dagli arbitri gli sarà mostrato il cartellino rosso e sarà espulso definitivamente dalla partita;

7.1.2 se l'infrattore non è stato identificato dagli arbitri si procederà come disposto al punto 2.2 del successivo Art. 22 delle presenti regole di gioco;

7.1.3 in ogni caso la squadra che ha commesso l'infrazione sarà punita con power play corrispondente alla tipologia dell'infrazione rilevata in relazione all'Art. 9 delle presenti regole di gioco.

7.2 la squadra dell'infrattore sarà sanzionata tecnicamente con un tiro libero diretto o tiro di rigore in considerazione:

7.2.1 il punto dove si trovava il giocatore colpito quando il fallo è stato tentato e realizzato;

7.2.2 il punto dove si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco quando il fallo è stato ten-

tato ma non concretizzato in quanto il giocatore non è stato colpito.

- 7.3 Dato che questi tipi di infrazioni sono sempre sanzionate con un tiro libero diretto o di rigore, la legge del vantaggio non può essere concessa dagli arbitri che dovranno immediatamente interrompere la partita ed assicurare i provvedimenti definiti ai punti 7.1 e 7.2 del presente Art. delle Regole di Gioco.
- 7.4 nel caso di infrazione commessa in situazione di gol imminente e se tale gol viene segnato gli arbitri dovranno convalidarlo e garantire anche – seguendo quanto disposto al punto 7.1 del presente Art. – la sanzione disciplinare sia degli infrattori che della loro squadra riprendendo poi la partita con il tiro di inizio a seguito della rete segnata.

Art. 22° Falli commessi al di fuori della pista – definizione inquadramento punizione

1. Falli o infrazioni – gravi o molto gravi – commessi dai rappresentanti delle squadre – Giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – che costituiscono la panchina delle riserve, per esempio:
 - 1.1 Lanciare la stecca o qualsiasi altro oggetto all'interno della pista da gioco.
 - 1.2 Protestare o manifestare, in maniera prolungata, disaccordo con le decisioni arbitrali.
 - 1.3 disobbedire, continuamente, alle indicazioni degli arbitri, per quanto riguarda il comportamento che deve essere tenuto in panchina.
 - 1.4 Insultare, minacciare o aggredire qualsiasi degli agenti di gioco (arbitri, elementi del Tavolo Ufficiale, rappresentanti della propria squadra o della squadra avversaria e pubblico).
 - 1.5 Con la gara in corso, entrare in pista o, in qualsiasi altro modo, cercare di interferire nell'operato degli arbitri e/o dei giocatori in pista.
 - 1.6 Mantenere in modo evidente, una condotta o comportamento anti-sportivo.
 - 1.7 Uscire dalla zona riservata alla propria panchina e collocarsi in un'altra zona della pista, eccetto il caso in cui un giocatore di riserva stia facendo "riscaldamento" per sostituire un compagno.
 - 1.8 irregolarità del cronometraggio allorché tale servizio é svolto da uno dei delegati delle squadre a confronto.
2. I falli commessi al di fuori della pista di gioco sono sanzionati come segue:
 - 2.1 **PUNIZIONE DEL COLPEVOLE IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**
 - 2.1.1 Ai giocatori e all'allenatore principale è esibito, in funzione della gravità dell'infrazione commessa, un cartellino BLU o ROSSO, con la relativa sanzione prevista salvo quanto disposto nei punti seguenti.
 - 2.1.2 nel caso in cui sarà esibito un cartellino BLU all'allenatore principale, questo non sarà sospeso dalla gara, ma la sua squadra sarà sanzionata con "inferiorità numerica" (2 minuti), e dovrà essere tolto dalla pista un giocatore (a scelta dell'allenatore), al quale però non sarà notificata alcuna sanzione disciplinare (per cui il giocatore in questione potrà rientrare in pista per sostituire un collega)
 - 2.1.3 Agli altri rappresentanti della squadra – delegati, secondi allenatori, altri membri dello staff tecnico e ausiliari – sarà sempre esibito un cartellino ROSSO e dovranno essere allontanati dalla panchina.
 - 2.2 **PUNIZIONE DEL COLPEVOLE NON IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**
 - 2.2.1 nel caso di una prima infrazione, commessa da persona non identificata dagli arbitri, sarà esibito un cartellino BLU all'allenatore, senza però dar luogo alla sua sospensione, ma la sua squadra sarà sanzionata con "inferiorità numerica" (2 minuti), e dovrà essere tolto dalla pista un giocatore (a scelta dell'allenatore), al quale però non sarà notificata alcuna sanzione disciplinare (per cui il giocatore in questione potrà rientrare in pista per sostituire un collega).
 - 2.2.2 Quando all'allenatore principale sia esibito il terzo cartellino blu – risultante dall'accumulo dei cartellini blue già esibiti in precedenza per qualsiasi tipo di infrazione – gli arbitri devono esibire un cartellino rosso all'allenatore stesso, espellendolo definitivamente dalla gara e dalla panchina delle riserve.
 - 2.2.3 Quando l'allenatore principale sia già stato espulso, gli arbitri devono esibire il cartellino rosso al Delegato della squadra o, in sua assenza, al giocatore in pista che esercita le funzioni di capitano della squadra che sarà sospeso per 2 (due) minuti.
 - 2.3. **PUNIZIONE DELLA SQUADRA DEL COLPEVOLE DELL'INFRAZIONE**
 - 2.3.1 In termini di sanzione disciplinare, la squadra è punita con "inferiorità numerica" (due o quattro minuti, in funzione del colore del cartellino esibito per l'infrazione commessa)
 - 2.3.2 Tecnicamente la squadra è punita con una punizione diretta ad eccezione del caso in cui l'infrazione é stata commessa a gioco fermo che non dà luogo a sanzione tecnica.

Art. 23° Falli tecnici – definizione inquadramento punizione

1. I falli tecnici inglobano tutte le infrazioni praticate esclusivamente nella pista da gioco e che sono essenzialmente riferite al mancato rispetto delle norme, procedure o gesti tecnici obbiettivamente definiti nelle regole di gioco, dei quali sono esempio:
 - 1.1 Fermarsi dietro la porta o in uno qualsiasi degli angoli della pista, mantenendo il possesso della palla.
 - 1.2 Alzare la palla al di sopra dell'altezza consentita ad eccezione che ciò sia stato provocato dal portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.
 - 1.3 Fare fallo nell'esecuzione di una "ripresa a due" (muovere la palla prima del fischio dell'Arbitro, provocare un fallo all'avversario, ecc.)
 - 1.4 Superare il tempo permesso per il possesso della palla nella propria metà campo (dieci o cinque secondi)
 - 1.5 Giocare la palla intenzionalmente senza essere in possesso della stecca o con un pattino rotto (perdita di una o più ruote) o, nel caso del portiere, senza che questi indossi il suo equipaggiamento di protezione (casco, e/o guanti e/o gambali)
 - 1.6 Evitare una rete in modo irregolare (intercettare la palla con la mano o con i piedi)
 - 1.7 Calciare intenzionalmente la palla con il pattino.
 - 1.8 Trattenerne, prendere o giocare la palla con la mano, da parte di un giocatore di movimento (nel caso specifico del portiere questi non può trattenerne o prendere la palla con la mano).
 - 1.9 Azione intenzionale del portiere – stendersi sopra la palla o trattenerla tra le gambe – perché la palla non possa essere giocata.
 - 1.10 buttare la palla fuori dalla pista di gioco
 - 1.11 Toccare la palla senza essere appoggiato alla pista servendosi esclusivamente dei pattini (mani o parte del corpo appoggiati a terra)
 - 1.12 Urlare o fischiare, cercando di trarre in inganno l'avversario che ha il possesso della palla.
 - 1.13 Sollevare la stecca sal di sopra delle spalle, in modo da costituire pericolo per l'integrità fisica di un giocatore avversario o anche d un proprio compagno di squadra.
 - 1.14 Intercettare o giocare la palla con la stecca posizionata in maniera irregolare (nello specifico intercettare o giocare la palla di "coltello" con il profilo della stecca) ad eccezione del portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.
 - 1.15 Fermare intenzionalmente la palla tra la sponda ed i pattini o tra la sponda e la stecca.
 - 1.16 Mantenere il possesso della palla da fermo in uno degli angoli della pista, senza avere qualsiasi intenzione di giocarla.
2. La punizione dei falli tecnici tiene conto soltanto del punto della pista dove questi sono stati commessi e non comporta alcuna conseguenza disciplinare per i giocatori che li hanno commessi, come di seguito indicato.
 - 2.1 Se il giocatore che ha commesso l'infrazione si trova all'interno della propria area di rigore, gli arbitri interromperanno il gioco e assegneranno un rigore contro la sua squadra.
 - 2.2 In qualsiasi altra situazione e nel caso in cui la "norma del vantaggio" non sia applicabile gli Arbitri interromperanno il gioco e assegneranno una punizione indiretta contro la squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione.

Art. 24° Falli leggeri – Falli di squadra – definizione inquadramento punizione

1. Tanto le infrazioni lievi che i falli di squadra sono falli di minore gravità e devono essere trattati in modi differenti, secondo le disposizioni di seguito riportate.
2. Infrazioni Lievi.
 - 2.1 Le infrazioni lievi avvengono con il gioco fermo e attengono solamente scorrettezze comportamentali quali ad esempio:
 - 2.1.1 saltare le sponde della pista senza l'autorizzazione degli arbitri;
 - 2.1.2 in occasione dell'esecuzione di un tiro libero indiretto e dopo aver richiesto il rispetto della distanza regolamentare, batterlo senza che gli arbitri abbiano fischiato;
 - 2.1.3 simulare un infortunio o di avere subito un fallo da parte di un avversario;
 - 2.1.4 quando il portiere si dirige alla propria panchina delle riserve per pulire la propria visiera o per qualsiasi altro motivo senza aver chiesto l'autorizzazione agli arbitri;

- 2.1.5 quando il portiere – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore contro la propria squadra – si muove prima che il giocatore avversario incaricato del tiro abbia colpito la pallina;
- 2.1.6 il giocatore che – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore ed essendo posizionato nell'area di rigore della squadra che beneficia del predetto tiro – si muova in direzione della pallina prima che il giocatore incaricato del tiro abbia colpito la pallina;
- 2.1.7 medico o massaggiatore che entra in pista per assistere un giocatore, senza la prevista autorizzazione degli arbitri;
- 2.1.8 la perdita intenzionale di tempo alla fine di un time out;
- 2.1.9 il portiere che mantiene una posizione non regolamentare in porta, violando quanto disposto al punto 1.2 dell'Art. 12 delle presenti Regole di Gioco;
- 2.2 quando avviene una delle infrazioni precedentemente elencate, gli arbitri osserveranno le seguenti disposizioni:
 - 2.2.1 essendo la prima volta che l'infrattore incorre nell'infrazione, questo sarà solamente richiamato verbalmente senza nessun'altra conseguenza per lui o per la sua squadra;
 - 2.2.2 se l'infrattore o altro giocatore della medesima squadra è recidivo per la medesima infrazione dovrà essere sanzionato con il cartellino blu e saranno contestualmente applicate – per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'Art. 25 delle Regole di Gioco.
- 3. Falli di squadra.
 - 3.1 I falli di squadra includono solamente falli di piccola gravità che avvengono a gioco in corso – come esemplificato al punto 3.2 di questo Art. – ed anche i falli che avvengono a gioco fermo nelle situazioni indicate specificatamente ai punti 3.3.1 e 3.3.2 di questo Art..
 - 3.2 Tra i falli di squadra effettuati a gioco in svolgimento si includono i seguenti:
 - 3.2.1 i falli di contatto eseguiti senza usare violenza e senza gravi conseguenze di ordine fisico come afferrare o spingere un avversario e colpire il bastone o la zona dei parastinchi in forma intenzionale e contraria alle regole di gioco;
 - 3.2.2. il coinvolgimento in forma attiva nel gioco da parte di un giocatore che ha il proprio equipaggiamento in condizioni non regolari, secondo quanto previsto al punto 8 dell'Art. 16 delle presenti Regole di Gioco;
 - 3.2.3 effettuare un blocco illegale o l'ostruzione intenzionale di un avversario come quanto riportato ai punti 4 e 5 dell'Art. 18 delle presenti Regole di Gioco;
 - 3.2.4 il giocatore attaccante che, in forma intenzionale, tira la pallina contro il corpo del giocatore difensore che è a terra nella propria area di rigore, allo scopo di indurre l'arbitro a concedere il tiro di rigore.
 - 3.3 Nei falli di squadra effettuati a gioco fermo si includono i seguenti:
 - 3.3.1 non rispettare la distanza regolamentare nelle punizioni battute contro la propria squadra;
 - 3.3.2 spostarsi o trattenere intenzionalmente la pallina in occasione della concessione di punizioni indirette contro la propria squadra ;
 - 3.4 se i falli di squadra avvengono all'interno dell'area di rigore del giocatore che ha commesso l'infrazione, sarà concesso un tiro di rigore contro la sua squadra con le attinenti conseguenze:
 - 3.4.1 gli arbitri devono interrompere immediatamente la partita per accordare il tiro di rigore, in quanto la legge del vantaggio non può essere accordata in questa situazione;
 - 3.4.2 gli arbitri non devono segnalare al Tavolo Ufficiale il fallo di squadra in quanto non sarà considerato come tale e conseguentemente neppure registrato;
 - 3.4.3 il fallo di squadra in questione non sarà oggetto di alcuna sanzione disciplinare né per l'infrattore né per la sua squadra;
 - 3.5 eccetto quanto disposto nel punto 3.4 di questo Art., i falli di squadra praticati con il gioco in corso saranno puniti solamente con un tiro libero indiretto non dando luogo a qualsiasi azione disciplinare nei confronti dell'infrattore o della sua squadra.
 - 3.6 eccetto quanto disposto al punto 3.7 di questo Art., i falli di squadra praticati con il gioco fermo non saranno puniti tecnicamente né saranno oggetto di sanzione disciplinare dell'infrattore o della sua squadra;
 - 3.7 quando ognuna delle squadre accumula un totale di 10 (dieci) falli di squadra deve essere tecnicamente sanzionato un tiro libero diretto, sanzione che sarà applicata ogni volta che la stessa squadra accumula 5 falli di squadra addizionali;
 - 3.7.1 per ogni squadra la registrazione del numero accumulato dei falli di squadra è costantemente aggior

- nato, continuando dal primo al secondo tempo della gara e anche – quando sarà il caso – dalla fine del tempo regolamentare ai tempi supplementari ;
- 3.7.2 nel momento in cui una squadra ha accumulato 9 falli di squadra nella prima frazione della partita – o altri addizionali 5 falli (totale di 14, 19, etc.) nelle frazioni successive – l’arbitro ausiliare dal Tavolo Ufficiale esibirà una targhetta informativa in modo che gli arbitri, le squadre ed il pubblico in generale ne siano informati;
- 3.7.3 di conseguenza, quando un giocatore della stessa squadra incorre in un nuovo fallo di squadra, gli arbitri non potranno concedere la legge del vantaggio e segnaleranno l’immediato e corrispondente tiro libero diretto.
- 3.7.4 in aggiunta nel caso in cui una squadra accumula un numero di falli di squadra che implica la sanzione tecnica con l’esecuzione di un tiro libero diretto, l’arbitro ausiliare effettuerà un avviso tramite un segnale acustico;
- 3.8 l’arbitro ausiliare al Tavolo Ufficiale di Gioco tiene la responsabilità di assicurare – per ogni squadra – l’annotazione sul registro del numero accumulato dei falli di squadra che gli arbitri gli comunicano.
- 3.9 eccetto quanto disposto al punto 3.4 di questo Art., gli arbitri devono indicare al tavolo Ufficiale di Gioco – in forma ben visibile attraverso una specifica segnaletica (che i due devono assicurare) – tutti i falli di squadra che sono stati effettivamente segnalati tenendo conto delle disposizioni del punto seguente:
- 3.10 quando – con attenzione alle disposizioni del punto 3 dell’Art. 20 – gli arbitri decidono di utilizzare la legge del vantaggio, senza interrompere la partita per segnalare un fallo di squadra , viene stabilita come norma transitoria che:
- 3.10.1 quando gli arbitri decidono di utilizzare la legge del vantaggio, il fallo della squadra in questione può essere o meno indicato al Tavolo Ufficiale di Gioco per essere contabilizzato a carico della squadra dell’infrattore ;
- 3.10.2 é di esclusiva competenza dell’Ente organizzatore di ciascuna manifestazione – CIRCH, CERCH, o Federazione nazionale, a seconda dei casi – definire se gli arbitri hanno sotto la loro giurisdizione il potere di dare indicazione che é riferita nel punto 3.10.1 di questo Art..

Art. 25° Falli gravi – falli da cartoncino blu – definizione inquadramento punizione

1. I “falli gravi” – che obbligano gli arbitri ad esibire il cartellino BLU al giocatore colpevole dell’infrazione – incorporano i fatti disdicevoli che rivelano insubordinazione, ingiurie e/o offese, così come i falli commessi dai giocatori e dai rappresentanti delle squadre e che siano causa di pericolo per l’integrità fisica di altri, comportando assistenza medica e/o l’impossibilità temporanea di continuare nella gara, come per esempio:
- 1.1 Protestare con gli arbitri o dirigersi in forma aggressiva o offensiva verso un avversario, arbitro, compagno di squadra o pubblico.
- 1.2 Manifestare evidente disaccordo con le decisioni assunte dagli arbitri (con parole, gesti o con la testa in forma manifesta e plateale, ecc.)
- 1.3 Prendere in giro o urlare verso gli arbitri, i compagni, gli avversari o il pubblico.
- 1.4 Effettuare lo spostamento intenzionale delle porte
- 1.5 Trattenerne, spingere o caricare un avversario in modo pericoloso (compresi scontri contro le porte o le recinzioni della pista di gioco con caduta dell’avversario)
- 1.6 Colpire - senza usare violenza – un avversario al di fuori delle zone protette dai parastinchi (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)
- 1.7 Sgambettare un avversario, facendolo cadere
- 1.8 Agganciare, intenzionalmente o meno, con la stecca il pattino dell’avversario anche senza provocarne la caduta.
- 1.9 Agganciare o colpire da retro la stecca di un giocatore avversario, impedendogli così di effettuare un tiro in porta.
- 1.10 Effettuare una sostituzione irregolare, entrando in pista prima che sia uscito il giocatore sostituito.
2. Le infrazioni disciplinari gravi che sono commesse dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati nel modo seguenti:
- 2.1 SANZIONE DISCIPLINARE DEL COLPEVOLE
- 2.1.1 Se l’infrazione é commessa da un giocatore, gli arbitri gli esibiranno un cartellino BLU e lo sospende-

- ranno dal gioco per 2 (due) minuti.
- 2.1.2 Se l'infrazione é commessa dall'allenatore principale della squadra, gli arbitri gli esibiranno un cartellino BLU, ma senza che l'allenatore sia sospeso temporaneamente, come disposto nel precedente punto 2.1.2 del Art. 22°.
- 2.1.3 Se l'infrazione sarà commessa da qualsiasi altro rappresentante della squadra, gli arbitri gli esibiranno – come disposto nel punto 2.1.3 del art 22° di queste regole – un cartellino ROSSO, espellendolo definitivamente dalla gara ed obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina.
- 2.1.4 trattandosi del terzo cartellino blu per accumulo di sanzioni comminato al giocatore o all'allenatore principale, gli arbitri devono assicurare:
- l'esibizione all'infrattore del cartellino rosso espellendolo definitivamente dalla gara e conseguentemente anche dalla panchina delle riserve;
 - la sanzione alla squadra dell'infrattore in conformità con quanto previsto al successivo punto 2.2 del presente Art. delle Regole di Gioco a seconda che l'infrazione commessa sia stata grave o molto grave (il cartellino rosso é stato mostrato per accumulo di sanzioni).
- 2.2 SANZIONE DISCIPLINARE E PENALIZZAZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DEL COLPEVOLE DELL'INFRAZIONE.
- 2.2.1 Disciplinarmente, e in risposta a quanto disposto nell' Art. 9 di queste Regole, la squadra dell'infrattore deve giocare in regime di “inferiorità numerica” per il periodo massimo:
- 2 (due) minuti se un cartellino blu è stato esibito al giocatore o all'allenatore principale;
 - 4 (quattro) minuti se un cartellino rosso è stato esibito a un altro rappresentante della squadra.
- 2.2.2 Tecnicamente – salvo quanto disposto al punto successivo – la squadra del colpevole dell'infrazione é penalizzata con l'assegnazione di una punizione diretta o di un rigore a seconda del punto in cui sia stata commessa l'infrazione.
- 2.2.3 Nel caso in cui l'infrazione sia stata commessa a gioco fermo – sia durante l'intervallo che durante una interruzione di gioco – la squadra del colpevole non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.

Art. 26° Falli molto gravi – falli da cartoncino rosso – definizione inquadramento punizione

- I “falli molto gravi” – che obbligano gli arbitri ad esibire un cartellino ROSSO al colpevole della scorrettezza – sono costituiti da atti molto gravi di indisciplina, da cui possono scaturire violenza o danni gravi, come anche le azioni violente che possono causare pericolo all'integrità fisica di terzi, come ad esempio:
 - Assumere, nei riguardi di qualsiasi elemento del gioco – pubblico, arbitri, membri del Tavolo Ufficiale di gara, giocatori, rappresentanti della squadra avversaria o della propria squadra – i seguenti comportamenti:
 - Minacciare, insultare, proferire parole ingiuriose, o gesti osceni
 - Aggredire o tentare aggredire
 - Reagire o tentare di reagire a una aggressione utilizzando un atteggiamento aggressivo e/o violento;
 - Praticare qualsiasi altro atto di violenza o brutalità
 - Minacciare, spingere o tentare di aggredire un avversario, a gioco fermo (in un'interruzione di gioco o nell'intervallo fra i due tempi o a fine gara)
 - Andare addosso a un avversario con i pattini - “di corsa” – rovesciandolo
 - Colpire – usando violenza – un avversario al di fuori delle zone protette dai parastinchi (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)
 - Lanciare in pista di gioco la stecca, il casco, i gambali o qualsiasi altro oggetto in direzione sia della palla che degli arbitri, avversari o compagni di squadra.
 - Provocare il pubblico, con gesti o espressioni di carattere offensivo (o come tali considerate).
- I falli disciplinari molto gravi che siano commessi dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati come segue:
 - SANZIONE DISCIPLINARE DEL COLPEVOLE
Gli arbitri devono esibire un cartellino ROSSO al colpevole dell'infrazione, espellendolo definitivamente dal gioco e obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina della squadra come disposto nel precedente punto 2 del Art. 22°.
 - (SANZIONE DISCIPLINARE E PENALIZZAZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DEL COLPEVOLE)

VOLE DELL'INFRAZIONE)

- 2.2.1 Disciplinariamente, la squadra in questione deve giocare in “inferiorità numerica” per il periodo massimo di 4 (quattro) minuti, come disposto nel precedente Art. 9°.
- 2.2.2 Tecnicamente - ma salvo quanto disposto al successivo punto - la squadra in questione è penalizzata con l'assegnazione di una punizione diretta o di un rigore a seconda del punto dove è avvenuta l'infrazione.
- 2.2.3 Se il fallo è stato commesso a gioco fermo o interrotto – sia durante l'intervallo, sia durante una interruzione di gioco – la squadra in questione non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.

CAPITOLO VI **Punizione tecnica delle squadre**

Art. 27° Punizione indiretta – definizione e inquadramento

- 1. Una punizione indiretta sarà assegnata dagli arbitri per:
 - 1.1 Punire tecnicamente i falli meno gravi che siano commessi in pista, così come i falli di maggiore gravità ma che coinvolgono situazioni specifiche di gioco
 - 1.2 Effettuare la ripresa del gioco – dopo un'interruzione ordinata dagli arbitri, senza che un fallo sia stato commesso da una qualsiasi delle squadre – privilegiando la squadra che aveva il possesso di palla nel momento in cui è stata effettuata l'interruzione.
- 2. ESECUZIONE DELLA PUNIZIONE INDIRETTA
 - 2.1 In condizioni normali, la punizione indiretta è eseguita con la palla ferma, con un solo tocco e senza che gli arbitri debbano fischiare.
 - 2.1.1 Nel caso ci sia un ritardo nell'esecuzione della punizione indiretta, gli arbitri devono fischiare per ordinare l'immediata ripresa del gioco.
 - 2.1.2 Il giocatore che esegue una punizione indiretta non potrà toccare di nuovo la palla finché questa:
 - a) non sia stata toccata o giocata da un qualsiasi altro giocatore oppure
 - b) non abbia toccato nella parte esterna di una delle porte
 - 2.2 Nel caso l'esecutore chieda agli arbitri che i giocatori avversari siano collocati alla distanza regolamentare di 3 (tre) metri, la punizione indiretta potrà essere eseguita soltanto dopo il fischio degli arbitri
 - 2.2.1 In questa situazione la punizione indiretta può essere eseguita solo dopo il fischio degli arbitri, essendo applicabile quanto disposto nel precedente punto 2.1.2.
 - 2.2.2 Qualsiasi infrazione a quanto disposto nel punto precedente, sarà punito con un “fallo di squadra”, in base a quanto disposto nel precedente Art. 24°.
 - 2.3 Dopo il fischio degli arbitri la palla sarà in gioco e qualsiasi giocatore (anche della squadra punita) potrà impossessarsi della palla e giocarla regolarmente.
- 3. COLLOCAZIONE DEI GIOCATORI NELLA PUNIZIONE INDIRETTA
 - 3.1 Nel esecuzione di una punizione indiretta tutti i giocatori della squadra punita dovranno posizionarsi ad almeno una distanza di 3 (tre) metri, rispetto al punto da dove deve essere battuta la punizione in questione.
 - 3.2 I giocatori della squadra che beneficia della punizione potranno collocarsi in qualsiasi punto della pista ad eccezione che nell'area protetta del portiere avversario.
- 4. RETE SEGNATA A SEGUITO DELL'ESECUZIONE DI UNA PUNIZIONE INDIRETTA
 - 4.1 Una rete segnata a seguito dell'esecuzione di una punizione indiretta sarà convalidata solamente se la palla, prima di entrare in rete, sarà stata toccata da un altro giocatore sia esso compagno o avversario.
 - 4.2 Se dall'esecuzione di una punizione indiretta risulterà una rete ottenuta direttamente – senza che la palla sia stata toccata da una stecca o da un giocatore – questa non sarà convalida ed il gioco sarà ripreso con una “ripresa a due”.
- 5. PUNTO DI BATTUTA DELLE PUNIZIONI INDIRETTE
 - Il punto di battuta di una punizione indiretta é individuato in funzione sia dell'infrazione specifica commessa che del punto in cui la medesima é stata commessa e si terrà conto dei seguenti criteri:
 - 5.1 Nel caso di falli commessi nella zona difensiva dell'avversario, la punizione indiretta è assegnata in conformità con quanto disposto nel precedente punto 5 del Art. 21°.
 - 5.2 Se il fallo è stato commesso dietro la porta della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione, la punizione Indiretta sarà eseguita dalla squadra avversaria nell'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino a dove é stata commessa l'irregolarità.

- 5.3 Nel caso di infrazione di giocatore che scavalca la recinzione, la punizione indiretta è assegnata vicino al luogo dove é avvenuto lo scavalcamento.
- 5.4 Nel caso di infrazione per il superamento del tempo nel possesso di palla nella propria zona difensiva, la punizione indiretta è assegnata in conformità con quanto disposto al punto 4 dell'Art. 8° delle presenti regole.
- 5.5 Nel caso di qualsiasi altra infrazione, la punizione indiretta sarà assegnata nello stesso punto in cui è avvenuta l'irregolarità.
- 5.6 Nei falli commessi vicino alle transenne della pista o quando la palla finisce fuori della pista, l'esecuzione della punizione indiretta sarà eseguita con la palla collocata a 70 (settanta) centimetri di distanza dalla sponda in prossimità del punto dove é avvenuta l'infrazione.

Art. 28° Fallo diretto – rigore definizione inquadramento

- 1. La punizione diretta o il rigore sono sempre assegnati nella metà pista della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione e saranno assegnati dagli arbitri allorché lo riterranno necessario.
 - 1.1 Punire tecnicamente con una punizione diretta i falli gravi e molto gravi che – con il gioco in svolgimento – siano commessi “al di fuori” dell'area di rigore della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione.
 - 1.2 Punire tecnicamente con un rigore tutti i falli che – con il gioco in corso e osservando quanto previsto al punto 1.2.3 del presente Art. – siano commessi “all'interno” dell'area di rigore della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione.
 - 1.2.1 Secondo il disposto nel punto 3 dell'Art. del Regolamento Tecnico, nell'area di rigore di ciascuna squadra sono comprese le quattro linee che la delimitano.
 - 1.2.2 sono oggetto di concessione del tiro di rigore:
 - a) i falli su un giocatore avversario che siano commessi dal portiere o qualsiasi altro giocatore nella difesa della propria porta;
 - b) i falli in cui si verifichi un contatto fisico intenzionale sull'avversario quando quest'ultimo si posiziona o si sposta all'interno dell'area di porta della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione;
 - c) i falli che – commessi in area di rigore del difendente sia in forma intenzionale che involontaria – impediscono la segnatura di una rete contro la squadra del giocatore o del portiere della squadra alla quale appartiene il giocatore che ha commesso l'infrazione;
 - d) i falli che – in forma chiaramente intenzionale – sono stati commessi o con il corpo o con i pattini del giocatore che infrange la regola all'interno della propria area di rigore e specificatamente allorché la palla sia stata trattenuta, deviata o alzata al di sopra del limite massimo stabilito nel punto 6 del precedente Art. 16 delle presenti regole.
 - 1.2.3 Non deve essere assegnato un rigore quando – in maniera fortuita o involontaria – la palla si alzi sopra l'altezza prevista al punto 6 dell'Art. 16, a causa di un rimbalzo della palla sul corpo, sui pattini o sulla stecca di un giocatore difensore che si trovi “all'interno” della propria area di rigore.
- 2. **ESECUZIONE DELLA PUNIZIONE DIRETTA O DEL RIGORE**
 - 2.1 I punti tracciati sulla pista di gioco dai quali si devono battere la punizione diretta o il tiro di rigore si trovano a:
 - i. 7,40 (sette virgola quaranta) metri dal centro della linea di porta, nel caso di punizione diretta.
 - ii. 5,40 (cinque virgola quaranta) metri dal centro della linea di porta, nella linea superiore che delimita l'area di rigore, nel caso di rigore.
 - 2.2 La punizione diretta e il rigore sono eseguiti con la palla ferma e senza che il tiro sia autorizzato con l'emissione del fischio da parte degli arbitri che – con segnaletica specifica – eseguono un conteggio del tempo fino al limite di 5 (cinque) secondi, che è il tempo massimo concesso perché sia battuta la punizione diretta o il rigore.
 - 2.2.1 I rimanenti giocatori – che non prendono parte all'esecuzione o alla difesa della punizione diretta - devono collocarsi all'interno dell'area di rigore posta nell'altra metà pista, e potranno muoversi ed intervenire nel gioco solo quando la palla sarà stata tirata o toccata per l'esecuzione della punizione diretta o del rigore.

- 2.2.2 Uno degli arbitri si colloca a circa 1 (un) metro davanti ai giocatori citati al punto precedente, controlla la loro posizione e – quando saranno tutti in posizione corretta – alzerà un braccio verticalmente per informare l'altro arbitro che può dare inizio alla esecuzione della punizione diretta o del rigore.
- 2.2.3 L'altro arbitro si colloca a metà della linea laterale che delimita l'area di rigore, verificando la corretta posizione del portiere e – dopo avere ricevuto il segnale dal collega ma senza dover emettere il fischio – effettua i seguenti segnali:
- alza una delle braccia, per indicare che può essere battuto il tiro libero diretto o di rigore;
 - con l'altro braccio, collocato orizzontalmente nella zona della cintura, effettua fino a 5 (cinque) movimenti laterali – un movimento per ogni secondo – per controllare il tempo massimo di 5 (cinque) secondi concessi per l'esecuzione del predetto tiro (diretto o di rigore).
- 2.2.4 A partire dal momento in cui viene dato il via alla esecuzione della punizione diretta o di rigore, nessuna squadra potrà fare sostituzioni di giocatori.
- 2.2.5 Nel caso in cui sia commesso un fallo tecnico nell'esecuzione del tiro libero diretto o del rigore e sempre che venga superato il termine massimo previsto di 5 (cinque) secondi affinché il tiro libero diretto o di rigore sia validamente battuto, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco ed assegneranno una punizione indiretta contro la squadra dell'esecutore del tiro, battuta nel punto dove doveva essere eseguito il tiro libero diretto o di rigore.
- 2.3 Il giocatore incaricato dell'esecuzione della punizione diretta, può:
- 2.3.1 pattinare in direzione della porta, trasportando la palla, e cercando di dribblare il portiere.
 - 2.3.2 Effettuare un tiro diretto nella direzione della porta avversaria nella posizione ferma vicino alla pallina;
 - 2.3.3 in entrambe queste opzioni precedenti la esecuzione può essere fatta con una rincorsa di 3 (tre) metri massimi.
- 2.4 Il giocatore incaricato del tiro di rigore deve sempre batterlo con un tiro diretto senza effettuare alcuna finta e in direzione della porta avversaria.
- 2.4.1 Si ha una finta quando il giocatore che tira il penalty non lo tira con un solo movimento del bastone.
- 2.5 Sarà valido un gol ottenuto come risultato dell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto quando:
- 2.5.1 la sua esecuzione sia effettuata senza commettere alcun fallo o infrazione tecnica;
 - 2.5.2 non sia superato il periodo di 5 (cinque) secondi che si concedono per iniziare la sua esecuzione.
- 2.6 Il giocatore, che esegue la punizione diretta o il rigore, può riprendere la palla ribattuta dal portiere, dai pali della porta o dalle transenne che delimitano la pista di gioco e tirare di nuovo oppure indirizzarla verso un altro giocatore, ad eccezione delle seguenti situazioni:
- 2.6.1 Quanto stabilito nel punto 5.1.2 e nel punto 5.1.3 di questo Art., per i casi, rispettivamente, di punizione diretta e del rigore.
 - 2.6.2 Quanto stabilito nel punto 2.2 del Art. 5° di queste regole, soltanto nel caso del rigore.
- 2.7 Essendo rispettate le disposizioni regolamentari stabilite nei punti precedenti, l'esecuzione del tiro libero diretto o del penalty – in particolare, in questo ultimo caso, quando sia necessario individuare un vincitore della partita, in conformità dell'Art. 5 di queste Regole – può essere effettuata dal portiere della squadra che beneficia del fallo mantenendo l'utilizzo del suo equipaggiamento e protezioni specifiche.
- 2.8 in ogni circostanza, è obbligatoria la presenza del portiere nella difesa della porta della squadra che è stata sanzionata tecnicamente con un tiro libero diretto o un tiro di rigore a sfavore..
- 2.8.1 Se, a causa di una sanzione disciplinare o di un infortunio, non è disponibile il portiere di riserva, la sua sostituzione avverrà con un giocatore di movimento e saranno concessi 3 (tre) minuti in modo che questo giocatore indossi l'equipaggiamento e le protezioni specifiche del portiere che difende la porta della sua squadra.
 - 2.8.2 Se, in funzione del punto 3.2 dell'Art. 15 di queste regole, il portiere è sostituito da un giocatore di movimento ed è concesso un tiro libero diretto o un tiro di rigore contro la sua squadra, la esecuzione del tiro può essere effettuata solamente dopo la sostituzione del giocatore di movimento con un portiere, lo stesso vale per osservare le disposizioni del punto precedente di questo Art.
- 2.9 nell'esecuzione del tiro libero diretto o del rigore, il conteggio del tempo di gioco inizia nel momento in cui il giocatore che esegue il tiro tocca la pallina.
3. **RESTRIZIONI NEL MOVIMENTO DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PUNIZIONE DIRETTA E DEL RIGORE**
 Nell'esecuzione di una punizione diretta o di un rigore contro la sua squadra, il portiere è obbligato a:

- 3.1 restare appoggiato sui due pattini, con gli assi anteriori (freni o ruote dei pattini) collocati sopra la linea di rete.
- 3.2 mantenere la mano che impugna il bastone appoggiata al suolo, con il bastone in posizione orizzontale e parallelo alla linea del gol;
- 3.3 mantenere la mano libera in aria senza nessun contatto o appoggio né con la porta né con il pavimento.
- 3.4 muoversi soltanto per difendere la propria porta ma solo dopo che la palla sia stata tirata o mossa dal giocatore incaricato dell'esecuzione della punizione diretta o del rigore.
- 4. **PUNIZIONE DELLE INFRAZIONI DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PUNIZIONE DIRETTA E DEL RIGORE**
Se nell'esecuzione della punizione diretta e del rigore, il portiere si muove prima che il giocatore tocchi la palla, gli arbitri si comporteranno come segue:
 - 4.1 Nella prima infrazione del portiere, questo verrà richiamato solo verbalmente dagli arbitri.
 - 4.2 Alla seconda infrazione dello stesso portiere, questo è sospeso dal gioco, con l'esibizione di un cartellino BLU.
 - 4.3 La squadra alla quale appartiene tale portiere è punita con "inferiorità numerica" ed usciranno dalla pista di gioco due giocatori (uno dei quali sarà il portiere che ha commesso la scorrettezza) uno dei quali per essere sostituito con il portiere di riserva.
 - 4.4 Se il portiere sostituito sarà egualmente espulso – come previsto al punto precedente – e dovesse essere sostituito da un giocatore di movimento, sono concessi 3 (tre) minuti perché quest'ultimo possa indossare l'equipaggiamento specifico da portiere.
 - 4.5 Se un secondo portiere sostituito sarà egualmente espulso – come previsto nei punti precedenti – gli arbitri fischieranno la fine della gara – causa inferiorità numerica della squadra in questione – riportando il tutto dettagliatamente sul proprio referto di gara e la squadra autrice della situazione sarà dichiarata perdente per "mancanza di presenza" con il punteggio di 10-0 (dieci reti subite e zero segnate)
- 5. **ESECUZIONE DI UNA PUNIZIONE DIRETTA O DI UN RIGORE ASSEGNATO ALLA FINE DEL TEMPO DI GIOCO**
 - 5.1. Se una "punizione diretta" od un "rigore" sono assegnati nello stesso istante in cui il Tavolo Ufficiale di gara segnala la fine di un tempo di gioco, gli arbitri devono eseguire, tramite la prevista segnaletica, il conteggio dei 5 (cinque) secondi che sono concessi affinché sia eseguita la punizione diretta o il rigore in questione, come successivamente riportato:
 - 5.1.1 Il controllo del tempo addizionale indicato nel punto precedente è assicurato dal medesimo arbitro che controlla l'esecuzione della punizione diretta o del rigore.
 - 5.1.2 Il giocatore incaricato di battere la punizione diretta dovrà tirare direttamente in porta – vedi quanto disposto nel precedente punto 2.3.2 – in quanto non è permesso trasportarla.
 - 5.1.3 Anche il tiro di rigore deve essere battuto direttamente e non è consentito trasportare la palla.
 - 5.2 L'esecuzione della punizione diretta o del rigore può portare a tre distinte situazioni:
 - 5.2.1 Se è stata ottenuta una rete valida, gli arbitri la convalideranno e riprenderanno il gioco a centro pista con il previsto "tiro d'inizio" e contestualmente fischieranno la fine della gara o del tempo di gioco.
 - 5.2.2 Se non è stata ottenuta una rete – a causa di irregolarità commesse dal portiere difensore durante l'esecuzione – gli arbitri dovranno ordinare la ripetizione dell'esecuzione della punizione diretta o del rigore.
 - 5.2.3 Se non è stata ottenuta una rete – senza che il portiere difensore abbia commesso un qualsiasi fallo o irregolarità – gli arbitri fischieranno immediatamente la fine del tempo di gioco in questione.

CAPITOLO VII

Reclami di gioco

Art. 29° Reclami di gioco – definizione e inquadramento normativo

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

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

CAPITOLO VIII

Disposizioni finali e transitorie

Art. 30° Regolamento di gioco e Regolamento tecnico – entrata in vigore modifiche

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



HOCKEY PISTA

Regolamento tecnico



Comité Internationale de Rink-Hockey



Kumbre

Tel. +39 0445 622 795 e-mail: gaetano.marozin@yahoo.it - www.kumbre.net

Sommario/Indice

REGOLE DEL GIOCO	pag.	4
REGOLAMENTO TECNICO	pag.	35
REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI	pag.	63
Introduzione	pag.	36
Capitolo i – recinto del gioco – demarcazioni della pista e strumenti di gioco		
Art. 1° recinto del gioco – definizione	pagina	36
Art. 2° la pista di gioco – norme e condizioni da considerare	pagine	36
Art. 3° demarcazioni della pista di gioco	pagine	37
Art. 4° le porte dell’hockey su pista	pagine	39
Art. 5° la palla dell’hockey su pista	pagina	41
Art. 6° pubblicita’ nella pista di gioco e all’interno delle recinzioni	pagina	41
Capitolo ii – tavolo ufficiale di gioco e panchine delle squadre		
Art. 7° tavolo ufficiale di gioco e panchina delle squadre – definizione ed inquadramento	pagine	41
Art. 8° tavolo ufficiale di gioco – funzioni dell’arbitro ausiliare	pagina	43
Art. 9° tavolo ufficiale di gioco – cronometraggio e funzioni del cronometrista	pagina	43
Capitolo iii - arbitraggio della partita - inquadramento funzionale		
Art. 10° arbitraggio del gioco dell’ hockey su pista	pagina	44
Art. 11° delegati tecnici – selezione, nomina e competenze	pagine	44
Art. 12° nomina degli arbitri	pagina	45
Art. 13° indumenti e dispositivi utilizzati dagli arbitri	pagine	45
Art. 14° segnaletica utilizzata dagli arbitri durante la partita	pagine	46
Art. 15° bollettino di gioco	pagine	49
Capitolo iv- attrezzatura, indumenti di protezione e dispositivi utilizzati dai giocatori		
Art. 16° attrezzatura e indumenti di base dei giocatori	pagine	50
Art. 17° indumenti obbligatori per la protezione del portiere	pagine	52
Art. 18° attrezzatura facoltativa per la protezione dei giocatori	pagine	54
Art. 19° pubblicità sugli indumenti dei giocatori	pagina	54
Capitolo v - classificazione delle squadre – tipologia di spareggi classificatori		
Art. 20° recinto del gioco – definizione	pagina	55
Allegato 1 -bollettino di gioco	pagina	57
Allegato 2 -mappa di controllo della partita	pagina	58
Allegato 3 -iscrizione e controllo dei rappresentanti delle squadre	pagina	59

INTRODUZIONE

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

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

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

Capitolo II - Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

Capitolo III - Arbitraggio della partita - Inquadramento funzionale

Capitolo IV- Attrezzatura, indumenti di protezione e dispositivi utilizzati dai giocatori

Capitolo V - Classificazione delle squadre – Tipologie di spareggio classificatore

ALLEGATI: 1.Bollettino di gioco

2.Mappa di controllo della partita

3.Iscrizione e controllo dei rappresentanti delle squadre.

Questo Regolamento Tecnico è stato approvato l' 8 ottobre 2008, nell' Assemblea Generale del CIRH – Comité International de Rink Hockey realizzata a Yuri-Honjo, in Giappone.

CAPITOLO I

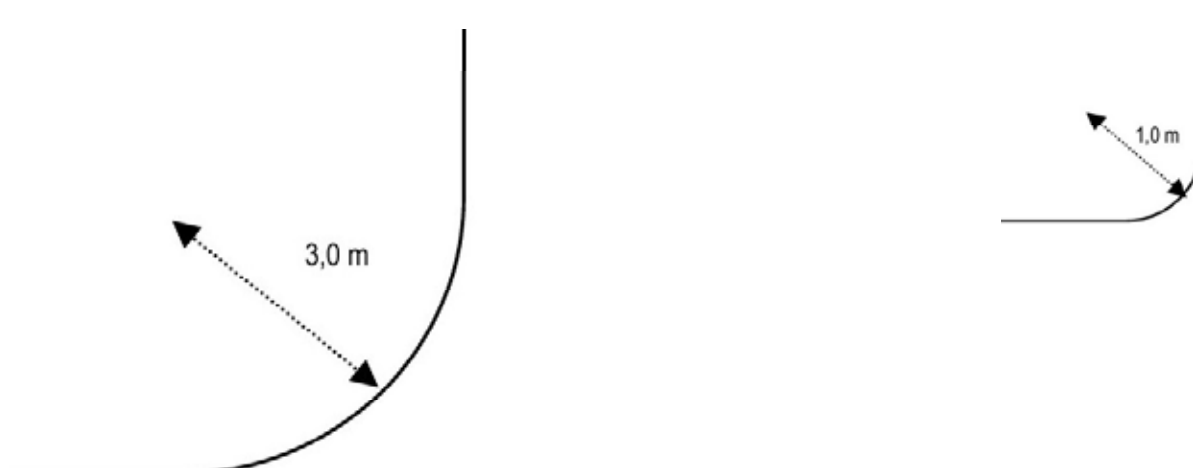
Recinto del gioco – Demarcazioni della pista e strumenti di gioco

ARTICOLO 1° (Recinto Del Gioco - Definizione)

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

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

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



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



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



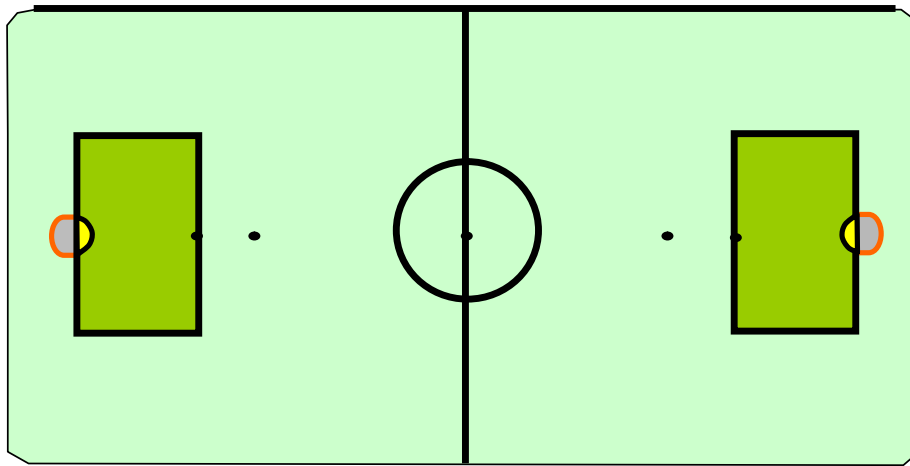
- 4.4 Ci devono essere due porte di accesso alla pista lungo le recinzioni – che non devono aprire verso l'interno della pista - le quali sono ubicate di fronte alle panchine di ogni squadra e lateralmente al Tavolo Ufficiale di Gioco.



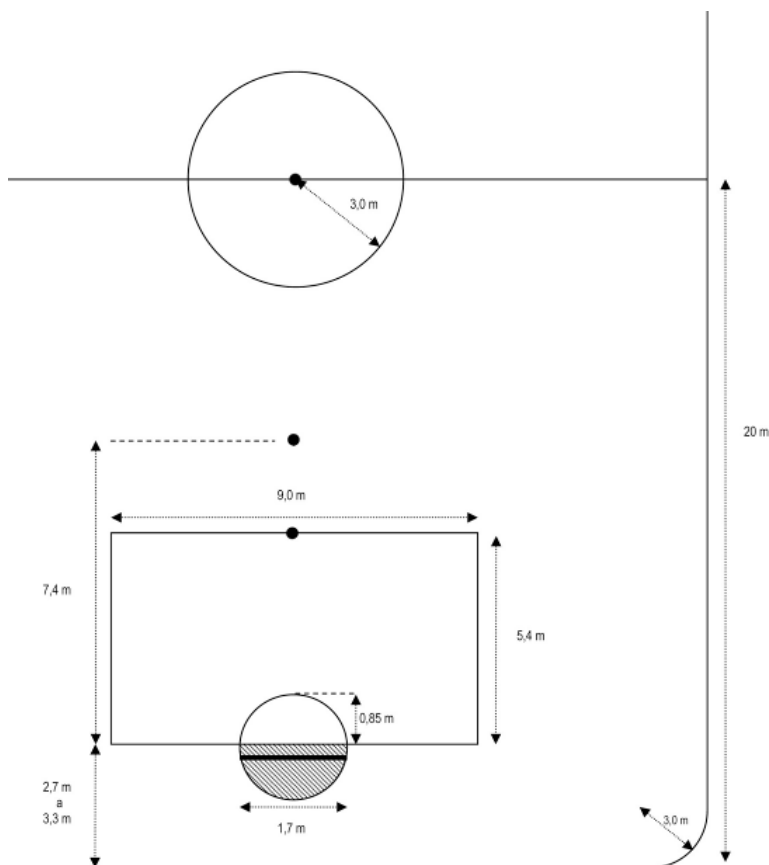
5. Nelle competizioni internazionali fra Nazionali degli Stati membri della FIRS è obbligatorio – a partire dal 2010- l'utilizzazione delle piste di gioco di dimensioni "standard", cioè, della lunghezza di 40 (quaranta) metri e della larghezza di 20 (venti) metri e angoli semicircolari di raggio uguale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

ARTICOLO 3° (Demarcazioni della pista di gioco)

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



2. Le linee delle demarcazioni della pista devono avere uno spessore di 8 (otto) centimetri e un colore diverso e contrastante con i colori della palla e della pista per garantire una buona visibilità delle demarcazioni.
 - 2.1 Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali degli Stati membri della FIRS, la pista di gioco può contenere solamente le demarcazioni specifiche del gioco di hockey su pista.
 - 2.2 Nelle altre competizioni, la pista di gioco può contenere altre demarcazioni, ma queste a loro volta non devono pregiudicare la visibilità delle demarcazioni specifiche dell'hockey su pista.
3. **GRANDE AREA DI RIGORE:** Di formato rettangolare e contrassegnata in entrambe le metà della pista, è delimitata da quattro – che sono parte integrante dell'area di rigore – e che sono disposte nella forma seguente:
 - a) due linee parallele alla recinzione di fondo pista con una lunghezza di 9 metri
 - b) due linee parallele alle ringhiere laterali della pista di gioco con una lunghezza di 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) metri.
- 3.1 **LINEA DELLA PORTA:** Ubicata fra i due pali della porta è lunga 1,7m (un metro e settanta centimetri) restando ad una distanza dalla tabella di fondo che varia fra un minimo di 2,70m (due metri e settanta centimetri) e un massimo di 3,30m (tre metri e trenta centimetri).
- 3.2 **ZONA DI PROTEZIONE DEL PORTIERE:** ha forma di semicerchio segnalato nel suo centro a partire dal mezzo della linea di porta – e che si sviluppa da un punto all'altro della porta stessa.
- 3.3 **PUNTO DI BATTUTA DEL RIGORE:** di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare – sopra la linea della larghezza superiore di ogni area di rigore ad una distanza di m 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
4. **PUNTO DI BATTUTA DEL TIRO LIBERO DIRETTO:** di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare ad una distanza di 7,40 metri (sette metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
5. **LINEA DIVISORIA DI OGNI METÀ PISTA:** è demarcata lungo tutta la larghezza della pista, parallelamente alle tabelle di cima, dividendo la pista longitudinalmente in due parti uguali e permettendo la delimitazione delle seguenti “zone di gioco” di ogni squadra:
 - 5.1 La “ZONA DIFENSIVA”, obbligatoriamente occupata dai giocatori della squadra rispettiva durante l'esecuzione del “tiro di partenza”, sia all'inizio o alla ripresa della partita (dopo l'intervallo), sia dopo la segnalazione di una rete da parte di una delle squadre.
 - 5.2 La “ZONA ATTACCANTE”, che rappresenta la “Zona Difensiva” della squadra avversaria.
6. **CERCHIO CENTRALE DELLA PISTA:** demarcato al centro della pista ha un raggio pari a 3 (tre) metri e delimita la posizione dei giocatori della squadra avversaria durante l'esecuzione di un tiro di partenza da parte dell'altra squadra.
7. **SEGNO DI INIZIO E RIPRESA DELLA PARTITA:** di forma circolare è ubicato esattamente al centro del “cerchio centrale della pista” e sopra la “linea divisoria di ogni metà pista”.



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

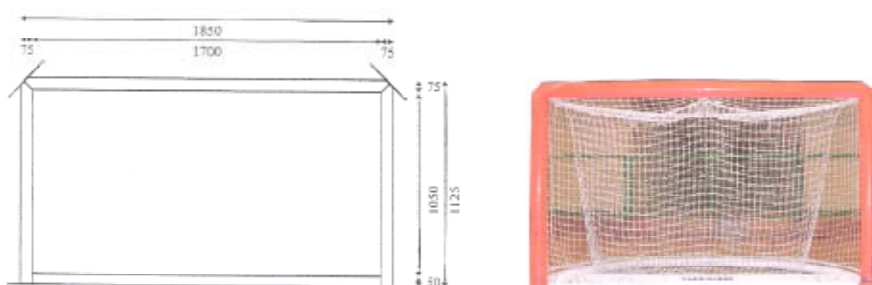
ARTICOLO 4° (Le Porte dell’Hockey su Pista)

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



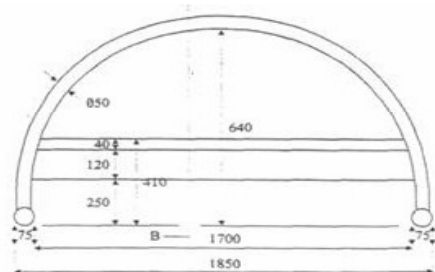
Angoli della porta disegno + fotografia con dettaglio

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



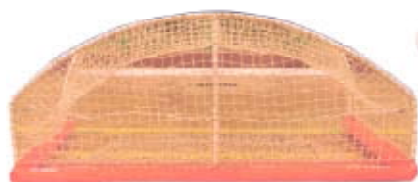
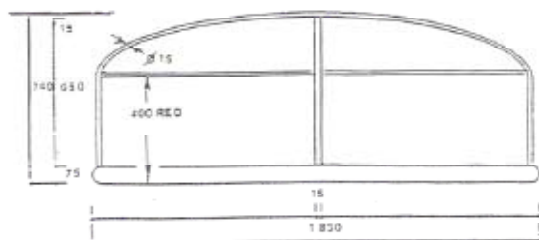
Vista frontale della porta disegno dettagliato + fotografia

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



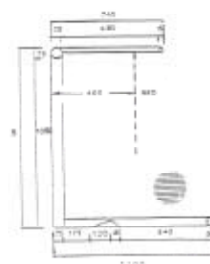
*Parte Inferiore della Porta
disegno dettagliato + fotografia*

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



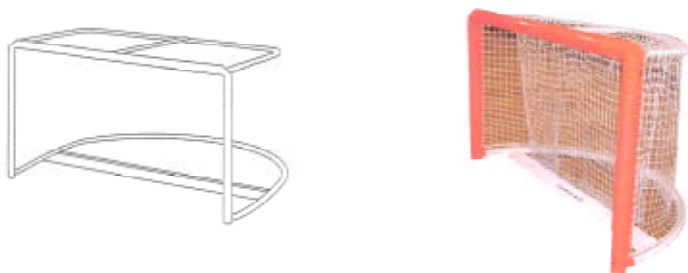
*Pianta superiore della porta
disegno dettagliato + fotografia*

2. Tutta la struttura posteriore della porta – prendendo per riferimento la struttura frontale- è coperta da una rete di colore bianco e con smagliatura di dimensione pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri).
- 2.1 La rete può essere di corda, cotone o nylon, non essendo permesso l'utilizzo di reti metalliche.
- 2.2 La rete deve coinvolgere le parti laterali, posteriore e superiore della struttura frontale della porta e tutto il perimetro dell'arco della struttura inferiore per impedire l'ingresso della palla dalla parte esterna alla parte interna della porta e vice-versa.
3. Un'altra rete di colore bianco – anch'essa con smagliatura di dimensioni pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri) - rimane sospesa all'interno di ogni porta e serve per ridurre la possibilità di fuoriuscita della palla per rimbalzo al momento della segnalazione di una rete.
- 3.1 Questa rete di cotone o nylon – più fine rispetto la rete esterna – è fissata solamente nella parte superiore della porta, per pendere liberamente fino al suolo, ed è collocata parallelamente alla linea della porta, essendo distante da questa 400mm (quattrocento millimetri)..



*Vista laterale della porta
disegno dettagliato + fotografia*

- 3.2 Questa rete ha un'altezza pari a 1,1m (un metro e dieci centimetri) ed una larghezza pari a 1,8m (un metro e ottanta centimetri).
4. Le porte sono posizionate sopra la linea di rete di ogni metà campo facendo coincidere il centro della larghezza della porta con il centro della larghezza della rete.



*Vista in prospettiva della porta
disegno + fotografia*

ARTICOLO 5° (La Palla dell'Hockey su Pista)

1. In tutte le partite delle competizioni ufficiali di hockey su pista possono solamente essere utilizzate le palle approvate dal CIRH – “Comité Internacional de Rink Hockey”. La palla deve essere conforme alle seguenti caratteristiche:
- 1.1 Fabbricata in sughero pressato e di peso uguale a 155g (centocinquantacinque grammi) e perfettamente sferica, di perimetro pari a 23cm(ventitrè centimetri).
- 1.2 Deve avere un colore unico - preferibilmente nera o arancione, tuttavia può variare- e deve contrastare con i colori della pista, con le linee di demarcazione e con le basi delle tabelle.
- 1.3 Quando una partita di hockey su pista è trasmessa in televisione, l'ente organizzatore dell'evento può imporre il colore della palla ufficiale per la partita.
2. Nel caso di discordanza fra i capitani delle squadre rispetto alla palla da utilizzare in gioco, – o nel caso in cui fra le palle presentate nessuna corrisponda a quelle ufficiali – compete agli Arbitri decidere quale palla scegliere, decidendo per quella più sferica e meno elastica.
- 2.1 Se fra le palle presentate nessuna è del tipo ufficiale, gli Arbitri scelgono quella che secondo il loro giudizio è più sferica e meno elastica.
- 2.2 La decisione degli Arbitri riguardo alla scelta della palla è irrevocabile.



ARTICOLO 6° (Pubblicità nella pista di gioco e all'interno delle recinzioni)

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

CAPITOLO II

Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

ARTICOLO 7° (Tavolo Ufficiale di Gioco e panchina delle squadre – definizione ed inquadramento)

1. Nelle partite di hockey su pista deve essere riservato- all'esterno della pista, tuttavia il più vicino possibile ed in posizione centrale ad essa per permettere una maggiore visibilità – un posto destinato al Tavolo Ufficiale di Gioco, completamente isolato dal pubblico e con tutte le comodità necessarie.
2. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali o squadre dei paesi membri della FIRS ,

il Tavolo Ufficiale di Gioco ha la seguente composizione:

- 2.1 Un Membro del Comitato internazionale responsabile (CIRH Confederazione Continentale)
- 2.2 Un Membro del Comitato Internazionale degli Arbitri (CIA o Consiglio di Arbitraggio della Confederazione Continentale)
- 2.3 Un Arbitro ausiliare, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri competente fra quelli scelti per arbitrare le partite in riferimento
- 2.4 Un Cronometrista, scelto dall'ente responsabile dell'organizzazione della partita
- 2.5 Un Delegato Tecnico, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri di competenza per quella partita.
3. è competenza delle Federazioni Nazionali definire nelle partite da esse organizzate la composizione del Tavolo Ufficiale di Gioco, anche se nelle principali prove fra squadre devono sempre essere designati:
 - 3.1 Un Arbitro ausiliare per garantire il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco e dei registri del Bollettino di Gioco.
 - 3.2 Un Cronometrista che può essere designato fra gli Arbitri federati nello Stato o regione dove si svolge la partita, o rimanere sotto la responsabilità di un Delegato della squadra visitata (o così considerata)
4. In ogni lato del Tavolo Ufficiale di Gioco devono essere riservati – per l'utilizzazione da parte dei rappresentanti di ogni squadra dovutamente iscritti al Bollettino di Gioco – due posti completamente isolati e protetti dal pubblico dove devono essere messi, per ogni rappresentante:
 - 4.1 1 (una) panchina per i supplenti e per gli altri rappresentanti delle squadre, con una capacità di 12 (dodici) posti seduti e che permetta di far accomodare i seguenti soggetti:
 - 4.1.1 5 (cinque) giocatori supplenti, incluso come minimo 1 (uno) portiere.
 - 4.1.2 2 (due) Delegati della squadra
 - 4.1.3 1 (uno) Allenatore
 - 4.1.4 1 (uno) Vice allenatore (o preparatore fisico)
 - 4.1.5 1 (uno) Medico
 - 4.1.6 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)
 - 4.1.7 1 (uno) Meccanico
 - 4.2 2 (due) sedie – che devono essere messe fra la rispettiva panchina dei supplenti e il Tavolo Ufficiale di Gioco – e che sono occupate dai giocatori ammoniti con sospensioni temporanee dalla partita.
5. La panchina dei supplenti deve permettere la buona visibilità della partita quando i soggetti presenti si incontrano seduti
 - 5.1 Quando possibile la panchina dei supplenti deve essere costruita a due distinti livelli di altezza dal piano terreno:
 - 5.1.1 Un livello superiore, dietro, dove si siedono i 5 (cinque) giocatori supplenti.
 - 5.1.2 Un livello inferiore, in prossimità alla tabella esterna, dove si siedono gli altri 7 (sette) rappresentanti.
 - 5.2 3 (tre) rappresentanti di ogni squadra – uno dei quali l'allenatore – possono rimanere in piedi, in prossimità alla tabella esterna che rimane davanti alla rispettiva panchina dei supplenti.
6. Durante ogni tempo del gioco, ogni squadra deve occupare la panchina dei supplenti ubicata davanti alla propria zona difensiva, cambiando panchina durante l'intervallo.



ARTICOLO 8° (Tavolo Ufficiale di Gioco – Funzioni dell’arbitro ausiliare)

1. Il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco è sempre responsabilità dell’Arbitro ausiliare che esercita le sue funzioni dovutamente attrezzato. Sono di sua competenza:
 - 1.1 Effettuare tutte le annotazioni e registri necessari al controllo efficace dell’accaduto durante la partita, in particolare:
 - 1.1.1 Falli di squadra indicati dagli Arbitri di pista, indicando – per mezzo di una segnalazione acustica se è il caso – i falli che devono dar posto alla segnalazione di un tiro libero diretto.
 - 1.1.2 Azione disciplinare eseguita dagli Arbitri della partita.
 - 1.1.3 Sconti del tempo (“time-out”) concessi ad ogni squadra, per ogni tempo della partita.
 - 1.1.4 Risultato della partita, indicando le reti ottenute per ogni squadra in ogni tempo della partita.
 - 1.2 Mantenere aggiornate le informazioni e presentarle al pubblico presente, in particolare:
 - 1.2.1 Risultato della partita e tempo rimanente da giocare, nel caso in cui gli strumenti ed orologi elettronici non funzionino.
 - 1.2.2 Numero accumulato di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
 - 1.2.3 Sconti del tempo (“time-out”) sollecitati da ogni squadra, per ogni tempo della partita.
 - 1.2.4 Partita con squadra ammonita con “power-play”, con cartellino blu esibito al suo allenatore.
 - 1.3 Fornire informazioni agli Arbitri rispetto ad eventuali infrazioni disciplinari eseguite fuori dalla pista di gioco da qualsiasi rappresentante delle squadre iscritte nel Bollettino di Gioco.
 - 1.4 Aiutare gli arbitri nella redazione del Bollettino di Gioco
2. L’Arbitro ausiliare deve ancora controllare e dare supporto all’azione del Cronometrista, assicurando – in sua assenza e sempre se necessario – l’esercizio delle sue funzioni.

ARTICOLO 9° (Tavolo Ufficiale di Gioco – Cronometraggio e funzioni del Cronometrista).

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

CAPITOLO III

Arbitraggio della Partita – Inquadramento funzionale

ARTICOLO 10° (Arbitraggio del Gioco dell’Hockey su Pista).

1. Gli Arbitri dell’hockey su pista sono i giudici assoluti in pista e le loro decisioni – non appellabili durante la partita – devono essere fondate sul buon senso, imparzialità e rispetto alle Regole del Gioco e Regolamenti Tecnici in vigore.
 - 1.1 Negli incidenti o casi omessi dalle Regole del Gioco, gli Arbitri devono decidere secondo la loro coscienza, cercando di risolvere tutti i casi per mezzo di azioni che essi ritengono necessarie, valutando e giudicando le proteste che possono verificarsi.
 - 1.2 Compete agli Arbitri confermare se ci sono le condizioni affinché una partita possa iniziare, verificando lo stato della pista e tutti gli altri quesiti, compresi gli indumenti e le attrezzature dei giocatori.
2. Gli Arbitri devono presentarsi alla partita dovutamente attrezzati e in anticipo, assicurando che le partite prendano inizio all’ora prevista e movimentandosi in pista in maniera da seguire la partita da vicino.
 - 2.1. Gli Arbitri devono eseguire azioni disciplinari sui giocatori ed altri rappresentanti delle squadre, sia durante la partita, durante l’intervallo o anche dopo la partita, agendo con il rigore necessario alla pratica di una partita corretta e non violenta.
 - 2.2 Gli Arbitri possono sollecitare l’intervento delle forze dell’ordine solamente quando si verificano problemi gravi relazionati al comportamento o quando un giocatore o un altro rappresentate di una squadra –e che sia presente nella rispettiva panchina o nel Tavolo Ufficiale di Gioco- si rifiuti di seguire le determinazioni degli Arbitri.
3. Con l’obiettivo di incentivare lo sviluppo qualitativo nell’ambito tecnico degli Arbitri internazionali, compete alla CIA – Commission Internationale des Arbitres assicurare:
 - 3.1 L’elaborazione e divulgazione del “Manuale di Attuazione” degli Arbitri dell’Hockey su Pista, che riunisce i procedimenti o procedure amministrative e promuove la divulgazione e l’interpretazione delle Regole del Gioco, affinché queste possano essere applicate in maniera uniforme.
 - 3.2 L’elaborazione e istituzionalizzazione di un sistema di valutazione e classifica annuale degli Arbitri internazionali, garantendo la promozione di quelli che si svelano più competenti,
 - 3.3 Il reclutamento, formazione e selezione dei Delegati Tecnici per l’osservazione e valutazione regolare dell’attuazione e rendimento degli Arbitri internazionali, in particolar modo nelle principali partite di livello mondiale ed europeo.

ARTICOLO 11° (Delegati Tecnici – Selezione, Nomina e Competenze).

1. Il Delegato Tecnico deve essere un osservatore rigido, che dà giudizi imparziali e oggettivi nella valutazione delle capacità tecniche degli Arbitri osservati, riportando con oggettività e precisione:
 - 1.1 Le situazioni in cui le regole e Regolamenti del Gioco non sono correttamente applicati.
 - 1.2 L’occorrenza di errori grossolani di giudizio e la mancata oggettività nella valutazione e nella decisione dei problemi disciplinari con cui sono confrontati.
2. Compete al Presidente della Presidente da CIA – Commission Internationale des Arbitres - assicurare il reclutamento, formazione, selezione e nomina dei Delegati Tecnici per l’osservazione e valutazione degli Arbitri internazionali.
 - 2.1 I membri degli organismi internazionali di arbitraggio (CIA + CEA) e i vecchi Arbitri internazionali costituiscono la base principale per il reclutamento dei candidati a Delegati Tecnici.
 - 2.2 La selezione dei candidati per la funzione di Delegato Tecnico esige l’approvazione di un esame tecnico da effettuare alla fine del corso specifico di formazione dei candidati promosso annualmente dalla CIA.
3. Sotto il coordinamento funzionale della CIA – Commission Internationale des Arbitres, compete ai Delegati Tecnici:
 - 3.1 L’osservazione e la valutazione delle attuazioni degli Arbitri internazionali di Hockey su Pista, occupando il posto a loro riservato nel Tavolo Ufficiale di Gioco.
 - 3.2 L’elaborazione della Relazione Tecnica di Valutazione, corrispondente ad ogni osservazione effettuata, dove sono riportate con rigore e precisione tutte le anomalie, errori e/o infrazioni eventualmente accadute dai suddetti Arbitri.

ARTICOLO 12° (Nomina degli Arbitri)

1. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali di paesi membri della FIRS, le partite sono dirette da 2 (due) Arbitri internazionali, nominati dal Comitato Internazionale degli Arbitri (CIA o CEA) coinvolta nell'organizzazione dell'evento sportivo in questione.
2. Nelle competizioni organizzate dalle Federazioni Nazionali, le partite possono essere dirette da 1 (uno) o 2 (due) Arbitri ufficiali, d'accordo con le determinazioni del rispettivo Regolamento, essendo nominati dal Consiglio di Arbitraggio della loro Giurisdizione.
3. Le nomine sono comunicate agli Arbitri – per scritto o per telefono (con successiva conferma per scritto) - con il dovuto anticipo.

ARTICOLO 13° (Indumenti e Dispositivi Utilizzati dagli Arbitri)

1. Gli indumenti utilizzati tanto dagli Arbitri di Gioco quanto dall'Arbitro ausiliare sono:
 - 1.1 Camicia o maglietta su cui deve essere presente l'insegna ufficiale- nel petto dalla parte sinistra:
 - a) Lo stemma della CIA – Commission Internationale des Arbitres, nel caso degli arbitri internazionali



- b) Lo stemma del Consiglio di Arbitraggio in questione, nel caso degli arbitri ufficiali di ogni Federazione Nazionale.
- 1.2 Pantaloni, calzini e scarpe di colore bianco.



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



3. I colori utilizzati negli indumenti degli Arbitri non possono confondersi con i colori di quelli delle squadre.
 - 3.1 Nelle partite dirette da due Arbitri, tutti e due devono indossare gli indumenti dello stesso colore.
 - 3.2 Gli indumenti dell'Arbitro ausiliare possono essere di colore diverso di quelli degli arbitri di pista.
4. Sono permesse inserzioni pubblicitarie – anche se solamente riconosciute società o marchi - negli indumenti indossati dagli Arbitri di Hockey su Pista, sempre che rispettino le seguenti limitazioni:
 - 4.1 Due fasce pubblicitarie – di un massimo di 17 cm (diciassette centimetri) di altezza - da inserire nella camicia, una nella sua parte anteriore e l'altra nella posteriore

4. Sono permesse inserzioni pubblicitarie – anche se solamente riconosciute società o marchi - negli indumenti indossati dagli Arbitri di Hockey su Pista, sempre che rispettino le seguenti limitazioni:
 - 4.1 Due fasce pubblicitarie – di un massimo di 17 cm (diciassette centimetri) di altezza - da inserire nella camicia, una nella sua parte anteriore e l'altra nella posteriore
 - 4.2 Una scritta pubblicitaria – di un massimo di 10 cm (dieci centimetri) di altezza - da inserire in ognuna delle maniche della camicia
 - 4.3 L'utilizzo di pubblicità negli indumenti degli arbitri durante i campionati del Mondo dipendono esclusivamente del CIRH

ARTICOLO 14° (Segnaletica Utilizzata dagli Arbitri Durante la Partita)

Gli Arbitri utilizzano i segnali convenzionati nelle Regole e Regolamenti del gioco per arbitrare i giocatori in pista per mezzo di gesti ben definiti, come nelle diverse “fotografie” di seguito elencate.

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

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



2. **INDICAZIONE AL TAVOLO UFFICIALE DI GIOCO DEL GIOCATORE CHE HA SEGNATO UNA RETE - SEGNALETICA**

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



3. **DOPPIO COLPO - SEGNALETICA**

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



4. **SCONTO DI TEMPO (“TIME OUT”) - SEGNALETICA**

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



5. DARE SEGUITO AL GIOCO / “LEGGE DEL VANTAGGIO” - SEGNALETICA

Per segnalare la “Legge del Vantaggio”, non assegnando un fallo e dando proseguimento alla partita senza interruzioni, l’Arbitro pone entrambe le braccia in posizione parallela - e in modo da fare un angolo approssimato di 60° con il corpo – mantenendo i palmi delle mani rivolti verso l’alto.



6. SEGNALAZIONE DEL FALLO IN UNO DEGLI ANGOLI – SEGNALETICA

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



7. FALLI DI SQUADRA - SEGNALETICA

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

Nota importante

Se gli arbitri concedono la “legge del vantaggio” senza fischiare il fallo di squadra, devono (se è il caso) segnalarla come riferito in precedenza.



8. TIRO LIBERO INDIRECTO - SEGNALETICA

Gli Arbitri segnalano il “libero indiretto” con entrambe le braccia in posizione orizzontale formando un angolo di 90°, dove:

1. Una delle braccia punta la metà campo della squadra ammonita.
2. L’altro braccio punta nella direzione in cui la palla deve essere ubicata.

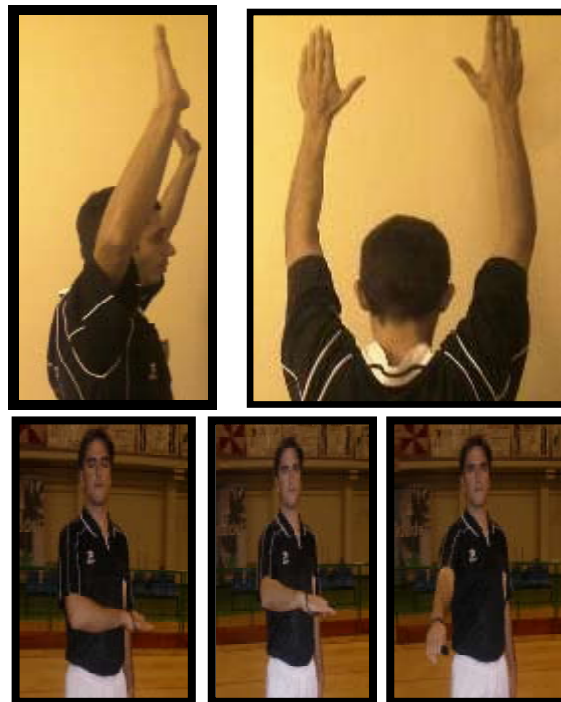


9. AVVERTIMENTO DELLA PRATICA DEL GIOCO PASSIVO - SEGNALETICA

Per avvertire una squadra che sta praticando il gioco passivo – disponendo così 5 secondi in più per recarsi alla porta avversaria - gli Arbitri devono innalzare entrambe le braccia verso l'alto, mantenendo questa posizione finché non accade il tiro o finché non trascorre il tempo concesso per questo.

Nota importante

Nelle partite dirette da un duo di arbitraggio, l'altro Arbitro deve – subito dopo l'avvertimento del “gioco passivo” segnalato dal suo collega e tramite la segnaletica del punto 1 di questo ARTICOLO – assicurare il conteggio di 5 secondi addizionali affinché sia eseguito il tiro verso la porta avversaria, potendo interrompere la partita nel caso in cui questo tiro non si verifichi.



10. ESERCIZIO DELLE AZIONI DISCIPLINARI (ESIBIZIONE DEI CARTELLINI) - SEGNALETICHE

MOMENTO 1

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

MOMENTO 2

Dopo l'esibizione del cartellino, l'Arbitro deve indicare al Tavolo di Gioco – in maniera da non suscitare nessun dubbio - il numero della camicia del giocatore infrattore (o la carica di questo, nel caso in cui l'ammonito sia un altro rappresentante).

MOMENTO 3

L'Arbitro deve inoltre indicare al Tavolo Ufficiale di Gioco la squadra appartenente al giocatore infrattore, puntando la metà pista della sua squadra, mantenendo una delle braccia sollevata in posizione orizzontale in modo da fare un angolo di 90° con il suo corpo.



11. GRANDE RIGORE E TIRO LIBERO DIRETTO – SEGNALETICHE

MOMENTO 1

Per segnalare un “rigore” o un “tiro libero diretto” l’Arbitro deve dirigersi nella rispettiva demarcazione (rigore o libero diretto) indicando il punto dove la palla deve essere messa.

MOMENTO 2

Facendo eccezione del giocatore che esegue e del portiere che difende, tutti gli altri giocatori sono messi nella grande area di rigore della squadra che batte il rigore, controllati da uno degli Arbitri. Questo dà il segnale all’altro Arbitro che può dare inizio all’esecuzione del rigore o del tiro libero diretto.

MOMENTO 3

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



ARTICOLO 15° (Bollettino di Gioco)

1. Il Bollettino di Gioco deve essere compilato e sottoscritto dagli Arbitri per ogni partita ufficiale riconosciuta dalla FIRS, dove devono essere presenti:
 - 1.1 Luogo, data e ora dell’inizio e della fine della partita
 - 1.2 Risultato finale con l’indicazione delle reti di ogni squadra in ogni tempo della partita
 - 1.3 L’indicazione dei giocatori iscritti alla partita per ogni squadra, con l’indicazione del numero del documento utilizzato per individuarli, e con le seguenti indicazioni aggiuntive:
 - 1.3.1 Numero della maglietta
 - 1.3.2 Indicazione di quali giocatori occupano:
 - a) il posto del portiere,
 - b) gli incarichi di capitani e di vice-capitano della squadra
 - 1.3.3 I giocatori che hanno segnato una rete
 - 1.4 L’identificazione degli altri rappresentanti delle squadre iscritti alla partita con l’indicazione del numero del documento utilizzato per la loro identificazione e i rispettivi ruoli, rispettando i seguenti limiti regolarmente stabiliti per ogni squadra:
 - 1.4.1 2 (due) Delegati della squadra
 - 1.4.2 1 (uno) Allenatore
 - 1.4.3 1 (uno) Vice-allenatore (o Preparatore Fisico)
 - 1.4.4 1 (uno) Medico
 - 1.4.5 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)
 - 1.4.6 1 (uno) Meccanico
 - 1.5 L’azione disciplinare rivolta, durante la partita, ai giocatori e agli altri rappresentanti delle squadre con l’indicazione del tipo di cartellino esibito (cartellini blu o in caso di necessità, cartellino rosso).
 - 1.6 Il numero di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
 - 1.7 Sconti del tempo (“time out”) richiesti da ogni squadra per ogni tempo della partita
 - 1.8 Eventuali informazioni riguardo a qualsiasi dichiarazione di protesta che sia stata presentata agli Arbitri dai Capitani delle squadre.

2. Nel Bollettino di Gioco deve essere presente l'identificazione degli Arbitri della partita, dell'Arbitro ausiliare, del Cronometrista e degli altri soggetti del Tavolo Ufficiale di Gioco, specificando i loro ruoli e funzioni.
3. Alla fine della partita il Bollettino di Gioco deve essere sottoscritto dall'Arbitro ausiliare e dai capitani di ciascuna squadra.
 - 3.1 Nel caso di un rifiuto del capitano e/o vice-capitano di firmare il Bollettino di Gioco, gli Arbitri devono elaborare una "Relazione Confidenziale", descrivendo i fatti agli enti competenti.
 - 3.2 Nel caso di espulsione durante la partita del capitano e/o vice-capitano di una squadra, il Bollettino di Gioco deve essere firmato dal giocatore che prende le loro funzioni.
4. Compete agli Arbitri della partita assicurare la firma del Bollettino di Gioco, dopo il riguardo accurato dei registri effettuati e dell'indicazione se questo sarà o no inviato successivamente – per mezzo di documentazione specifica supplementare, la "relazione confidenziale dell'arbitraggio" - con qualsiasi informazione aggiuntiva di rilevanza, come specificato nel paragrafo 5 del presente ARTICOLO.
 - 4.1 L'originale e il duplicato del Bollettino di Gioco rimangono in possesso degli Arbitri che assicurano la sua consegna – insieme o no alla "relazione confidenziale" – all'entità organizzatrice e all'organizzazione di arbitraggio responsabile della nomina degli Arbitri
 - 4.2 Ogni Delegato delle due squadre riceve, tramite il suo delegato, un duplicato del Bollettino di Gioco
5. **RELAZIONE CONFIDENZIALE DELL'ARBITRAGGIO**
 Questa Relazione è solamente redatta quando esistono delle situazioni gravi e specifiche da riportare o situazioni che non necessitano di informazioni complementari, con la descrizione esatta, obiettiva e rigorosa dei fatti accaduti durante la partita, in particolare:
 - 5.1 Le espulsioni verificate durante la partita – nella sequenza di esibizione del cartellino rosso- le quali devono essere oggetto di una relazione chiara e dettagliata delle irregolarità eseguite, con la descrizione minuziosa delle circostanze e motivi sorgenti, specificando dovutamente:
 - 5.1.1 Le offese o ingiurie eventualmente pronunciate
 - 5.1.2 I casi di condotta grossolana o violenta – come le aggressioni e/o le risposte alle aggressioni – dettagliando come sono state eseguite – a pugni, a calcio, con la stecca, ecc. - e la parte del corpo colpita.
 - 5.2 Le situazioni relative alla non effettuazione o il termine anticipato di una partita, indicando con chiarezza i motivi e le circostanze che hanno determinato la decisione degli Arbitri.
 - 5.3 I casi di forze maggiori o situazioni dove l'integrità fisica degli Arbitri è minacciata e ha determinato la loro fuoriuscita dal recinto della partita.
 - 5.4 Qualsiasi altro quesito di importanza rilevante, in particolare:
 - 5.4.1 Motivi e/o anomalie riguardanti ritardi verificati all'inizio o durante la partita, come qualsiasi irregolarità o ritardo accaduti con gli Arbitri e che possono avere prodotto ritardo nel loro arrivo alla partita o al loro ingresso in pista.
 - 5.4.2 Eventuali deficienze nelle condizioni del recinto della partita, compresi qualsiasi tipo di problema con il numero delle forze dell'ordine presenti o con la presenza non dovuta di persone allo spogliatoio degli Arbitri, Tavolo di Gioco o della panchina dei rappresentanti di una delle due squadre.

CAPITOLO IV

Attrezzatura, indumenti di protezione e dispositivi utilizzati dai giocatori

ARTICOLO 16° (Attrezzatura e Indumenti di Base dei Giocatori)

1. Nel gioco dell'hockey su pista, ogni giocatore deve indossare i seguenti indumenti:
 - 1.1 Maglietta, pantaloncini e calzini, rispettando le regole definite nel paragrafo 4 del presente Articolo.
 - 1.2 2 (due) stivali con i pattini, rispettando le regole previste nel paragrafo 5 del presente Articolo.
 - 1.3 Una stecca (o "stick"), rispettando le regole definite nel paragrafo 6 del presente Articolo.
2. Nel caso specifico del portiere è ancora obbligatorio l'utilizzazione di attrezzatura specifica per la protezione in conformità con quanto specificato nell'Articolo 17 di questo regolamento.
3. Inoltre i giocatori, compresi i portieri, possono indossare diverse protezioni in conformità con quanto disposto nell'Articolo 18 di questo regolamento.
4. Le magliette, pantaloncini e calzini indossati dai giocatori di ogni squadra devono essere confezionati nei colori della Nazione o della squadra che rappresentano, eccetto nel caso specifico dei portieri, che

devono indossare una maglietta di colore diverso rispetto agli altri giocatori di pista e che non può essere confusa con il colore degli indumenti indossati dai giocatori (compreso il portiere) della squadra avversaria.

- 4.1 Tutte le magliette dei giocatori, compresa quella del portiere, devono essere identificate da numeri distinti - da 1 (uno) a 99 (novantanove), compreso - senza utilizzare il numero zero.
 - 4.1.1 I numeri sono presenti nella parte posteriore delle magliette ad un' altezza mai inferiore a 30 (trenta) centimetri, avendo un colore unico che contrasti con il colore della maglietta.
 - 4.1.2 I numeri possono essere messi facoltativamente ma senza mai sostituire quanto previsto nel paragrafo precedente nella parte anteriore delle magliette e dei pantaloncini.
- 4.2 Indipendentemente dal numero utilizzato da ogni portiere, questi devono essere identificati come tali al momento dell'iscrizione al Bollettino di Gioco.
- 4.3 Quando le due squadre - o il portiere - si presentano in pista con colori uguali o molto somiglianti, gli Arbitri devono mettere in atto le seguenti procedure:
 - 4.3.1 Cercare di ottenere un accordo fra le squadre cercando di risolvere il problema.
 - 4.3.2 Nel caso di disaccordo, la squadra che gioca in casa- o come tale considerata nel calendario ufficiale - deve cambiare il colore dei suoi indumenti, caso necessario, cambiare la maglietta del suo portiere.
- 4.4 Il capitano di ogni squadra deve indossare un bracciale o fascia identificativa, di colore diverso dalla sua maglietta o camicia.
 - 4.4.1 In caso di sostituzione del capitano, questo non deve passare il bracciale al compagno di squadra ma deve indicare agli Arbitri a chi lui ha affidato le sue funzioni in pista.
 - 4.4.2 In caso di espulsione del capitano - o se lo stesso subisce una lesione che gli impedisce di continuare la partita - il bracciale deve essere passato al vice-capitano iscritto nel Bollettino di Gioco.
5. I giocatori devono indossare pattini di 4 (quattro) ruote- che devono rullare normalmente, collocate due a due, parallelamente, su due assi trasversali - non essendo permesso in alcun caso l'utilizzo di pattini con le ruote collocate "in linea".
 - 5.1 E' vietato mettere qualsiasi tipo di protezione metallica sugli stivali, anche se questa protezione è coperta da un altro tipo di materiale.
 - 5.2 Le ruote dei pattini non possono avere un diametro inferiore a 3 (tre) centimetri e non è permessa nessuna protezione complementare fra le ruote anteriori e posteriori.
 - 5.3 Purché non rappresentino pericolo agli altri giocatori, è permessa l'utilizzazione di freni collocati nelle punte dei pattini o degli stivali, con un diametro mai superiore a 5 (cinque) centimetri.
 - 5.4 I portieri possono indossare pattini con ruote di dimensioni minori, facilitando così una maggiore stabilità durante la difesa della porta.
6. La stecca (o "stick") utilizzata dai giocatori di hockey su pista- inclusi i portieri - deve rispettare le seguenti caratteristiche costruttive:
 - 6.1 Lo "stick" deve essere realizzato in legno o plastica o altro materiale previamente approvato dal CIRH- "Comité Internacional de Rink Hockey", non potendo essere fatto in metallo o con qualsiasi rinforzo metallico, anche se è autorizzata la messa di strisce di tessuto o nastri adesivi.
 - 6.2 La parte inferiore dello "stick" deve essere piatta e la sua lunghezza, misurata dalla parte esterna della sua curvatura, deve rispettare i seguenti limiti:
 - 6.1.1 Lunghezza massima dello "stick" 115 (centoquindici) centimetri
 - 6.1.2 Lunghezza minima dello "stick" 90 (novanta) centimetri
 - 6.3 Tutti gli "stick" devono poter passare da un anello di 5 (cinque) centimetri di diametro e il loro peso non può superare i 500 (cinquecento) grammi.



*Pattini indossati dai giocatori di pista
Pattini utilizzati dai portieri
fotografia dettagliata*



Stecca o "stick" - fotografia dettagliata

ARTICOLO 17° (Indumenti Obbligatori per la protezione del Portiere)

1. Nel caso particolare dei portieri – e seguendo quanto stabilito nel precedente Articolo – è obbligatoria l'utilizzazione della seguente attrezzatura di protezione:
 - 1.1 Una maschera di protezione integrale o un casco con visiera, rispettando le norme definite nel paragrafo 2 di questo Articolo.
 - 1.2 Un giubbotto, rispettando le norme definite nel paragrafo 3 del presente Articolo.
 - 1.3 Un paio di guanti da portiere, rispettando quanto definito nel paragrafo 4 del presente Articolo.
 - 1.4 Due cavigliere da portiere, rispettando quanto definito nel paragrafo 5 del presente Articolo.
2. Eccetto quanto disposto nel punto 1.3 dell'articolo 12 delle Regole di Gioco, è obbligatorio l'utilizzo – per la protezione della testa del portiere – una delle seguenti attrezzature:
 - a) una maschera di protezione integrale
 - b) un casco ed una visiera.

Tali protezioni sono costituite da una o più parti interconnesse, fissate per stringhe avvolgenti, fabbricati in plastica rigida o altri materiali, i quali, caso abbiano parti metalliche, devono essere dovutamente rivestiti (in plastica, cuoio o gomma), in modo da non mettere in pericolo l'integrità fisica dei giocatori.



*Casco e maschera di protezione del portiere -
fotografia dettagliata*

3. Per la protezione del petto del portiere è ugualmente obbligatoria l'utilizzazione di un giubbotto messo sotto la maglietta che deve essere costituito da un'unica parte – comprese le spalliere e le protezioni per le braccia - prodotta in materiale plastico e flessibile in maniera da avvolgere il corpo del giocatore. Lo spessore delle parti non deve essere mai superiore a 1,5cm (un centimetro e mezzo).



*Giubbotto di protezione del portiere
fotografia dettagliata*

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

4.2. Uno dei guanti deve essere flessibile e articolato per permettere al portiere di afferrare e muovere il suo “stick”.



Guanto “flessibile” del portiere
fotografia dettagliata

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

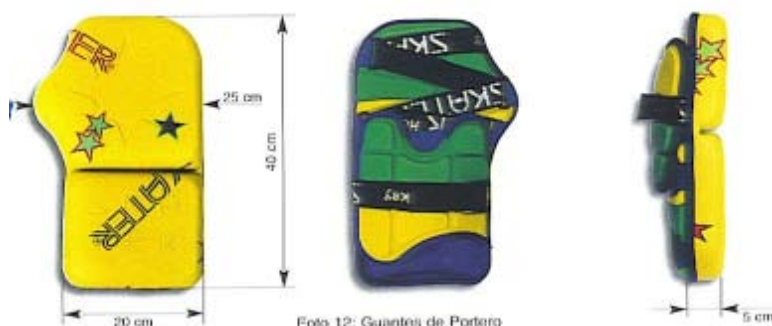


Foto 12: Guantes de Portero

Guanto “semi-rígido” del portiere
fotografia dettagliata

5. Le cavigliere del portiere devono essere realizzate in cuoio – o altro materiale simile dovutamente approvato dal CIRH- e sono costituite da una o due parti interconnesse, fissate da stringhe avvolgenti alle gambe in maniera da garantire la protezione parziale delle gambe e dei piedi dei portieri.

5.1 Le cavigliere del portiere devono avere le seguenti dimensioni massime:

- 5.1.1 Larghezza della parte superiore..... 30 (trenta) centimetri
- 5.1.2 Larghezza della parte centrale..... 27,5 (ventisette e mezzo) centimetri
- 5.1.3 Larghezza della parte inferiore..... 25 (venticinque) centimetri
- 5.1.4 Altezza totale..... 65 (sessantacinque) centimetri
- 5.1.5 Spessore massimo 5 (cinque) centimetri



Cavigliere del portiere
fotografia dettagliata

5.2 La protezione dei piedi deve essere o no un elemento individuale e separato della suddetta cavigliera, ma deve sempre rispettare l’altezza massima di 65 (sessantacinque) centimetri non potendo aumentare nel suo totale la dimensione riferita.

5.2.1 Questa protezione deve avere una larghezza massima di 25 (venticinque) centimetri, aggiustata alla parte inferiore della cavigliera, con un rinforzo laterale della misura massima di 11 (undici) centimetri di altezza e 20 (venti) centimetri tra gli estremi e nel senso della lunghezza dello stivale (punteggiatura)

- 5.2.2 Lo spessore massimo per questi elementi è di 5 (cinque) centimetri.
- 5.2.3 Il fissaggio dei suddetti elementi – gamba e piedi – di ogni indumento di protezione deve essere effettuato in maniera indipendente per mezzo di 2 (due) o 3 (tre) stringhe che possono essere fissate passando dalle parti frontali di ogni elemento o dalle laterali degli stessi, ma nel senso di avvolgere le gambe di colui che li indossa.
- 5.3 I materiali utilizzati nella fabbricazione delle cavigliere del portiere possono essere cuoio, tessuto, telo, prodotti sintetici e plastici purché malleabili e flessibili. Tuttavia non devono mai presentare – tanto nella parte interna quanto in quella esterna – prodotti metallici (o con rivestimenti metallizzati) o qualsiasi altro prodotto che possa mettere a rischio l'integrità fisica di quelli che li indossano o degli altri giocatori.

ARTICOLO 18° (Attrezzature Facoltative per la protezione dei Giocatori)

- 1. Tutti i giocatori, compreso il portiere, possono indossare indumenti di protezione non metallici, messi direttamente sopra il corpo e completamente accomodati ad esso con l'obiettivo di preservare l'integrità fisica, purché il suo utilizzo non implichi qualsiasi tipo di vantaggio per coloro che li indossano.
- 2. È espressamente autorizzata l'utilizzazione dei seguenti indumenti di protezione fisica dei giocatori:
 - 2.1 Guanti foderati, con spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) con le dita completamente separate e con una lunghezza che non oltrepassi i 10 (dieci) centimetri dalla linea del polso all'avambraccio.
 - 2.2 Ginocchiere foderate, dello spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) per la protezione esclusiva delle ginocchia.
 - 2.3 Cavigliere di protezione, dello spessore massimo di 5 (cinque) centimetri e che devono essere messe sopra i calzini, accomodate intorno alle gambe.



*Guanti dei giocatori di pista
Ginocchiere dei giocatori
Cavigliere per la protezione dei giocatori
fotografie dettagliate*

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



*Porta conchiglie e conchiglia di protezione
fotografia dettagliata*

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

ARTICOLO 19° (Pubblicità negli Indumenti dei Giocatori)

- 1. E' permessa la presenza di pubblicità negli indumenti dei giocatori, purché non comprometta la corretta identificazione del loro colore di base, confinando lo spazio riservato alla pubblicità alle seguenti

dimensioni massime:

- 1.1 Magliette (davanti) 17 (diciassette) centimetri di altezza
 - 1.2 Magliette (dietro) 12 (dodici) centimetri di altezza
 - 1.3 Maniche della maglietta 10 (dieci) centimetri di altezza
 - 1.4 Pantaloncini (davanti e dietro)..... 7 (sette) centimetri di altezza
 - 1.5 Calzini 7 (sette) centimetri
2. Le inserzioni pubblicitarie presenti negli indumenti dei giocatori devono provenire da società e marchi noti, essendo vietato qualsiasi tipo di inserzione di carattere politico o religioso.



Pubblicità negli indumenti dei giocatori - fotografia dettagliata

CAPITOLO V

Classificazione delle Squadre – Tipologie di spareggi classificatori

ARTICOLO 20° (Classifica delle squadre e criteri di spareggio)

1. I punti disputati nelle partite preliminari, tornei e competizioni sono distribuiti nella seguente maniera:
 - 1.1 VITTORIA 3 (tre) punti
 - 1.2 PAREGGIO 1 (uno) punto
 - 1.3 SCONFITTA..... 0 (zero) punti
 - 1.4 NON PRESENTARSI ALLA PARTITA..... 0 (zero) punti
2. Nelle partite preliminari, tornei e competizioni disputate con la sommatoria dei punti, la classifica finale è definita in ordine decrescente dalla somma dei punti conquistati da ogni squadra partecipante.
3. Nel caso in cui accada, alla fine di qualsiasi fase di una competizione, il pareggio nei punti fra due o più squadre, sono utilizzati i seguenti criteri di spareggio:
 - 3.1 Nel caso del pareggio del punteggio fra le squadre, sono considerati solamente i risultati ottenuti nella stessa fase, e lo spareggio è eseguito in ordine decrescente di priorità, nelle seguenti maniere:
 - 3.1.1 Sarà meglio classificata la squadra che – nelle varie partite disputate – avrà ottenuto il maggior numero di punti.
 - 3.1.2 Se persiste il pareggio, sarà meglio classificata la squadra che – nelle varie partite disputate – avrà la migliore differenza fra le reti segnate e subite.
 - 3.1.3 Se persiste il pareggio, sarà meglio classificata la squadra che – nelle partite disputate lungo tutte le fasi del campionato - avrà la migliore differenza fra il totale di reti segnate e il totale di reti subite.
 - 3.1.4 Se il pareggio persiste, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate lungo tutte le fasi del campionato - avrà il maggior quoziente generale di reti risultante dalla divisione del totale di reti segnate per il totale di reti subite.
 - 3.2 Nel caso di pareggio del punteggio fra tre o più squadre, si considerano solamente i risultati ottenuti nella stessa fase e lo spareggio è effettuato per ordine decrescente di priorità nelle seguenti maniere:

- 3.2.1 Sarà meglio classificata la squadra che – nelle varie partite disputate – avrà ottenuto il maggior numero di punti.
- 3.2.2 Se persiste il pareggio fra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che – nelle varie partite disputate – avranno la migliore differenza fra le reti segnate e quelle subite.
- 3.2.3 Se persiste il pareggio fra tutte o alcune squadre, saranno meglio classificate le squadre che – nelle partite disputate lungo tutte le fasi della prova- avranno ottenuto la migliore differenza fra il totale di reti segnate e il totale di reti subite.
- 3.2.4. Se persiste il pareggio fra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate lungo tutte le fasi della prova - avranno ottenuto il maggiore quoziente generale di reti, risultato delle divisione fra il numero di reti segnate e il numero di reti subite.
- 3.2.5 Se persiste il pareggio fra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate lungo tutte le fasi della prova - avranno ottenuto il maggiore quoziente generale di reti, risultato fra divisione del totale di reti segnate e del totale di reti subite.
- 3.3. Se – con l'applicazione dei paragrafi 3.1 o 3.2 del presente Articolo – il pareggio nella classifica sussiste ancora, lo spareggio è effettuato con la realizzazione di nuove partite fra le squadre in pareggio o – nel caso in cui non sia possibile per ragioni di calendario – per mezzo di un sorteggio, effettuato dall'ente organizzatore del campionato e in presenza dei delegati delle squadre in pareggio.

ALLEGATO 1 –BOLLETTINO DI GIOCO



Comité Internationale de Rink-Hockey

ACTA DEL PARTIDO / Match Report



COMPETICIÓN / Competition:										Juego nº / Match Nr.				
Local del juego / Match place:										Fecha / Date: / /				
Equipe Team 1					Equipe Team 2									
Nº.	JUGADORES/ Players		Tarjetas/cards		GOLES goals	Nº.	JUGADORES/ Players		Tarjetas/cards		GOLES goals			
	Nombre /1st+last name		Azul/Blue	R			Nombre /1st+last name		Azul/Blue	R				
portero/gk						portero/gk								
otros jugadores <i>other players</i>						otros jugadores <i>other players</i>								
portero/gk						portero/gk								
Tiempos muertos "time-out"		Otros Miembros / Other memb.			Bleu/Blue	R	Otros Miembros / Other memb.			Bleu/Blue	R	Tiempos muertos "time-out"		
1ª P.	2ª P.												1ª P.	2ª P.
		1º Delegado <i>1st. Director</i>					2º Delegado <i>2nd. Director</i>							
		Entrenador <i>Coach</i>					Entrenador Adjunto <i>Assistant Coach</i>							
		Médico <i>Doctor</i>					Masajista <i>Masseur</i>							
		Mecánico <i>Mechanic</i>												
Faltas de Equipo (ver lo control de partido anexo) <i>Team fauls (match control attached)</i>					Faltas de Equipo (ver lo control de partido anexo) <i>Team fauls (match control attached)</i>									
CRONOMETRAGE DEL JUEGO / Playing time control					RESULTAT DU JEU / Match result									
	Tiempo normal/ Regular time		Prórroga/Extra-time		Tiempo normal/ Regular time		Prórroga/Extra-time		Penaltis <i>penalty shots</i>	RESULTADO <i>Final result</i>				
	1º PER.	2º PER.	1º PER.	2º PER.	1º PER.	2º PER.	1º PER.	2º PER.						
DEBUT / Begin.	H	H	H	H	-	-	-	-	-	-				
FIN / End	H	H	H	H	-	-	-	-	-	-				
Mesa Oficial de Juego <i>Official Table</i>	Miembro del CIRH <i>CIRH Member</i>		Nombre/Name				Cronometrador <i>Timekeeper</i>		Nombre/Name					
	Miembro del CIA <i>CIA Member</i>		Nombre/Name				Árbitro auxiliar / Assistant referee							
	Delegado técnico <i>Technical delegate</i>		Nombre/Name				Nombre / Name							
Firma/Signature		Firma/Signature				Firma/Signature								
Reclamación administrativa <i>Administrative protest</i>			No	Si	Fundamentos de la reclamación administrativa <i>Notification and protests causes</i>			Si	No	Protesta administrativa <i>Administrative protest</i>				
Motif/Motive			No	Yes	Motif/Motive			Yes	No	Motif/Motive				
Reclamación técnica <i>Technical protest</i>			No	Si	Déclaration de redamación <i>Protest notification</i>			Si	No	Reclamación técnica <i>Technical protest</i>				
Motif/Motive			No	Yes	Motif/Motive			Yes	No	Motif/Motive				
1 Nombre/Name			Delegado del Equipo <i>Team Director</i> <th colspan="3" style="background-color: #e0f0ff;">2 Nombre/Name</th>			2 Nombre/Name								
Firma/Signature			Firma/Signature			Firma/Signature								
1 Nombre/Name			Capitán <i>Team Captains</i> <th colspan="3" style="background-color: #e0f0ff;">2 Nombre/Name</th>			2 Nombre/Name								
Firma/Signature			Firma/Signature			Firma/Signature								
Nombre/Name			Árbitros del partido <i>Referees</i>			Nombre/Name								
Firma/Signature			Firma/Signature			Firma/Signature								
INFORME CONFIDENCIAL DEL ARBITRAJE ANEXADO / Confidential Refereeing Report attached								Si /Yes		No/No				
Informe complementario / Additional information														

ALLEGATO 2 MAPPA DI CONTROLLO DEL GIOCO



Comité Internationale de Rink-Hockey

INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS

Inscription of the Team Members and Passport Control



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

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

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

OTROS REPRESENTANTES DE LO PAÍS/EQUIPO / *Officials*

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

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

Nombre del Delegado oficial de lo País/equipo <i>The country/team delegate name</i>

<i>Firma / Signature</i>

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

Observaciones / *Remarks*

Los dorsales indicados en este formulario tienen de ser mantenidos hasta el final de la competición
The numbering indicated on this form is to be maintained until the close of this event.

Cualquier cambio sin lo acuerdo previo del CIRH implica la penalización del infractor
Any change made without any previous consent of the CERH makes the offender liable to penalty.



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO
COMMISSIONE DI SETTORE HOCKEY

00196 ROMA - Viale Tiziano , 74 - Tel.06-36858315/8299-Fax- 0623326645
www.fihp.org / e-mail - hockey@fihp.org

REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI Hockey su pista

Adeguamento al nuovo
Regolamento Tecnico Internazionale

Edizione settembre 2009



Kumbre

Tel. +39 0445 622 795 e-mail: gaetano.marozin@yahoo.it - www.kumbre.net

Indice		
REGOLE DEL GIOCO	Pag.	4
REGOLAMENTO TECNICO	Pag.	35
REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI	Pag.	63
PARTE I - L'ATTIVITA' AGONISTICA		
Titolo I NORME GENERALI		
Art. 1 – Definizione d'attività agonistica	Pag.	65
Art. 2 – Omologazione delle gare	Pag.	65
Art. 3 – Orari delle gare	Pag.	65
Art. 4 – Recupero delle gare	Pag.	65
Art. 5 – Obbligo di disputare le gare	Pag.	65
Art. 6 – Mancata disputa della gara (ex rinuncia a gara)	Pag.	65
Art. 7 – Ritiro in gara	Pag.	66
Art. 8 – Mancata presentazione in pista	Pag.	66
Art. 9 – Ritardata presentazione in pista	Pag.	66
Art.10 – Classifiche	Pag.	66
Art.11 – Parità in classifica	Pag.	66
Art.12 – Gare di spareggio	Pag.	67
Titolo II CAMPIONATI		
Art.13 – Competenze	Pag.	67
Art.14 – Iscrizione ai Campionati	Pag.	67
Art.15 – Rinuncia al Campionato di competenza	Pag.	68
Art.16 – Riapertura dei termini	Pag.	68
Art.17 – Gironi e calendari	Pag.	68
Art.18 – Sospensione dei calendari	Pag.	68
Art.19 – Ritiro prima dell'inizio del Campionato	Pag.	68
Art.20 – Ritiro od esclusione dopo l'inizio del Campionato	Pag.	68
Art.21 – Proclamazione del Sodalizio Campione d'Italia	Pag.	69
Titolo III TORNEI E GARE AMICHEVOLI		
Art. 22 – Organizzazione dei Tornei	Pag.	69
Art. 23 – Programmi dei Tornei	Pag.	69
Art. 24 – Autorizzazione dei Tornei	Pag.	70
Art. 25 – Tassa di omologazione	Pag.	70
Art. 26 – Attività all'estero	Pag.	70
Titolo IV PISTE DI GIOCO		
Art.27 - Piste di gioco e loro omologazione	Pag.	70
Art.28 – Disponibilità degli spogliatoi	Pag.	71
Art.29 – Recinto riservato	Pag.	71
Art.30 – Recinto ufficiale	Pag.	71
Art.31 – Accesso alla pista di gioco	Pag.	72
Art.32 – Efficienza della pista di gioco	Pag.	72
Art.33 – Indisponibilità della pista di gioco	Pag.	72
Art.34 – Irregolarità della pista di gioco	Pag.	72
Art.35 – Impraticabilità della pista di gioco	Pag.	72
Art.36 – Inagibilità del campo di gara	Pag.	73
Art.37 – Ordine pubblico	Pag.	74
Art.38 – Dirigente addetto all'arbitro	Pag.	74
Art.39 – Servizio sanitario	Pag.	74
Titolo V SQUADRE E GIOCATORI		
Art. 40 – Formazione delle squadre	Pag.	75
Art. 41 – Capitano della squadra	Pag.	75
Art.42 – Compiti del Capitano	Pag.	75
Art. 43 – Elenco giocatori	Pag.	75

Art. 44 – Identificazione dei giocatori	Pag.	76
Art. 45 – Partecipazione alla gara “Sub Giudice”	Pag.	76
Art. 46 – Posizione irregolare di un giocatore	Pag.	76
Art. 47 – Elenchi nominativi in occasione di Gironi a Concentramento	Pag.	76
Art. 48 – Obblighi derivanti dalla disputa di una gara in telecronaca televisiva	Pag.	76
Art. 49 – Responsabilità giuridiche per le gare che si svolgono in telecronaca televisiva	Pag.	77
Art. 50 – Palle	Pag.	77
Titolo VI UFFICIALI DI GARA		
Art. 51 – Compiti dell’ Arbitro	Pag.	77
Art. 52 – Mancanza o smarrimento del Referto	Pag.	77
Art. 53 – Assenza dell’arbitro	Pag.	77
Art. 54 – Infortunio dell’ Arbitro	Pag.	78
Art. 55 – Tempo di attesa delle squadre	Pag.	78
Art. 56 – Arbitro Ausiliare	Pag.	78
Art. 57 – Cronometrista	Pag.	78
Art. 58 – Inconvenienti di cronometraggio	Pag.	78
Art. 59 – Commissario di Campo	Pag.	79
Art. 60 – Commissione Tecniche di Campo	Pag.	79
PARTE II LA DISCIPLINA SPORTIVA		
Titolo VII SANZIONI		
Art. 61 – Competenze Disciplinari	Pag.	80
Art. 62 – Perdita della gara	Pag.	80
Art. 63 – Squalifica della pista di gioco	Pag.	80
Art. 64 – Efficacia della squalifica della pista	Pag.	81
Art. 65 – Decorrenza della squalifica della pista	Pag.	81
Art. 66 – Esecuzione della squalifica della pista	Pag.	81
Art. 67 – Squalifica di un giocatore	Pag.	81
Art. 68 – Espulsioni e decorrenza della squalifica	Pag.	82
Art. 69 – Esecuzione della squalifica	Pag.	82
Titolo VIII RECLAMI E NORME PROCEDURALI		
Art. 70 – Validità dei Documenti Ufficiali	Pag.	83
Art. 71 – Poteri degli Organi Giudicanti in ordine alla validità delle gare	Pag.	83
Art. 72 – Poteri degli Organi Giudicanti in ordine alla posizione dei giocatori	Pag.	83
Art. 73 – Reclami tecnici	Pag.	83
Art. 74 – Norme generali	Pag.	83
Art. 75 – Irregolarità della pista	Pag.	83
Art. 76 – Posizione irregolare dei giocatori	Pag.	84
Art. 77 – Incidenti avvenuti in occasione della gara	Pag.	84
Art. 78 – Errore arbitrale e fatti non giudicabili con criteri esclusivamente tecnici	Pag.	84
Art. 79 – Reclami in occasione di Gironi o Tornei a Concentramento	Pag.	84
Titolo IX VARIE		
Art. 80 – Attrezzature protettive per l’attività Giovanile	Pag.	84
Art. 81 – Portiere di riserva	Pag.	85
Art. 82 – Durata delle gare	Pag.	85
Art. 83 – Interpretazione e applicazione	Pag.	85

PARTE 1 - L'ATTIVITA' AGONISTICA

TITOLO 1 NORME GENERALI

Art. 1 DEFINIZIONE DI ATTIVITA' AGONISTICA

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

Art. 2 OMOLOGAZIONE DELLE GARE

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

Art. 3 ORARI DELLE GARE

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

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

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

Art. 4 RECUPERO DELLE GARE

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

Art. 5 OBBLIGO DI DISPUTARE LE GARE

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

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

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

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

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

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

- a) la comminazione della sanzione dell'ammenda prevista nella misura annualmente fissata dal Consiglio Federale a carico della società che non ha effettuato la gara;
- b) la comminazione dell'indennizzo risarcitorio a favore della squadra avversaria per le spese di organizzazione comunque sostenute per la mancata disputa della gara

- c) rinvierà gli atti all'ente organizzatore per il recupero della gara non disputata entro e non oltre 2 giorni dalla data della sua decisione, fermo restando la disponibilità dell'impianto.

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

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

Art 7 RITIRO IN GARA

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

Art. 8 MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA

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

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

Art. 9 RITARDATA PRESENTAZIONE IN PISTA

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

Art. 10 CLASSIFICHE

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

Art. 11 PARITA' IN CLASSIFICA

Fermo restando quanto previsto dall'art. 20 – Classifica delle Squadre e criteri di spareggio dei Regolamenti Tecnici si precisa che se:

a) due squadre terminano in classifica a parità di punteggio in una qualsiasi fase di una manifestazione, l'attribuzione dei rispettivi posti nella classifica della fase in questione sarà determinata con riferimento alle gare disputate in tale fase:

1. dal maggior numero di punti ottenuto;
2. dalla differenza reti relativa a tutte le gare disputate nella fase in questione;
3. dalla differenza reti relativa a tutti gli incontri disputati in tutte le fasi dell'intero campionato;
4. dal miglior quoziente reti relativo a tutti gli incontri disputati in tutte le fasi dell'intero campionato;
5. in caso di ulteriore parità saranno classificati a pari merito e ove occorra necessariamente stabilire una precedenza questa sarà determinata per sorteggio effettuato dall'Ente organizzatore della manifestazione ed alla presenza dei delegati delle due squadre coinvolte ad eccezione che dei casi in cui trattasi di posti relativi a promozioni / retrocessioni in cui si disputeranno necessariamente incontri di spareggio come previsto al successivo articolo 12.

b) tre o più squadre terminano in classifica a parità di punteggio in una qualsiasi fase di una manifestazione, l'attribuzione dei rispettivi posti nella classifica della fase in questione sarà determinata con riferimento alle gare disputate in tale fase:

1. dal maggior numero di punti ottenuto;
2. dalla differenza reti relativa a tutte le gare disputate nella fase in questione;
3. dalla differenza reti relativa a tutti gli incontri disputati in tutte le fasi dell'intero campionato
4. dal miglior quoziente reti relativo a tutti gli incontri disputati nella fase in questione;
5. dal miglior quoziente reti relativo a tutti gli incontri disputati in tutte le fasi dell'intero campionato;
6. in caso di ulteriore parità saranno classificati a pari merito e ove occorra necessariamente stabilire una precedenza questa sarà determinata per sorteggio effettuato dall'Ente organizzatore della manifestazione ed alla presenza dei delegati delle squadre interessate dalla situazione di parità ad eccezione che nei casi in cui trattasi di posti relativi a promozioni / retrocessioni in cui si disputeranno necessariamente incontri di spareggio come previsto al successivo articolo 12.

Art. 12 GARE DI SPAREGGIO

Qualora due o più squadre si trovassero a parità di punteggio in testa alla classifica finale dei campionati di serie A1, dove 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. 5 – Spareggio del Gioco – Procedimenti da seguire delle Regole di Gioco.

Nel caso che le squadre a parità di punteggio fossero invece più di due sarà disputato un torneo di spareggio in campo neutro con girone di sola andata.

Eventuali situazioni di parità al termine del torneo di spareggio saranno definite in base al precedente art. 11 - parità in classifica.

Con le stesse modalità organizzative si disputeranno eventuali incontri di spareggio e tornei di spareggio nei confronti di società che si trovano nella condizione dell'ultimo comma dei punti "a – 5" e "b – 6" del precedente articolo 11.

TITOLO II - CAMPIONATI

Art. 13 COMPETENZE

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

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

Per quanto riguarda i campionati collegati fra loro da reciproche promozioni e retrocessioni, resta inteso che una volta iniziato un campionato, l'ordinamento del campionato successivo non può più essere modificato onde salvaguardare i diritti acquisiti dai sodalizi che partecipano al campionato in corso di svolgimento, fermo restando le decisioni particolari in materia approvate da esplicita assemblea dei sodalizi partecipanti.

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

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

Art. 14) ISCRIZIONE AI CAMPIONATI

Le domande di iscrizione ai campionati debbono essere inviate alla Segreteria Generale entro i termini annualmente stabiliti, unitamente alla relativa tassa nella misura annualmente fissata. Le domande devono essere sottoscritte dal legale rappresentante del sodalizio o da chi ne fa le veci e

devono inoltre essere corredate dal modulo di affiliazione o di riaffiliazione, qualora il sodalizio non abbia già provveduto in precedenza.

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

Art. 15 RINUNCIA AL CAMPIONATO DI COMPETENZA

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

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

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

B) CAMPIONATI CON FORMULA A PLAY OUT

1. i sodalizi esclusi per perdita del diritto a disputare il campionato cui stavano prendendo parte a seguito di sconfitta nelle fasi di play out;

2. i sodalizi retrocessi dal campionato in cui si sia verificata la disponibilità, in rigoroso ordine di classificazione, questa disposizione non si applica ai sodalizi retrocessi per effetto di sanzioni disciplinari la cui retrocessione non è dovuta ai risultati tecnici delle gare di campionato disputato.

3. i sodalizi classificatisi nel campionato di serie inferiore dopo le squadre promosse.

C) CAMPIONATI CON FORMULA SENZA PLAY OUT

1. i sodalizi retrocessi dal campionato in cui si sia verificata la disponibilità, in rigoroso ordine di classificazione

2. i sodalizi classificatisi nel campionato di serie inferiore dopo le squadre promosse.

Art. 16 RIAPERTURA DEI TERMINI

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

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

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

Art. 17 GIRONI E CALENDARI

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

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

Art. 18 SOSPENSIONE DEI CAMPIONATI

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

Art. 19 RITIRO PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO

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

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

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

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

per esso tesserati decadrà con effetto immediato.

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

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

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

La squadra esclusa da un campionato o 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 10 - 0 a tutte le squadre che avrebbero dovuto incontrare il sodalizio ritirato od escluso.

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

Art. 21 PROCLAMAZIONE DEL SODALIZIO CAMPIONE D'ITALIA

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

TITOLO III

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

Art. 22 ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI

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

Art. 23 PROGRAMMI DEI TORNEI

Il programma della manifestazione deve obbligatoriamente indicare:

- 1) denominazione;
- 2) categoria (o età) dei giocatori ammessi;
- 3) località, pista, e calendario gare;
- 4) formula di svolgimento;
- 5) denominazione dei sodalizi invitati e trattamento ad essi riservato;
- 6) in caso di parità al termine delle gare o del girone di qualificazione, si applica quanto previsto dal precedente articolo 11 (con riferimento all'art. 20 dei Regolamenti Tecnici);
- 7) la direzione delle gare sarà affidata al competente C.T.A.;
- 8) la Commissione Tecnica di Campo sarà affidata a un:
 - a) Componente del Comitato Tecnico Arbitrale designato dal C.T.A. Nazionale - in caso di gironi e tornei a concentramento di attività amichevole, coadiuvato da un Segretario della Commissione nominato dalla Società organizzatrice;
 - b) Presidente di C.T.C. designato dal Settore Tecnico Hockey per tutti gli altri casi, coadiuvato da un Componente del Comitato Tecnico Arbitrale (designato dal C.T.A. Nazionale) e da un Segretario

della Commissione nominato dalla Società organizzatrice;

9) le spese arbitrali delle persone che compongono la Commissione Tecnica di Campo sono a carico degli organizzatori e devono essere liquidate direttamente agli interessati al termine della manifestazione.

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

Art. 24 AUTORIZZAZIONE DEI TORNEI

A) – ORGANI COMPETENTI ALL'AUTORIZZAZIONE

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

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

B) – PROVVEDIMENTI PER TORNEI NON AUTORIZZATI

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

C) CONVALIDA PROVVISORIA DEGLI INCONTRI

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

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

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

I sodalizi e gli enti affiliati alla FIHP ed in regola con le relative Norme Associative che intendono organizzare CENTRI DI TECNIFICAZIONE E VACANZA di qualsiasi natura, debbono richiedere 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

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

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

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

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

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

Art. 28 DISPONIBILITA' DEGLI SPOGLIATOI

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

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

Art. 29 RECINTO RISERVATO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Art. 30 RECINTO UFFICIALE

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

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

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

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

Art. 31 ACCESSO ALLA PISTA DI GIOCO

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

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

Art. 32 EFFICIENZA DELLA PISTA DI GIOCO

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

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

Art. 33) INDISPONIBILITA' DELLA PISTA DI GIOCO

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

Art. 34 IRREGOLARITA' DELLA PISTA DI GIOCO

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

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

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

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

Art. 35 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 (vedi articolo 19 – altre situazioni specifiche di gioco – punto 4.1 delle Regole di Gioco) in attesa che cessi l'impraticabilità.

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

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

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

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

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

In tali casi sarà disposto:

a) il recupero della gara non disputata secondo le modalità stabilite dall'organismo tecnico competente;

b) la corresponsione, da parte della società ospitante a quella viaggiante, di un'indennità non superiore al costo del viaggio, calcolato facendo riferimento all'uso dei mezzi pubblici che comportino la minor spesa.

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

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

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

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

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

Art. 36 INAGIBILITÀ DEL CAMPO DI GARA

L'inagibilità del campo di gara, stabilita dalle autorità competenti per cause improvvise od 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 all'arbitro, prima dell'inizio della gara, la presenza di tutori dell'ordine e in mancanza di questi devono esibire copia della richiesta avanzata alle competenti autorità di P.S. corredata dalla ricevuta comprovante la spedizione a mezzo raccomandata, oppure, se recapitata a mano, la stessa dovrà essere vistata dalle autorità di 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 Regolamento di Disciplina.

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

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

Art. 38 DIRIGENTE ADDETTO ALL'ARBITRO

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

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

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

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

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

Art. 39 SERVIZIO SANITARIO

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

La squadra ospitante sarà dichiarata perdente per 0 - 10.

TITOLO V

SQUADRE E GIOCATORI

Art. 40 FORMAZIONE DELLE SQUADRE

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

Art. 41 CAPITANO DELLA SQUADRA

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

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

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

Art. 42 COMPITI DEL CAPITANO

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

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

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

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

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

Art. 43 ELENCO GIOCATORI

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

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

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

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

Art. 44 IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI

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

Art. 45 PARTECIPAZIONE ALLA GARA "SUB IUDICE"

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

Art. 46 POSIZIONE IRREGOLARE DI UN GIOCATORE

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

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

Art. 47 ELENCHI NOMINATIVI IN OCCASIONE DI GIRONI A CONCENTRAMENTO

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

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

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

SERVIZI SANITARI GARANTITI

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

SERVIZI DI EFFICIENZA IMPIANTISTICA

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

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

COLORE DELLA PALLINA

E' stabilita direttamente dalla LNH con i propri comunicati ufficiali: l'arbitro dovrà rispettare le de-

liberazioni assunte dalla LNH a riguardo del colore della pallina da utilizzarsi e dovrà esigere dalla Società ospitante il rispetto della decisione assunta da LNH.

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

INIZIO DELLA GARA

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

INIZIO DEL SECONDO TEMPO

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

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

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

Sono escluse da questa disposizione tutte le questioni tecniche e/o di gara poste sotto il controllo degli arbitri e sottratte conseguentemente al sindacato di legittimità da parte degli organi di Giustizia Federale.

Sono inclusi in questa disposizione tutti i comportamenti da parte di tesserati in violazione delle norme contenute nel Regolamento di Giustizia e Disciplina della FIHP.

Art. 50 PALLE

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

TITOLO VI UFFICIALI DI GARA

Art. 51 COMPITI DELL'ARBITRO

Vedi articolo 10 – Arbitraggio del Gioco dell'Hockey su Pista dei Regolamenti Tecnici.

Art. 52 MANCANZA O SMARRIMENTO DEL REFERTO

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

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

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

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

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

Art. 53) ASSENZA DELL'ARBITRO

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

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

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

Art. 54 INFORTUNIO DELL'ARBITRO

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

Nel caso di attività di Serie A1 dove gli arbitri effettivi della gara sono due, la gara proseguirà con la direzione dell'altro arbitro; nelle restanti categorie e serie ove l'arbitro effettivo è uno solo la gara terminerà.

Art. 55 TEMPO DI ATTESA DELLE SQUADRE

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

Art. 56 ARBITRO AUSILIARE

Per ogni partita di Hockey Pista deve essere presente anche un arbitro ausiliare i cui compiti sono descritti dall'art. 8 – Tavolo Ufficiale di Gioco – Funzioni dell'Arbitro Ausiliare dei Regolamenti Tecnici.

Per le gare di Serie A Maschili l'arbitro ausiliare sarà nominato dal competente CTA mentre per le rimanenti gare seniores e per quelle di attività giovanile tale compito sarà attribuito a persone in possesso di specifica tessera rilasciata da LNH poste a disposizione dalla squadra ospite o considerata tale in gare disputate in campo neutro.

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

Art. 57 CRONOMETRISTA

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

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

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

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

Art. 58 INCONVENIENTI DI CRONOMETRAGGIO

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

In caso contrario, inviterà i due capitani a determinare convenzionalmente, con dichiarazione scritta da allegarsi al referto, il tempo trascorso; mancando tale accordo, l'incontro dovrà essere sospeso. In caso di contestazione sui tempi di gioco da parte di un rappresentante di squadra, questi deve darne immediata comunicazione all'altro rappresentante.

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

Art. 59 COMMISSARIO DI CAMPO

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

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

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

Art. 60 COMMISSIONI TECNICHE DI CAMPO

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

La Commissione Tecnica di Campo, è formata da un

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

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

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

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

La Commissione Tecnica di Campo deve:

- essere presente presso l'impianto, ove si disputa il Concentramento, almeno 30 minuti prima dell'orario ufficialmente fissato per il suo insediamento
- controllare che le attrezzature fisse e mobili della pista di gioco siano conformi alle disposizioni regolamentari, ponendo in essere ogni iniziativa atta ad eliminare eventuali irregolarità;
- controllare l'agibilità, la pulizia e la capienza degli spogliatoi dell'arbitro e delle squadre, assicurandosi che siano messe a disposizione degli aventi diritto almeno 60 minuti prima, o per lo meno nel più breve termine possibile compatibilmente con l'uso di più squadre impiegate nel torneo, dell'ora fissata per l'inizio della partita;
- ritirare da tutte le squadre partecipanti l'elenco nominativo – nei casi previsti - dei giocatori controllandone la completa ed esatta stesura;
- effettuare il controllo dei documenti dei giocatori escludendo dalla manifestazione coloro che non sono in possesso dei requisiti (limiti di età, mancanza di documenti di identità personali in gare di attività giovanile etc.), l'identificazione di tutti, comunque è sempre di esclusiva competenza dell'arbitro;

- porsi a disposizione dei dirigenti Accompagnatori Ufficiali delle Società partecipanti alla Manifestazione e fornire chiarimenti e quant'altro possa essere a loro conoscenza per la migliore riuscita della manifestazione;
- effettuare il sorteggio (quando non è stato già effettuato dalla FIHP o dalla L.N.H.) per l'abbinamento delle squadre partecipanti con le lettere corrispondenti dell'alfabeto e predisporre il calendario gare della manifestazione stessa;
- designare – per il tramite del Componente del C.T.A. - gli arbitri messi a disposizione dal C.T.A. medesimo;
- emettere con prontezza i Comunicati Ufficiali: il primo esplicativo del calendario gare, gli altri, completi di risultati, classifiche ed eventuali provvedimenti di carattere disciplinare (automatismo di squalifica, sospensione cautelare del tesserato dalla Manifestazione e trasmissione degli atti al Giudice Sportivo competente che provvederà a comminare la specifica sanzione disciplinare) al termine di ogni turno di gare . Copia di ogni comunicato dovrà essere affisso in bacheca e consegnato ad ogni squadra partecipante;
- convalidare provvisoriamente – con l'emissione dei C.U. di cui al punto precedente, le gare e le conseguenti classifiche che dovranno poi essere omologate a seconda delle rispettive competenze, dal G.U.N. e dai Giudici Regionali competenti;
- decidere in merito ai reclami tecnici presentati dalle Società partecipanti;
- segnalare agli Organi Disciplinari competenti eventuali infrazioni passibili di ammenda.

Al termine del concentramento, il Presidente della C.T.C. dovrà inoltre inviare all'Organo Competente, per la definitiva approvazione, tramite posta prioritaria entro le 24 ore successive il termine della manifestazione gli originali di:

- Comunicati Ufficiali emessi;
- verbali di eventuali deliberazioni;
- referti ufficiali di gara completi di distinte giocatori delle due squadre.

Al Comunicato Ufficiale n. 1 dovranno essere allegati gli originali degli elenchi giocatori e dei dirigenti addetti al servizio d'ordine, nonché eventuali richieste intervento Forza Pubblica e cronometristi.

Il Responsabile della C.T.C. dovrà spedire – separatamente - alla Commissione di Settore dettagliata relazione sulla manifestazione in oggetto.

PARTE II - LA DISCIPLINA SPORTIVA

TITOLO VII SANZIONI

Art. 61 COMPETENZE DISCIPLINARI E OMOLOGAZIONE DEGLI INCONTRI

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

- a) compete ai giudici sportivi, nell'ambito delle rispettive competenze, l'omologazione degli incontri e l'emissione dei relativi comunicati ufficiali.
- b) I comunicati ufficiali devono riportare:
 - i provvedimenti disciplinari.

Art. 62 PERDITA DELLA GARA

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

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

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

Art. 63 SQUALIFICA DELLA PISTA DI GIOCO

Il sodalizio che sia riconosciuto responsabile, anche oggettivamente, di gravi manifestazioni di in-

temperanza 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 dei Giudice Sportivo.

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

Art. 66 ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA

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

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

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

Art. 67 SQUALIFICA DI UN GIOCATORE

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

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

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

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

- a) Le espulsioni temporanee esauriscono i loro effetti al termine della gara.
- b) Le espulsioni definitive comportano, di norma, una giornata di squalifica salvo le aggravanti, in tali casi le squalifiche sono anche gravate da una ammenda a carico della persona squalificata pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B, 25 in attività giovani le per ogni giornata di gara inflitta superiore a quella prevista al successivo comma c.
- c) Le squalifiche pari ad una giornata di gara, conseguenti ad espulsioni definitive, sono automatiche ed immediatamente esecutive; non necessitano di notifica sono soggette al disposto di cui all'art. 22 - Recidiva- del Regolamento di disciplina.
- d) I provvedimenti di squalifica irrogati a tecnici sono gravati anche da una ammenda pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B, 25 in attività giovanile per ogni giornata di gara irrogata.
- e) I provvedimenti di squalifica irrogati a dirigenti sono gravati da una ammenda pari a 150 euro per la serie A1, 100 per la serie A2, 50 per la serie B, 25 in attività giovanile per ogni quindicina di giorni di sospensione.
- f) I tesserati colpiti da squalifica non potranno accedere, oltre al recinto riservato e a quello ufficiale, neppure ai locali degli spogliatoi per il periodo compreso da 30 minuti prima della gara a 30 minuti dopo la fine della stessa, la violazione di tale disposizione rilevata con apposito rapporto dalle persone federalmente abilitate comporterà un nuovo provvedimento disciplinare pari al provvedimento che si stava scontando ivi compresa la sanzione economica.
- g) I tesserati che 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 VALIDITA' 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 VALIDITA' DELLE GARE

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

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

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

Art. 73 RECLAMI TECNICI

I reclami tecnici possono riferirsi esclusivamente a:

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

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

Art. 74 NORME GENERALI

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

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

Art. 75 IRREGOLARITA' 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.

TITOLO IX VARIE

Art. 80 ATTREZZATURE PROTETTIVE NELL'ATTIVITA' GIOVANILE

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

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

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

Art. 81 PORTIERE DI RISERVA

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

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

Inoltre – nell'attività ove non è obbligatoria la presenza del portiere di riserva e in occasione della battuta di un tiro libero diretto e di un tiro di rigore e allorché la squadra contro cui sta per essere battuto tale tiro non abbia schierato il portiere di riserva – nel caso in cui il portiere sia stato sanzionato con il cartellino blu (stante infrazioni da lui commesse all'atto della battuta del tiro libero diretto o di rigore), il portiere espulso potrà essere sostituito (vedi punto 4.3 dell'articolo 28 – Fallo diretto – rigore definizione e inquadramento delle Regole di Gioco) con un giocatore di movimento al quale sarà concesso il tempo massimo di tre minuti per indossare l'equipaggiamento specifico di portiere. Nel caso in cui anche questo portiere sarà espulso per infrazioni commesse contestualmente alla battuta del tiro libero diretto o di rigore la gara avrà immediato termine.

Art. 82 DURATA DELLA GARA

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

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

Art. 83 INTERPRETAZIONE E APPLICAZIONE

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



Kumbre

Tel. +39 0445 622 795 e-mail: gaetano.marozin@yahoo.it - www.kumbre.net