



Comitè Internationale  
de Rink-Hockey



# HOCKEY PISTA

## Regole del gioco

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

## INTRODUZIONE

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

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

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

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

Capitolo III – Squadre di Hockey Pista

Capitolo IV – Situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo

Capitolo V – Infrazioni e punizione – regola del vantaggio

Capitolo VI – Punizione tecnica delle squadre

Capitolo VII – Reclami di gioco

Capitolo VIII – disposizioni finali e transitorie

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

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

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

## **CAPITOLO I**

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

#### **Art. 2° - Tempo normale di gioco**

- 1) Nella categoria degli Under-15 maschile il tempo effettivo di gioco è di 30 (trenta) minuti, diviso in due tempi di 15 minuti cadauno.
- 2) Nelle categorie Senior maschile, Senior femminile, Under 20 maschile, Under 18 femminile e Under 17 maschile il tempo effettivo di gioco è di 40 (quaranta) minuti diviso in due tempi di 20 (venti) minuti ciascuno.
- 3) Nelle gare e competizioni di club disputate sia a livello internazionale che a livello nazionale, i rispettivi Enti organizzatori – Confederazione Continentale o Federazione Nazionale – potranno decidere che le partite siano disputate con tempi di gioco differenti da quelli definiti nei punti precedenti di questo Articolo con la condizione di non superare il limite massimo di 50 (cinquanta) minuti di tempo effettivo di gioco, suddiviso in due tempi di 25 (venticinque) minuti cadauno.
- 4) In tutte le categorie deve essere concesso un intervallo di 10 (dieci) minuti tra la fine del primo tempo e l'inizio del secondo.

### **Art. 3° Errori arbitrali avvenuti durante la gara – procedimenti di correzione.**

1) Le condizioni da rispettare per quanto riguarda l'arbitraggio nelle varie competizioni sono debitamente e specificamente indicate nei Capitoli II e III del Regolamento Tecnico di Hockey, e si deve rilevare che:

**1.1)** Gli arbitri sono i giudici assoluti in pista, le loro decisioni - in materia di gioco - sono inappellabili, e devono essere sempre improntate ad imparzialità e al rispetto ed alla osservanza delle Regole e dei Regolamenti vigenti.

**1.2)** In caso di incidenti o situazioni eccezionali non chiaramente previste in queste Regole di gioco, gli arbitri decidono secondo coscienza, avendo il potere di interrompere il gioco quando lo ritengono necessario.

**1.3)** Quando - con il gioco fermo – gli Arbitri Principali si dirigono verso l'Arbitro Ausiliare per chiarire qualche questione, le zone limitrofe del Tavolo Ufficiale di Gioco – tanto all'interno che all'esterno della pista – sono considerate “interdette” a qualsiasi giocatore o rappresentante di entrambe le squadre, a meno che tale entrata sia stata preventivamente autorizzata dagli Arbitri Principali.

2) Quando si constata che – per errore del Cronometrista e/o dell'Arbitro Ausiliare e/o degli Arbitri principali – è stato commesso un errore nella gestione arbitrale della gara, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco – se ne è il caso – e devono recarsi al Tavolo Ufficiale di Gioco per decidere, congiuntamente con l'Arbitro Ausiliare e con il Cronometrista, quali provvedimenti di correzione devono adottare, come ad esempio il tempo di gioco che si dovrà disputare, a seconda della situazione specifica che era stata rilevata.

**2.1)** Se l'irregolarità è stata rilevata fuori dalla pista di gioco – sia per osservazione diretta dell'Arbitro Ausiliare sia per un reclamo presentato dal delegato di una delle squadre – compete all'Arbitro Ausiliare, approfittando della prima interruzione della partita, chiamare gli Arbitri principali e informarli dell'esistenza della problematica sorta.

**2.2)** In ogni caso, gli Arbitri Principali devono solamente garantire i procedimenti di correzione menzionati nei punti seguenti se le irregolarità e/o gli errori gravi sono stati rilevati – come limite massimo temporale – nei 5 (cinque) minuti successivi al loro verificarsi.

3) Se l'irregolarità o l'errore rilevato ha una incidenza, diretta o indiretta, sul proseguimento e/o sul risultato della gara – ad esempio: irregolare sostituzione non rilevata, giocatore espulso definitivamente o temporaneamente dalla gara e che è entrato indebitamente in gioco, decimo fallo di squadra non sanzionato con tiro libero diretto, etc. – gli Arbitri Principali devono conferire tra loro per avere il migliore chiarimento della situazione, assicurando poi la correzione che appare pertinente o, in alternativa, il proseguimento della partita senza alcuna variazione nel normale suo sviluppo.

**3.1)** Le pertinenti procedure di correzione possono comprendere l'annullamento delle sanzioni tecniche e/o disciplinari degli eventuali infrattori e delle loro squadre.

**3.1.1)** Gli Arbitri Principali devono garantire che il cronometro venga riposizionato sul tempo effettivo di gara che occorreva disputare nel momento in cui si era verificato l'errore e/o l'irregolarità in questione.

**3.1.2)** Fatte salve le disposizioni del punto 3.2 del presente articolo, verranno inoltre annullate tutte le azioni di partita - incluse eventuali reti – che si sono verificate nel periodo di gioco a partire dal momento in cui si è verificato l'errore/irregolarità in questione che ha determinato i provvedimenti di correzione adottati dagli Arbitri Principali

**3.2)** I procedimenti di correzione indicati al punto 3.1 del presente articolo, non possono annullare eventuali provvedimenti disciplinari assunti con cartellino rosso diretto, con riferimento alla sanzione dell'infrattore espulso, mentre sono annullate le relative conseguenze per la squadra sia di carattere tecnico (tiro libero diretto o tiro di rigore sarà cancellato) sia di carattere disciplinare (per cui non sarà applicato quindi il power play derivante dal cartellino rosso comminato).

**3.3)** La ripresa del gioco sarà ordinata dagli Arbitri Principali tenendo presente quanto segue.

**3.3.1)** Se gli Arbitri Principali decidono che la partita seguirà il suo proseguimento naturale, senza dar luogo ad alcuna correzione, la ripresa del gioco avverrà in funzione dell'interruzione effettuata per chiarire la situazione.

**3.3.2)** Se gli Arbitri Principali decidono di assumere dei provvedimenti di correzione, la ripresa del gioco avverrà in conformità delle specifiche decisioni che sono state adottate.

4) Ad eccezione di quanto previsto al punto 4.2 del presente articolo, quando per errore dei cronometristi e / o degli Arbitri Principali, uno dei tempi di gioco è considerato ultimato prima del suo effettivo completamento, gli Arbitri Principali dovranno ordinare la ripresa del gioco – facendo sì, se fosse necessario, che le squadre ritornino in pista – con la esecuzione di una ripresa a due (boolling) dal punto di centro pista.

**4.1)** Gli Arbitri Principali devono assicurarsi che sia riportata sul cronometro l'informazione relativa al tempo di gioco che occorre disputare, dopo averlo preventivamente determinato con l'Arbitro Ausiliare e con il Cronometrista.

**4.2)** La ripresa del gioco sarà ordinata dagli Arbitri Principali solamente quando questa iniziativa si colloca prima della scadenza del periodo massimo 5 (cinque) minuti, a partire dal momento in cui il tempo di gioco era stato dato per concluso.

**5)** Le situazioni di irregolarità potenziali o presunte e / o di errori gravi verificatisi durante una partita saranno sempre riportate dagli Arbitri Principali nel loro supplemento di rapporto, specificando la natura e la base delle decisioni assunte, sia in merito ai procedimenti di correzione adottati sia sul rifiuto ad effettuare qualsiasi genere di correzione sui tempi di gioco, quando questi sono stati dichiarati terminati.

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

**1)** Nell'esercizio della loro azione disciplinare, gli Arbitri possono ricorrere ai seguenti procedimenti e forme sanzionatorie:

**1.1)** Ammonizione verbale: nei casi di non rilevante gravità, in particolare quando si verificano comportamenti non corretti o atteggiamenti irregolari.

**1.2)** Esibizione di un cartellino blu procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 26 delle presenti regole,

**1.3)** Esibizione di un cartellino rosso procedendo in conformità con quanto disposto nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 27 delle presenti regole.

**2)** Se, prima dell'inizio della gara, un giocatore o un altro rappresentante della squadra è espulso definitivamente dagli Arbitri Principali, potrà essere sostituito nella distinta della formazione ma gli Arbitri Principali dovranno redigere un supplemento di referto con il dettaglio dei fatti che hanno determinato tale punizione.

**3)** Se durante l'intervallo della partita un giocatore o altro rappresentante della squadra è espulso definitivamente dagli Arbitri Principali, questi dovranno assicurare – prima della ripresa della gara – i procedimenti stabiliti nei punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 27 delle presenti regole.

**4)** Gli Arbitri Principali devono essere molto rigorosi nel controllo disciplinare dei rappresentanti delle squadre che si trovano sulle panchine delle riserve – controllo a cui l'Arbitro Ausiliare deve collaborare - non consentendo loro di rimanere in piedi ad eccezione di 3 (tre) rappresentanti autorizzati e sanzionando sempre con giustificata severità tutte le proteste o azioni di discordanza pubblica e indiscutibile avverso le decisioni arbitrali.

**4.1)** Relativamente all'allenatore principale delle squadre, gli Arbitri Principali devono consentire un "dialogo chiarificatore" - circa le decisioni da loro assunte - che deve essere di breve durata ed effettuato con correttezza ma senza consentire però un dialogo lungo che possa poi trasformarsi in evidente manifesta protesta.

**4.2)** Relativamente agli altri elementi che compongono la panchina delle riserve, gli Arbitri Principali non potranno concedere proteste, punendo tutti coloro che gesticolano con le braccia, alzandosi o meno dalle panchine.

**4.3)** Qualunque persona della panchina delle riserve che si alza deve essere – come minimo – richiamata verbalmente in forma manifesta ed evidente dagli Arbitri Principali (facendola anche rialzare se nel frattempo questi si sia seduta) che, utilizzando un appropriato segnale, la avvisano che non consentiranno una reiterazione di tale infrazione e che, nel caso in cui questa si ripettesse, sarà sanzionata nella forma seguente:

**4.3.1)** Mostrare un cartellino blu, se chi la ripete è un portiere o un giocatore o l'allenatore Principale della squadra infrattrice, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 delle presenti Regole.

**4.3.2)** Mostrare un cartellino rosso, se chi la ripete è un qualsiasi altro elemento della squadra in questione, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 27 delle presenti Regole.

**5)** Nella parte finale delle partite possono verificarsi situazioni molto complicate ed è importante che gli arbitri non perdano la prospettiva dei fatti e garantiscano con calma e serenità le giuste decisioni senza esitazioni – sempre se necessario – e trovino con breve colloquio tra loro la definizione della migliore decisione da assumere, in particolare in occasione del verificarsi di disordini o proteste diffuse, ed è importante che gli Arbitri Principali siano di reciproco sostegno e rimangano sempre in comunicazione tra loro.

**6) Esecuzione di espulsione temporanea – Sanzionamento delle eventuali infrazioni**

**6.1)** I giocatori e i portieri espulsi temporaneamente dalla gara devono restare seduti sulle sedie che si trovano accanto al Tavolo Ufficiale di gara, non essendo consentito loro in alcun caso di sedersi sulla

panchina della propria squadra.

**6.2)** Se si verifica una violazione delle disposizioni di cui al punto 6.1 del presente articolo, l'Arbitro Ausiliare dovrà, approfittando di una interruzione naturale della gara, informare gli Arbitri Principali della irregolarità, e questi procederanno immediatamente alla espulsione definitiva dell'infrattore esibendogli un cartellino rosso.

**6.3)** Se - oltre a violare le norme di cui al punto 6.1 del presente articolo - il giocatore o portiere espulso temporaneamente rientra indebitamente in pista - sostituendo un compagno della propria squadra prima di aver completato l'intero periodo di sospensione - l'Arbitro Ausiliare deve immediatamente azionare un segnale sonoro affinché gli Arbitri Principali vengano avvisati della infrazione - e se del caso interrompere immediatamente la partita - assicurando i seguenti provvedimenti:

**6.3.1)** Esibizione di due cartellini rossi, espellendo definitivamente dalla partita il giocatore o il portiere infrattore e l'allenatore principale della loro squadra o - in sua assenza e in ordine di preferenza - l'Allenatore Ausiliare o il Delegato della Squadra o il Capitano in pista

**6.3.2)** La squadra infrattrice dovrà giocare in "power play" in conformità a quanto disposto dall'articolo 10 di queste Regole.

**6.3.3)** Il riavvio del gioco sarà effettuato come segue:

a) Se la partita è stata interrotta dagli Arbitri Principali a causa della infrazione in questione, sarà effettuato un tiro libero diretto contro la squadra degli infrattori;

b) Se la partita era già stata interrotta prima del verificarsi della infrazione in questione, la ripresa della partita sarà effettuata in funzione dell'azione che aveva originato tale sospensione.

**6.4)** Se si verifica l'indebita entrata in pista di un giocatore di una squadra sanzionata con "power-play" - prima che la stessa abbia ricevuto l'autorizzazione dell'Arbitro Ausiliare - questi dovrà immediatamente azionare un segnale sonoro per avvisare gli Arbitri Principali dell'infrazione - e se del caso interrompere la gara - assegnando successivamente quanto stabilito nei punti 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 del presente articolo.

**6.5)** Quando il rientro indebito in pista di un giocatore o del portiere è avvenuto per un errore o svista commessa dall'Arbitro Ausiliare - e questa irregolarità è riconosciuta dagli Arbitri Principali - essi devono garantire le procedure previste dal punto 3 dell'articolo 3 delle presenti Regole.

**7)** Il referto di gara deve elencare solo l'azione disciplinare esercitata dagli arbitri per quanto riguarda la esibizione del cartellino blu e del cartellino rosso.

**8)** Relativamente a ciascun cartellino rosso mostrato direttamente, gli Arbitri Principali dovranno redigere un supplemento di referto che dettagli con chiarezza e rigore, le situazioni e circostanze che hanno portato alla espulsione dalla gara degli infrattori.

## **Art. 5° Spareggio del gioco - procedimenti da seguire**

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

**1)** Realizzazione di un tempo supplementare per lo spareggio di gioco

**1.1)** Qualunque giocatore che, al termine del tempo regolamentare di gioco, stia scontando un'espulsione temporanea, dovrà finire di scontare integralmente il tempo di sospensione rimanente prima di partecipare ai tempi supplementari della gara.

**1.2)** In tutte le categorie dovrà essere concesso un intervallo di 3 (tre) minuti, tra il finale del tempo regolamentare e l'inizio del tempo supplementare della gara; e dovrà anche essere effettuato un nuovo sorteggio per la scelta della metà pista difensiva da occupare per ogni squadra nel primo tempo supplementare.

**1.3)** Salvaguardando quanto disposto nel punto 1.4 di questo Art. il tempo di prolungamento sarà il seguente.

**1.3.1)** Nel caso di una gara della categoria Under-15 maschile, il tempo di prolungamento è di 5 (cinque) minuti, ripartito in due periodi di 2 minuti e 30 secondi cadauno.

**1.3.2)** Nel caso di una gara delle restanti categorie, il tempo di prolungamento è di 10 (dieci) minuti, ripartito in due periodi di 5 (cinque) minuti cadauno.

**1.4)** Il prolungamento della gara terminerà nel momento in cui una delle squadre segnerà una rete e sarà dichiarata vincitrice della gara e gli arbitri fischieranno per convalidare la rete e sanzionare la conclusione della partita non essendo necessario in questo caso fare battere il conseguente tiro di inizio della gara.

**1.5)** L'intervallo tra i due tempi supplementari è di 2 (due) minuti durante il quale le squadre effettuano l'inversione di campo e delle rispettive panchine.

**2)** Esecuzione delle serie di rigori

Se al termine dei tempi supplementari di gioco, il risultato fosse ancora di parità, per determinare la squadra vincitrice si dovrà ricorrere a serie di tiri di rigore - tanti quanti siano necessari - battuti in osservanza a quanto



di seguito riportato.

**2.1)** Gli arbitri effettuano un sorteggio al centro della pista, alla presenza dei due capitani, per determinare sia la porta dove battere i tiri di rigore che la squadra che inizierà a batterli.

**2.2)** Nelle serie dei rigori, battuta al termine della gara per la determinazione della squadra vincente e del risultato della gara medesima, l'esecuzione del rigore è obbligatoriamente effettuata con un unico tiro indirizzato direttamente verso la porta avversaria e non sono consentiti tiri di ribattuta.

**2.3)** Ogni squadra può designare per l'esecuzione dei rigori soltanto i giocatori che siano iscritti nel referto di gara, che non siano stati espulsi definitivamente o che abbiano già ultimato - alla conclusione dei tempi supplementari - il periodo di eventuali espulsioni temporanee a loro comminate.

**2.4)** Il vincitore della gara sarà la squadra che avrà ottenuto più reti alla fine della esecuzione di ciascuna delle seguenti serie di rigori.

**2.4.1) Prima serie di cinque rigori**

In questa serie ogni squadra esegue alternativamente - con giocatori differenti, osservando quanto disposto nel punto seguente - un tiro di rigore ed ha la facoltà di mantenere o cambiare il portiere a difesa della porta dopo ogni tiro di rigore.

**2.4.2)** Se una delle due squadre avrà a disposizione meno di 5 giocatori abilitati a battere i tiri di rigore, la rotazione nei tiri di rigore avverrà ad opera di tutti i giocatori disponibili a tale scopo.

**2.4.3)** Quando si verifica che - prima della fine dell'esecuzione di questa prima serie - una delle squadre ha già segnato più reti di quelle che l'altra squadra potrebbe ottenere se segnasse tutti i tiri di rigore che ancora rimangono alla stessa, gli Arbitri sanzioneranno la fine della gara proclamando vincitrice la squadra che ha segnato il maggior numero di reti.

**2.4.4)** Se nel finale di questa prima serie di rigori il risultato è ancora di parità, per determinare la squadra vincente si procederà come stabilito nel punto seguente.

**2.4.5) Serie successive di un rigore**

Ogni squadra esegue alternativamente un rigore, fino a che una squadra segni e l'altra no, e viene pertanto dichiarata vincente la squadra che ha segnato.

**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.

**2.5)** Non è necessario effettuare l'esecuzione del tiro di inizio affinché gli Arbitri Principali procedano alla convalida di ciascuna rete che sia ottenuta durante la esecuzione delle serie dei tiri di rigore per determinare la squadra vincente della gara.

## **Art. 6° Atti e procedure preliminari alla gara**

**1)** Gli Arbitri Principali e l'Arbitro Ausiliare devono presentarsi alla pista di gioco debitamente equipaggiati e con debito anticipo per garantire che la partita inizi all'orario stabilito.

**2)** Fino a 10 (dieci) minuti prima della gara, gli arbitri devono procedere al sorteggio per la scelta della metà pista; il sorteggio è effettuato con il lancio in aria di una moneta alla presenza dei delegati e/o dei capitani delle squadre.

**2.1)** Il delegato o il capitano della squadra vincitrice del sorteggio può optare per una delle due seguenti opzioni:

**2.1.1)** Scegliere la metà pista per la prima parte della gara lasciando alla squadra avversaria l'esecuzione del tiro di inizio.

**2.1.2)** Scegliere l'esecuzione del tiro di inizio della partita lasciando all'altra squadra la scelta della metà pista per la prima parte della gara.

**2.2)** Di seguito, gli arbitri procederanno alla scelta della pallina della partita, selezionandola tra quelle presentate dai delegati o dai capitani di ogni squadra, facendo attenzione che:

**2.2.1)** la squadra che gioca in casa - o che è considerata tale - ha l'obbligo di fornire le palline sufficienti per lo svolgimento della gara.

**2.2.2)** la squadra "ospitata" ha comunque il diritto di presentare all'arbitro altre palline per la scelta.

**3)** La pista della gara deve essere disponibile per il riscaldamento delle squadre, almeno 20 (venti) minuti prima dell'ora stabilita per l'inizio della gara.

**4)** Immediatamente prima dell'inizio del gioco, gli Arbitri devono effettuare un formale saluto al pubblico presente, che deve effettuarsi unicamente verso uno dei lati della pista, di fronte alla tribuna riservata alle autorità ufficiali, anche quando queste non siano presenti.

**4.1)** Anche gli Arbitri, oltre a tutti i giocatori che iniziano la partita, sono obbligati a partecipare al saluto al pubblico e sarà anche necessaria la presenza dei giocatori di riserva.

**4.2)** Nel momento del saluto al pubblico, tanto gli Arbitri quanto i giocatori che partecipano debbono essere vestiti con l'equipaggiamento che si userà in partita, e non si permetterà di tenere i calzettoni abbassati né indossare le tute.

**4.3)** La maschera di protezione e i guanti dei portieri non devono essere indossati durante il saluto al pubblico.

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

**1)** Relativamente all'orario ufficiale dell'inizio della gara, ogni squadra dispone di un margine di 15 (quindici) minuti per presentarsi in pista in condizione tale da disputare la partita.

**1.1)** Se, esaurito questo tempo, una qualsiasi squadra non si presenta in pista – o anche se presente non ha il numero minimo di giocatori necessario per dare inizio alla gara - gli arbitri devono procedere nella seguente forma:

**1.1.1)** Quando una delle squadre non si presenta, gli arbitri devono egualmente identificare i giocatori dell'altra squadra che è in pista per giocare la gara, confermandone la presenza del numero minimo necessario per l'effettuazione della gara.

**1.1.2)** A seguire gli arbitri devono effettuare il saluto al pubblico, fischiando immediatamente dopo la fine della gara.

**1.1.3)** Nel relativo Supplemento di Referto, gli Arbitri relazioneranno dettagliatamente le circostanze che hanno portato alla decisione di assegnare “la mancanza di presenza” alla squadra in questione.

**1.2)** La squadra a cui sia attribuita la “mancanza di presenza” è considerata sconfitta nella gara in questione, con il risultato di 10-0 (dieci reti subite e zero reti segnate).

**2)** Quando si verifica la impossibilità, temporanea o definitiva, di utilizzare la pista di gioco, gli Arbitri devono assegnare un margine di 15 (quindici) minuti, dopo cui – nel caso in cui si mantenga questa impossibilità – occorrerà seguire i seguenti procedimenti:

**2.1)** Se sarà constatata l'esistenza di un motivo di forza maggiore – guasto grave nell'illuminazione, inondazione o pista scivolosa ecc. – che impedisca l'utilizzazione della pista da gioco all'orario ufficialmente fissato per l'inizio, la gara dovrà essere giocata in una pista alternativa: in tal caso sarà concessa dagli arbitri una tolleranza addizionale di 90 (novanta) minuti con inclusione nella stessa del tempo di trasferimento delle squadre da una pista all'altra.

**2.2)** Se l'impossibilità di utilizzare la pista da gara si verifica per un guasto riparabile o perché sulla pista si sta svolgendo un'altra gara di hockey pista, gli arbitri concedono una tolleranza addizionale di 30 (trenta) minuti perché la gara possa iniziare.

**2.3)** Se in qualsiasi dei casi riferiti nei punti precedenti di questo Articolo, si constata che – anche dopo essere stata esaurita la tolleranza addizionale – non è stato possibile risolvere la situazione, gli arbitri informeranno le squadre che la gara non si effettuerà, registrando il tutto dettagliatamente sul referto di gara.

**2.4)** Essendo stato invece risolto il problema e potendo effettuarsi la gara, gli arbitri dovranno concedere 15 (quindici) minuti perché le squadre possano effettuare il proprio “riscaldamento” in pista, tempo questo che sarà conteggiato dal momento in cui la pista si è resa disponibile per la gara.

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

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

**1.1) CATEGORIE DEI GIOCATORI MASCHI**

<b>UNDER 15</b>	<b>12 a 14 ANNI</b>
<b>UNDER 17</b>	<b>13 a 16 ANNI</b>
<b>UNDER 20</b>	<b>14 a 19 ANNI</b>
<b>SENIOR</b>	<b>= &gt; 14 ANNI</b>

**1.2) CATEGORIA DELLE GIOCATRICI FEMMINE**

<b>SENIOR</b>	<b>= &gt; 14 ANNI</b>
---------------	-----------------------

**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 SENIOR MASCHI**

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

## **2.2) GIOCATRICI FEMMINE HOCKEY PISTA - CATEGORIA SENIOR**

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

**2.3) Per i giocatori di hockey pista con età inferiore ai 12 (dodici) anni, le Federazioni Nazionali possono stabilire altre categorie, per manifestazioni e tornei specifici che vogliono organizzare in differenti gruppi di età.**

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

### **1) ZONE DI GIOCO – TEMPI DI POSSESSO DELLA PALLINA.**

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

#### **1.1) ZONA DIFENSIVA – POSSESSO DELLA PALLINA E CONTEGGIO DEL TEMPO**

**1.1.1)** Quando una squadra prende possesso della pallina nella sua zona difensiva, dispone di 10 (dieci) secondi - conteggio assicurato dagli Arbitri Principali, con segnali specifici – per iniziare una azione offensiva, assicurando il trasporto della pallina nella propria zona d'attacco, superando la linea divisoria di metà pista.

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

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

**1.1.4)** Nel caso in cui una squadra superi il tempo di possesso della pallina nella propria zona difensiva – secondo il disposto ai punti 1.1.1 e 1.1.2 di questo articolo – la squadra stessa sarà sanzionata con un TIRO LIBERO INDIRECTO – che si batterà in conformità con il punto 3.2 di questo medesimo articolo – ; lo stesso avverrà quando la squadra in questione sceglierà di buttare la pallina sulla parte superiore o nella parte posteriore della propria porta.

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

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

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

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

- a) la squadra che detiene il possesso della pallina nella zona di attacco sceglie di portarla-ripassarla nella propria zona di difesa
- b) è stato sanzionato un fallo a favore della squadra che detiene il possesso della pallina
- c) il possesso della pallina ritorna alla squadra che la deteneva, dopo che avviene una delle seguenti situazioni:
  - è stata concessa una ripresa a due

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

**1.2.4)** Fermo restando quanto disposto al punto seguente di questo articolo, il conteggio del tempo di possesso della pallina si può interrompere solo – essendo eventualmente, ripreso se la pallina ritorna in possesso della squadra che la deteneva – quando è effettuato un tiro verso la porta avversaria e si nota che:

- a) la pallina colpisce o è stata parata dal portiere avversario
- b) la pallina colpisce la parte frontale (traversa o pali) della porta avversaria.

**1.2.5)** Il conteggio del tempo di possesso della pallina dovrà sempre essere interrotto allorché la squadra che detiene il possesso della pallina beneficia della concessione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto.

## 2) DEFINIZIONE DI GIOCO PASSIVO

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

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

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

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

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

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

**2.3.2)** Quando – nella parte finale del secondo tempo della partita – il risultato rispecchia un forte vantaggio a favore di una delle due squadre.

## 3) PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI IN PRESENZA DI GIOCO PASSIVO.

**3.1)** Quando una squadra incorre in gioco passivo, gli Arbitri Principali sono obbligati ad effettuare – precedentemente ed in forma ben visibile – un “avvertimento” per cui la partita potrà essere interrotta per evidenziare la corrispondente infrazione, “avvertimento” che – **non dovendo essere superato il tempo di 40 (quaranta) secondi di possesso della pallina in ogni azione offensiva** - sarà effettuato in conformità ai seguenti procedimenti:

**3.1.1)** Uno degli Arbitri Principali – preferibilmente quello più vicino alla pallina – deve garantire l’avvertimento in questione, alzando le 2 (due) braccia per avvertire la squadra attaccante della situazione; da questo momento la squadra attaccante avrà 5 (cinque) secondi per concludere l’azione di attacco tirando la pallina nella porta avversaria.

**3.1.2)** Rilevando questo “avvertimento”, l’altro Arbitro Principale deve immediatamente iniziare – utilizzando i segnali stabiliti – il conteggio dei 5 (cinque) secondi concessi affinché la squadra in questione tiri verso la porta avversaria.

**3.1.3)** Se l’altro Arbitro Principale invece non ha iniziato immediatamente il conteggio del tempo, tale conteggio dovrà essere assicurato dallo stesso Arbitro che aveva effettuato l’avvertimento del verificarsi del gioco passivo.

**3.2)** Se la squadra attaccante non finalizza la sua azione offensiva – non tirando verso la porta avversaria prima del termine dei 5 (cinque) secondi concessi – l’arbitro principale, responsabile del conteggio del tempo, dovrà fischiare immediatamente, punendo la squadra che ha commesso l’infrazione con un TIRO INDIRETTO, che – secondo il disposto al punto 2 dell’articolo 28 di queste Regole – si batterà in conformità con le seguenti disposizioni:

**3.2.1)** Se la pallina si trovava nella “zona difensiva” e all’interno dell’area di rigore della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto dovrà essere eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli superiori dell’area di rigore della squadra infrattrice, identicamente a quanto stabilito al punto 3.2 dell’articolo 28 di queste Regole.

**3.2.2)** Se la pallina si trovava dietro la porta della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto dovrà essere eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra infrattrice, identicamente a quanto stabilito al punto 3.3 dell'articolo 28 di queste Regole.

**3.2.3)** Se la pallina si trovava nella "zona difensiva" e all'esterno dell'area di rigore della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto dovrà essere eseguito nel medesimo punto in cui la pallina si trovava al momento dell'interruzione del gioco.

**3.2.4)** Se la pallina si trovava nella "zona di attacco" della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto può essere battuto in conformità con quanto stabilito al punto 5 dell'articolo 22 di queste Regole, consentendo che la squadra beneficiaria del tiro libero indiretto rimetta la pallina in gioco, senza che sia necessario rispettare rigorosamente l'esatto punto in cui era stata commessa l'infrazione.

#### **4) DEFINIZIONE DI ANTI-GIOCO**

La pratica dell'antigioco è una chiara infrazione dei principi dell'etica sportiva e ciò avviene quando una squadra ha il possesso della pallina e non tenta di attaccare la porta avversaria allo scopo di segnare una rete; d'altra parte ed al medesimo tempo, l'altra squadra mantiene un atteggiamento totalmente passivo non dimostrando la minima intenzione di impossessarsi della pallina, rinunciando di conseguenza a cercare di segnare a propria volta una rete.

#### **5) PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI AL VERIFICARSI DELL'ANTI-GIOCO.**

Quando le due squadre incorrono nell'anti-gioco, gli Arbitri Principali devono intervenire efficacemente perché si ritorni ad un corretto spirito sportivo e competitivo del gioco. Tale intervento dovrà obbedire ai seguenti procedimenti:

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

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

**5.3)** Nel caso in cui anche questo nuovo avviso non sortisca effetto alcuno e persistendo ancora la situazione di non gioco, gli arbitri fischieranno immediatamente la fine della gara, riportando dettagliatamente quanto accaduto sul supplemento allegato al referto di gara.

**5.4)** Se gli Arbitri Principali non intervengono per correggere questo comportamento antisportivo, compete al Componente del Comitato Internazionale presente al tavolo ufficiale di gioco intervenire immediatamente e, alla prima occasione in cui il gioco sarà interrotto, chiamerà a sé gli arbitri ed esigerà che gli stessi applichino gli interventi elencati nei punti precedenti.

### **Art. 10° "Power play" - Definizione e inquadramento normativo**

#### **1) Sanzione disciplinare delle squadre.**

Il Power play è una sanzione disciplinare che penalizza le squadre i cui giocatori commettano mancanze disciplinari gravi e sono pertanto costrette – anche se solo temporaneamente – a giocare in inferiorità numerica rispetto alla squadra avversaria.

**1.1)** Se è esibito un cartellino blu e/o un cartellino rosso ad un giocatore o a un altro rappresentante della squadra che non è in pista, la sua squadra – in funzione di quanto disposto al punto 3 di questo articolo – viene sanzionata con il "power play" corrispondente ed un giocatore della squadra in questione – su indicazione del suo allenatore - dovrà essere fatto uscire dalla pista.

**1.1.1)** Il giocatore, uscito dalla pista, potrà sedersi sulla panchina delle riserve della propria squadra, in quanto non è stato sanzionato

**1.1.2)** Conseguentemente, potrà rientrare in pista per sostituire un proprio compagno, quando il suo allenatore lo desidera (mantenendo comunque l'inferiorità numerica per il tempo necessario).

#### **1.2 POWER PLAY PER UNA INFRAZIONE SEMPLICE**

**1.2.1** Quando un rappresentante di una squadra – in un momento del gioco, sia questo in corso o fermo – commette un fallo grave o molto grave, la sua squadra sarà sanzionata con un power play che – salvaguardando quanto previsto al punto 2 di questo medesimo articolo e tenendo in considerazione la gravità dell'infrazione stessa - deve avere uno dei seguenti limiti massimi di durata:

**a) DUE MINUTI** nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino blu,

**b) QUATTRO MINUTI** nel caso di infrazioni sanzionate con il cartellino rosso.

**1.2.2)** L'inizio del conteggio dei tempi del "power play" in questione corrisponderà al momento (tempo effettivo di gioco) in cui il gioco viene ripreso dagli arbitri, dopo il sanzionamento dell'infrattore.

**1.2.3)** La fine del conteggio dei tempi del "power play" in questione corrisponderà al momento (tempo effettivo di gioco) in cui:

a) la squadra sanzionata subisce una rete, tenendo in considerazione quanto disposto al punto 3 di questo articolo o (quando ciò non si verifica)

b) sia esaurito il tempo massimo della sanzione, momento in cui l'arbitro ausiliare al tavolo ufficiale di gioco informerà di ciò il rappresentante della squadra interessata.

### **1.3 DUE POWER PLAY DISTINTI PER SOMMA DI INFRAZIONI**

Quando – a gioco fermo per la sanzione disciplinare del rappresentante (i) di una o di entrambe le squadre – vengono commesse ulteriori infrazioni – sia da parte del medesimo precedente infrattore e/o di altro (i) rappresentante (i) di una delle due squadre – dovrà sempre essere assicurata la sanzione della squadra dell'infrattore (i) con due power play distinti che dovranno essere applicati in conformità delle seguenti disposizioni.

**1.3.1** Il primo power play – per quanto riguarda la prima infrazione segnalata dagli Arbitri - questo dovrà avere durata, inizio, fine stabilite in conformità con le disposizioni contenute nel punto 1.2 di questo articolo

**1.3.2** Il secondo power play - che corrisponde alle ulteriori infrazioni - dovrà essere regolato in base alle disposizioni stabilite nei punti seguenti:

a) la sua durata sarà definita in base a quanto disposto al punto 1.2.1 di questo articolo;

b) l'inizio del secondo power play coincide con il momento (tempo effettivo di gioco) in cui si verifica la fine del primo power play;

c) la fine del secondo power play è stabilita in conformità a quanto disposto al punto 1.2.3 di questo articolo.

**1.3.3)** La ripresa del gioco avverrà sempre con l'azione tecnica derivante dalla decisione arbitrale che aveva originato l'interruzione del gioco, indipendentemente dai fatti avvenuti successivamente.

### **1.4) SANZIONE DISCIPLINARE DELLE SQUADRE QUANDO AVVENGONO INFRAZIONI SIMULTANEE**

Quando occorre – in simultanea o nel medesimo momento della partita – espellere temporaneamente o definitivamente dalla partita il medesimo numero di rappresentanti (giocatori e/o altro) di ciascuna delle due squadre, la sanzione di "power play" non sarà applicata, per cui:

**1.4.1)** possono essere consentite le sostituzioni necessarie per ristabilire la parità numerica dei giocatori in pista che era attiva prima delle infrazioni in questione (salvaguardando quanto disposto ai punti 1.4.2 e 1.4.3 di questo articolo);

**1.4.2)** quando una delle due squadre non ha a disposizione in panchina delle riserve giocatori per poter procedere alle sostituzioni necessarie per ristabilire la parità numerica riferita al punto 2 di questo articolo, ogni squadra dovrà scontare la propria sanzione del power play senza quindi effettuare la sostituzione dei giocatori infrattori;

**1.4.3)** quando – dopo aver effettuato le sostituzioni citate al punto 1.4.1 di questo articolo e senza che il gioco sia stato ripreso – una delle squadre deve essere sanzionata con un nuovo "power play" a causa di nuove infrazioni commesse dai suoi rappresentanti - siano o meno i medesimi rappresentanti che erano stati o avrebbero dovuto essere di nuovo sanzionati – gli arbitri dovranno:

a) sanzionare la squadra dell'infrattore (i) in questione con un ulteriore power play secondo quanto disposto al punto 1.3 di questo articolo ed anche – se del caso - al punto 2 di questo articolo;

b) annullare le sostituzioni effettuate anteriormente in modo che con la ripresa della partita le due squadre dovranno avere un differente numero di giocatori in pista, tenendo conto che:

- la squadra sanzionata con due power play distinti potrà tenere in pista solamente tre giocatori, ivi incluso il portiere

- l'altra squadra che è stata sanzionata con una sola infrazione, potrà tenere in pista quattro giocatori, ivi incluso il portiere.

### **1.5) FALLI ADDIZIONALI COMMESSI DOPO LA RIPRESA DEL GIOCO DALL'INFRAITTORE CHE STA SCONTANDO UNA SOSPENSIONE TEMPORANEA**

Se, dopo la ripresa del gioco, un giocatore o un portiere - che stava scontando una sospensione temporanea in panca puniti – compie una nuova infrazione grave o molto grave, gli Arbitri Principali devono assicurare i seguenti provvedimenti:

1.5.1) interrompere immediatamente il gioco e – in base a quanto disposto al punto 1.8 dell'articolo 27 delle presenti regole - sanzionare l'infrattore con un cartellino rosso diretto espellendolo definitivamente dalla gara.

1.5.2) Sanzionare la squadra dell'infrattore con un power play secondo quanto disposto ai punti 1.2 e 2 dell'articolo 10.

1.5.3) Riprendere il gioco con la esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra dell'infrattore.

## **2) SANZIONI DISCIPLINARI APPLICATE AD UNA SQUADRA CHE HA IN PISTA SOLAMENTE TRE GIOCATORI O CHE A CIO' SAREBBE OBBLIGATA**

Quando una squadra – in conseguenza di ferite e/o sanzioni – sta giocando con soli 3 uomini in pista, ivi incluso il portiere - o che a ciò sarebbe obbligata a fare in conformità a quanto stabilito al punto 1.3 di questo articolo – subisce una nuova sanzione per una infrazione grave o molto grave commessa da uno o più suoi rappresentanti, saranno adottati i seguenti provvedimenti:

2.1) se ha un sostituto disponibile, la partita potrà proseguire, secondo quanto disposto al punto 2.3 di questo articolo senza che sia applicato un nuovo power play, essendo però assicurato che il tempo massimo del power play corrispondente alla infrazione (i) in questione – e a cui la squadra dell'infrattore dovrà attenersi – sarà addizionato al tempo dell'ultimo power play sanzionato alla medesima squadra;

2.2) se non vi fosse un sostituto disponibile, la partita dovrà essere considerata conclusa dagli arbitri secondo quanto disposto al punto 3.2 dell'Art. 11 delle Regole di Gioco;

2.3) quando nei termini di quanto disposto nel punto 2.1 di questo articolo, la partita può essere continuata, gli infrattori dovranno comunque sempre scontare le sanzioni disciplinari ricevute, con la conseguenza che – se un portiere o un altro giocatore che stava giocando – deve uscire dalla pista e dovrà essere sostituito da un portiere o da un giocatore sostituito in base ai procedimenti previsti dal punto 5.1 dell'articolo 16 di queste regole nel caso in cui il portiere debba essere sostituito da un giocatore di movimento.

## **3) ANNULLAMENTO DELLA SANZIONE DI POWER PLAY IN CONSEGUENZA DI UNA RETE INCASSATA**

Se la squadra che gioca in inferiorità numerica subisce una rete, può fare rientrare immediatamente un proprio giocatore – per ogni rete subita si può effettuare la sostituzione di uno dei giocatori espulsi – ma non è comunque permesso il rientro di un giocatore che era stato espulso definitivamente o che sta ultimando il periodo di espulsione temporanea e che dovrà quindi scontare interamente la sanzione disciplinare ricevuta.

3.1) Il rientro in pista del giocatore sostituito può avvenire immediatamente dopo che la rete è stata subita – in conseguenza del tiro libero diretto o del tiro di rigore assegnato per il fallo che ha originato il power play – determinando così che la squadra in questione non sia effettivamente sanzionata con l'inferiorità numerica.

3.2) 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.

3.3) Con riferimento a quanto disposto al punto 5 dell'articolo 18 di queste regole, quando avviene una rete segnata da un giocatore nella propria porta – risultato di una azione deliberata e intenzionale (autogol) mentre la sua squadra si trova a giocare in “power play” – il gol in questione non avrà alcun effetto per il “power play” in questione che manterrà inalterata la sua durata temporale.

## **4) ESEMPI DI ALCUNE SITUAZIONI DI GIOCO E DELLE CONSEGUENTI DECISIONI ARBITRALI.**

### **4.1) PRINCIPIO SOTTOSTANTE A TUTTI GLI ESEMPI PRESENTATI SUCCESSIVAMENTE – AZIONE TECNICA NELLA RIPRESA DEL GIOCO**

Per quanto riguarda gli esempi presentati successivamente – dal punto 4.2 a punto 4.8 incluso – gli Arbitri devono sempre ordinare la ripresa del gioco in funzione della situazione che ha originato la sua interruzione, assicurando che sia eseguita l'azione tecnica prevista dalle Regole di Gioco per ciascun specifico caso, indipendentemente dagli eventi avvenuti successivamente alla predetta interruzione del gioco.

### **4.2) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE CHE E' IN PISTA DI GIOCO.**

4.2.1) Il giocatore colpevole viene punito con una espulsione temporanea di 2 minuti da scontare completamente sulla sedia posta accanto al Tavolo Ufficiale di Gioco. Terminato questo tempo di sospensione, il giocatore in questione ritornerà alla sua panchina delle riserve e sarà disponibile per il rientro sulla pista di gioco.

4.2.2) La squadra del giocatore infrattore sarà sanzionata con un power play – giocando con un giocatore in meno sulla pista di gioco – che avrà la durata massima di 2 minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

### **4.3) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE CHE SI TROVA SULLA PANCHINA DELLE RISERVE E CHE ABBA GIA' ACCUMULATO 2 CARTELLINI BLU.**



**4.3.1)** Subito dopo la esibizione del cartellino blu in questione, a causa della somma dei tre cartellini blu nell'arco della gara, verrà mostrato al giocatore stesso il cartellino rosso e pertanto sarà sanzionato con la sua esclusione definitiva dalla gara e dovrà abbandonare immediatamente la panchina delle riserve e dovrà recarsi negli spogliatoi della sua squadra.

**4.3.2)** La squadra del giocatore infrattore sarà sanzionata con un power play - giocando con un giocatore in meno sulla pista di gioco, in osservanza alle disposizioni del successivo punto 4.3.3 - che avrà la durata massima di 2 minuti (tempo che è corrispondente al cartellino blu mostrato inizialmente), potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

**4.3.3)** E' compito dell'Allenatore Principale della squadra sanzionata indicare quale è il giocatore che deve uscire dalla pista di gioco per scontare il power play. Il giocatore in questione si recherà alla sua panchina delle riserve e sarà poi disponibile per il rientro in pista.

#### **4.4) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE IN PISTA, E A SEGUITO DI PROTESTE, A GIOCO FERMO, E' ESIBITO UN CARTELLINO ROSSO AL DIRIGENTE DELLA SQUADRA DEL GIOCATORE INFRATTORE.**

**4.4.1)** Il giocatore colpevole viene punito con una espulsione temporanea di 2 minuti da scontare completamente sulla sedia posta accanto al Tavolo Ufficiale di Gioco. Terminato questo tempo di sospensione, il giocatore in questione ritornerà alla sua panchina delle riserve e sarà disponibile per il rientro sulla pista di gioco.

**4.4.2)** Il Dirigente della squadra del giocatore infrattore è sanzionato con la sua esclusione definitiva dalla gara, e dovrà abbandonare immediatamente la zona della sua panchina delle riserve.

**4.4.3)** La squadra degli infrattori è sanzionata con due power play distinti - e giocherà con due uomini in meno in pista - in conformità con quanto stabilito ai punti seguenti:

**4.4.4)** Il primo power play avrà la durata massima di due minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

**4.4.5)** Alla fine del primo power play, la squadra sanzionata giocherà con un uomo in meno in pista di gioco, potendo fare entrare in gioco uno dei giocatori di riserva disponibili ed iniziando quindi l'esecuzione del secondo power play che avrà la durata massima di quattro minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

#### **4.5) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE IN PISTA, E A SEGUITO DI PROTESTE, A GIOCO FERMO, E' ESIBITO UN NUOVO CARTELLINO BLU AL MEDESIMO GIOCATORE INFRATTORE**

**4.5.1)** Il giocatore colpevole viene punito con una espulsione temporanea di 4 minuti - 2 minuti per ciascuno dei due cartellini blu che gli sono stati esibiti - da scontare completamente sulla sedia posta accanto al Tavolo Ufficiale di Gioco. Terminato questo tempo di sospensione, il giocatore in questione ritornerà alla sua panchina delle riserve e sarà disponibile per il rientro sulla pista di gioco.

**4.5.2)** La squadra degli infrattori è sanzionata con due power play distinti - e giocherà con due uomini in meno in pista - in conformità con quanto stabilito ai punti seguenti:

**4.5.3)** Il primo power play avrà la durata massima di due minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete

**4.5.4)** Alla fine del primo power play, la squadra sanzionata giocherà con un uomo in meno in pista di gioco, potendo fare entrare in gioco uno dei giocatori di riserva disponibili ed iniziando quindi l'esecuzione del secondo power play che avrà la durata massima di due minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

#### **4.6) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE IN PISTA, E A SEGUITO DI PROTESTE, A GIOCO FERMO, E' ESIBITO UN CARTELLINO BLU AD ALTRO GIOCATORE DELLA MEDESIMA SQUADRA E CHE SI TROVAVA ANCHE LUI IN PISTA.**

**4.6.1)** Ciascuno dei due giocatori infrattori è sanzionato con una espulsione temporanea di due minuti da scontare - per ognuno dei due - completamente sulla sedia posta accanto al Tavolo Ufficiale di Gioco. Terminato questo tempo di sospensione, i giocatori infrattori ritorneranno alla loro panchina delle riserve e saranno disponibili per il rientro sulla pista di gioco

**4.6.2)** La squadra degli infrattori è sanzionata con due power play distinti - e giocherà con due uomini in meno in pista - in conformità con quanto stabilito ai punti seguenti:

**4.6.3)** Il primo power play avrà la durata massima di due minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete

**4.6.4)** Alla fine del primo power play, la squadra sanzionata giocherà con un uomo in meno in pista di gioco, potendo fare entrare in gioco uno dei giocatori di riserva disponibili ed iniziando quindi

l'esecuzione del secondo power play che avrà la durata massima di due minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

#### **4.7) CARTELLINO ROSSO ESIBITO AD UN GIOCATORE IN PISTA.**

**E A SEGUITO DI PROTESTE, A GIOCO FERMO, E' ESIBITO UN CARTELLINO ROSSO AL MECCANICO DELLA MEDESIMA SQUADRA DEL GIOCATORE INFRATTORE.**

**4.7.1)** Il giocatore infrattore ed il meccanico della medesima squadra sono sanzionati con la loro espulsione definitiva, e dovranno abbandonare immediatamente la zona della loro panchina delle riserve (il giocatore ritornerà immediatamente negli spogliatoi della sua squadra).

**4.7.2)** La squadra degli infrattori è sanzionata con due power play distinti – e giocherà con due uomini in meno in pista – in conformità con quanto stabilito ai punti seguenti

**4.7.3)** E' compito dell'Allenatore Principale della squadra sanzionata indicare quale è l'altro giocatore – unitamente a quello autore dell'infrazione in pista - che deve uscire dalla pista di gioco per scontare il power play. Il giocatore in questione si recherà alla sua panchina delle riserve e sarà poi disponibile per il rientro in pista.

**4.7.4)** Il primo power play avrà la durata massima di quattro minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

**4.7.5)** Alla fine del primo power play, la squadra sanzionata giocherà con un uomo in meno in pista di gioco, potendo fare entrare in gioco uno dei giocatori di riserva disponibili ed iniziando quindi l'esecuzione del secondo power play che avrà la durata massima di quattro minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

#### **4.8) CARTELLINO BLU ESIBITO AD UN GIOCATORE IN PISTA MENTRE LA SUA SQUADRA SI TROVA AD AVERE SOLAMENTE TRE GIOCATORI IN PISTA DOVENDO GIA' SCONTARE DUE POWER PLAY DISTINTI.**

**Domanda precedente:**

La squadra del giocatore infrattore stava giocando con soli tre giocatori in pista in quanto doveva scontare una sanzione di due power play distinti, che – al momento della nuova infrazione in questione – erano fissati alla forma seguente:

- a) il primo power play è stato fissato nella durata massima di due minuti, dei quali rimaneva da scontare un solo minuto;
- b) il secondo power play è stato fissato nella durata massima di quattro minuti, da iniziare alla fine del primo power play, vale a dire dal momento in cui la squadra sanzionata può fare rientrare in pista un giocatore di riserva disponibile in modo da avere quattro giocatori in pista.

**4.8.1)** Il giocatore colpevole viene punito con una espulsione temporanea di 2 minuti da scontare completamente sulla sedia posta accanto al Tavolo Ufficiale di Gioco. Terminato questo tempo di sospensione, il giocatore in questione ritornerà alla sua panchina delle riserve e sarà disponibile per il rientro sulla pista di gioco.

**4.8.2)** Se non vi fosse un sostituto disponibile, la partita dovrà essere considerata conclusa dagli Arbitri secondo quanto disposto al punto 3.2 dell'articolo 11 delle presenti Regole di Gioco. Nel caso invece fosse disponibile un sostituto, la squadra del giocatore infrattore potrà fare entrare in pista un altro giocatore di riserva disponibile, in modo da continuare ad avere tre giocatori in pista, tenendo conto di quanto disposto al punto seguente.

**4.8.3)** Il secondo power play da scontare per la squadra del giocatore infrattore deve essere aggravato di ulteriori due minuti, con inizio alla fine del primo power play e portandolo quindi ad una durata massima di sei minuti, potendo terminare prima di questo termine se la squadra sanzionata subirà una rete.

### **CAPITOLO III**

#### **Squadre di Hockey Pista**

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

**1)** Ad una gara di hockey pista partecipano due squadre composte di 5 giocatori cadauno (1 portiere + 4 giocatori di movimento). Per dare inizio alla gara deve essere altresì presente il portiere di riserva per cui il numero minimo è fissato in 6 (sei) giocatori (2 portieri + 4 giocatori di movimento).

**1.1)** Il portiere di riserva è obbligato ad essere presente fino al termine della partita e potrà abbandonare la

panchina solo in caso di infortunio che gli precluda la continuazione della gara o di espulsione.

**1.2)** Ogni squadra può altresì schierare altri 4 (quattro) giocatori di riserva – che possono essere di movimento (l'opzione più comune) oppure portieri - per cui sul referto gara ogni squadra ha la possibilità di indicare un massimo di 10 (dieci) giocatori dei quali almeno 2 (due) devono essere portieri.

**2)** Nelle competizioni internazionali della categoria senior maschile, riservate alle selezioni nazionali dei paesi membri della FIRS e che sono disputati in giorni successivi, ogni squadra può iscrivere nella competizione un massimo di 11 (undici) giocatori, - dei quali almeno 3 (tre) devono essere portieri – tenendo sempre conto che in ogni gara dovrà essere rispettato quanto stabilito nella parte antecedente.

**3)** Affinché una gara possa avere inizio, ogni squadra deve presentare – sotto pena che le venga notificata una “mancanza di presenza” – un minimo di sei (sei) giocatori in condizioni di potere giocare, includendo obbligatoriamente 2 (due) portieri, uno effettivo e un altro di riserva.

**3.1)** In ogni caso, la squadra in questione potrà – in qualsiasi momento della gara – fare entrare in pista i rimanenti giocatori, sempre che questi siano stati regolarmente iscritti nel referto di gioco.

**3.2)** Se durante una gara in conseguenza di lesioni o sanzioni disciplinari una squadra rimanga ridotta a 2 (due) giocatori, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere la gara considerandola terminata, riportando sul Supplemento di Referto le circostanze che hanno determinato tale decisione, dettagliando in particolare:

**3.2.1)** Se la situazione è stata determinata in modo particolare dalle espulsioni subite o dall'abbandono ingiustificato di alcuni giocatori, in questo caso gli Arbitri Principali decideranno l'annotazione di “mancanza di presenza” alla squadra infrattrice e la sconfitta nella partita in questione.

**3.2.2)** Se tale situazione si verifica a causa di incidenti occasionali accaduti nella gara che hanno determinato lesioni ai giocatori per cui questi hanno dovuto abbandonare la pista, l'Ente Organizzatore potrà decidere per la ripetizione della gara nella sua completezza o in parte, tenendo conto del risultato in essere nel momento in cui la gara è stata sospesa.

**4)** Costituisce una grave violazione all'etica sportiva la squadra che, pur disponendo di giocatori sulla panchina delle riserve pronti ad entrare in pista, decide di rimanere in gioco con un giocatore in meno, situazione che se avviene determinerà l'assunzione dei seguenti provvedimenti da parte degli Arbitri Principali:

**4.1)** Effettuare la immediata interruzione della gara, esibendo un cartellino rosso all'allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all'allenatore secondario, al delegato della squadra o al capitano in pista.

**4.2)** Assicurare la sanzione disciplinare della squadra infrattrice con il corrispondente power play, in osservanza a quanto disposto all'articolo 10 di queste regole.

**4.3)** Obbligare la squadra infrattrice ad avere in pista il medesimo numero di giocatori, ovvero, mantenere un giocatore in meno in pista durante il compimento del power play.

**4.4)** Applicare la sanzione tecnica alla squadra infrattrice con la esecuzione di un tiro libero diretto.

**5)** L'iscrizione ufficiale nel Referto di gioco e l'identificazione dei giocatori di ogni squadra – inclusi i portieri – è effettuata con l'indicazione di numeri distinti – compresi tra 1 (uno) e 99 (novantanove) con l'esclusione del numero 0 (zero) – riportati obbligatoriamente sulle maglie, e facoltativamente sui pantaloncini dell'equipaggiamento di gioco.

## **Art. 12° Panchina delle riserve - Rappresentanti delle squadre nel gioco**

**1)** In base a quanto stabilito nel punto 4 del Art. 13° del Regolamento tecnico dell'Hockey Pista, ogni squadra ha il diritto di integrare 12 (dodici) dei suoi rappresentanti nella “panchina delle riserve”, vale a dire:

**1.1)** 5 (cinque) Giocatori di riserva, includendo almeno 1 (uno) portiere

**1.2)** 2 (due) Delegati della squadra

**1.3)** 1 (uno) Allenatore principale

**1.4)** 1 (uno) Allenatore aggiunto (o Preparatore fisico)

**1.5)** 1 (uno) Medico

**1.6)** 1(uno) Massaggiatore ( o Infermiere oppure Fisioterapista)

**1.7)** 1 (uno) Meccanico ( o Economo)

**2)** Durante ogni tempo della gara, ciascuna delle squadre deve occupare la panchina delle riserve posizionata a fianco della propria zona difensiva, invertendo poi con la squadra avversaria la posizione durante l'intervallo.

**3)** Durante la gara tutti gli elementi che occupano la panchina delle riserve di ogni squadra dovranno rimanere seduti, con eccezione di 3 (tre) rappresentanti – uno dei quali è l'allenatore principale – che possono rimanere in piedi vicino alla sponda esterna davanti alla propria panchina.

- 3.1)** Ad eccezione dei giocatori di riserva, tutti i rappresentanti delle squadre che sono indicati nel Referto di Gara e che accedono alla panchina delle riserve, devono portare appesa al collo una tessera identificativa (con indicazione di Società, nominativo del tesserato, incarico ricoperto e fotografia a colori).
- 3.2)** Nel caso in cui il tesserato non sia in possesso della tessera, non potrà accedere alla panchina delle riserve salvo specifica e formale autorizzazione concessa dalla Commissione Organizzatrice della manifestazione.
- 4)** Nel caso in cui si verificasse, sulla panchina delle riserve delle due squadre, una qualsiasi irregolarità/anomalia non grave, gli Arbitri Principali attenderanno una interruzione del gioco per sollecitare al Delegato della squadra in questione il corretto ripristino della situazione.
- 5)** Al contrario, dovesse essere riscontrata una grave infrazione disciplinare sulla panchina delle riserve delle due squadre, gli Arbitri Principali procederanno come previsto dall'Art. 23° di queste regole.
- 6)** Perde il diritto a restare sulla "panchina delle riserve", qualsiasi giocatore o rappresentante di una squadra che sia stato espulso dagli Arbitri Principali con il cartellino ROSSO.
- 6.1)** I giocatori a cui sia stato esposto il cartellino BLU devono occupare temporaneamente una delle sedie collocate tra la panchina delle riserve e il tavolo ufficiale della gara.
- 6.2)** Quando, contravvenendo a quanto disposto dagli arbitri principali, si verifichi la permanenza nella "panchina delle riserve" di qualsiasi elemento che – o perché sia stato espulso o per qualsiasi altro motivo - non ne abbia il diritto, gli arbitri principali devono sollecitare il tempestivo intervento delle forze dell'ordine per garantire l'allontanamento della persona in posizione irregolare.
- 7)** Oltre ai giocatori di riserva nei soli casi di sostituzione di un compagno in pista, soltanto il medico o il massaggiatore possono – previa autorizzazione concessa espressamente dagli arbitri principali – entrare in pista per prestare assistenza a un proprio giocatore anche nell'eventualità che siano stati espulsi o esclusi dalla panchina delle riserve.
- 7.1)** Se l'entrata in pista del medico e/o del massaggiatore avviene senza la preventiva autorizzazione degli Arbitri principali, questi dovranno richiamare verbalmente l'infrattore dopo che sia però stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.
- 7.2)** In caso avvenga la reiterazione dell'infrazione citata al punto precedente, gli arbitri principali espelleranno definitivamente con il cartellino rosso l'infrattore – allontanandolo anche dalla panchina delle riserve – dopo però che sia stata prestata l'assistenza medica al giocatore infortunato.

### **Art. 13° Azioni e interventi del portiere nel gioco**

**1)** Analogamente a tutti gli altri giocatori (di movimento), il portiere deve appoggiarsi solo sui propri pattini e gode – limitatamente nella propria area di rigore – di diritti speciali nella difesa della propria porta, come di seguito descritto.

**1.1)** Nel tentativo di parare un tiro o di evitare la segnatura di una rete, il portiere può inginocchiarsi, sedersi, stendersi o strisciare e può fermare la palla con qualsiasi parte del corpo anche se lo stesso si trova temporaneamente in contatto con il pavimento della pista.

**1.2)** Dopo che il portiere ha effettuato la difesa della propria porta, deve però rialzarsi e sostenersi solo sopra i suoi pattini ma può comunque mantenere uno dei ginocchi appoggiati a terra ad eccezione che nell'esecuzione di una punizione diretta o di un rigore contro la propria squadra, come stabilito nel punto 3 dell'Art. 29° di queste regole.

**1.3)** Se al portiere cade la propria maschera e para quindi anche senza la maschera indossata un tiro diretto verso la propria porta non incorre in alcuna irregolarità; gli arbitri principali applicheranno la "norma del vantaggio" e solo successivamente interromperanno il gioco per dar modo al portiere di indossare la propria maschera.

**1.4)** Se un portiere effettua una parata corretta e non fallosa in difesa della sua porta, respingendo la palla, e a seguito di questo la palla entra direttamente nella porta avversaria, senza essere giocata o toccata da qualsiasi altro giocatore in pista, il gol ottenuto a seguito di questo dovrà essere concesso dagli Arbitri in conformità di quanto disposto al punto 1.2.4 dell'articolo 18 delle presenti regole.

**2)** Dentro la sua area di rigore, il portiere non può, in forma intenzionale, impedire che la pallina non sia giocata e quindi non è consentito:

**a)** afferrare o prendere la pallina con la mano

**b)** sdraiarsi sopra la pallina

**c)** trattenere la pallina tra le gambe ed i gambali

**d)** effettuare movimenti di apertura e chiusura delle gambe per impedire che la pallina venga giocata

**e)** utilizzare il proprio bastone per trattenere la pallina contro i propri pattini e/o guanti

**f)** utilizzare il proprio bastone per portare la pallina tra i propri piedi e gambali

**Se avviene una qualsiasi di queste infrazioni, gli Arbitri Principali devono interrompere la gara e accordare un tiro di rigore contro la squadra del portiere infrattore, senza però che sia adottata alcuna sanzione disciplinare.**

3) Quando il portiere si trova con il suo corpo completamente fuori dall'area di rigore, il portiere non può utilizzare intenzionalmente i suoi specifici strumenti di protezione; in caso contrario ed in presenza di qualsiasi infrazione al gioco, sarà soggetto ai seguenti provvedimenti:

**3.1)** se il portiere gioca la palla intenzionalmente con i guanti o con i gambali di protezione, gli arbitri principali interromperanno il gioco e gli mostreranno un cartellino blu con la conseguente applicazione delle sanzioni e dei provvedimenti citati nel punto 2 del successivo Art. 26 di queste Regole.

**3.2)** se il portiere gioca la palla con la "stecca" in modo irregolare o fallosa – o se la palla rimbalza sui suoi guanti o gambali di protezione in modo fortuito e non intenzionale – gli arbitri principali devono assegnare – salvo l'eventuale applicazione della norma del vantaggio - il corrispondente provvedimento tecnico, sanzionando la squadra del portiere in questione con un tiro libero indiretto ma senza alcun altro provvedimento di carattere disciplinare.

**4) INFRAZIONI DEL PORTIERE COMMESSE FUORI DALLA PROPRIA AREA DI RIGORE .**

Quando la pallina si trova nella zona posteriore alla sua area di rigore, si possono verificare alcune infrazioni del portiere, situazioni che obbligano gli Arbitri Principali a interrompere immediatamente il gioco per sanzionare tali infrazioni nel modo seguente:

**4.1)** assegnare un fallo tecnico – con l'esecuzione del corrispondente tiro libero indiretto battuto nell'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino a quello ove è avvenuta l'infrazione – senza alcuna addizionale azione di tipo disciplinare, quando gioca la pallina in modo non regolamentare con il suo bastone, non essendo appoggiato al suolo esclusivamente con i propri pattini mantenendo una o entrambe le ginocchia a terra

**4.2)** Assegnare un fallo di squadra – con esecuzione del corrispondente tiro libero indiretto (se è il caso) nell'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto dove è avvenuta l'infrazione – sempre che il portiere in questione colpisca con il suo bastone:

a) il bastone del giocatore avversario

b) la zona dei pattini e/o dei parastinchi di protezione del giocatore avversario, senza provocarne la caduta in pista e/o senza usare violenza nell'azione.

**4.3)** Assegnare un tiro libero diretto – dopo avere esibito il cartellino azzurro al portiere infrattore – sempre che questo abbia colpito con il suo bastone un giocatore avversario nella zona dei pattini e/o dei parastinchi di protezione, provocando la sua caduta in pista.

**4.4)** Assegnare un tiro libero diretto – dopo avere mostrato un cartellino rosso al portiere infrattore – sempre che questo abbia colpito con il suo bastone un giocatore avversario in zona non protetta del suo corpo (gambe, braccia, tronco, etc.)

## **CAPITOLO IV**

### **Situazioni specifiche di gioco – Inquadramento normativo**

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

1) In tutte le situazioni, il gioco inizia e termina con il fischio degli Arbitri Principali mentre il segnale acustico utilizzato dai cronometristi è soltanto indicativo e di ausilio agli arbitri.

2) All'inizio di ciascuno dei due tempi di gioco ed allorché viene segnata una rete, la palla è collocata nel punto contrassegnato al centro della pista e dopo il fischio dell'arbitro la palla è giocata dalla squadra in questione ed in particolare:

**2.1)** all'inizio della partita (primo tempo) dalla squadra designata per sorteggio con la conseguenza che all'altra squadra toccherà eseguire il tiro di inizio al ricominciare della partita (secondo tempo);

**2.2)** dopo la segnatura di una rete valida, dalla squadra che l'ha subita eccetto quanto disposto al punto 1.4 e 2.5 dell'Art. 5 di queste Regole.

3) Nell'esecuzione del tiro d'inizio, tutti i giocatori di entrambe le squadre devono rimanere nella propria metà pista e fuori dal cerchio di centro pista, all'interno del quale sono autorizzati a rimanervi solamente il giocatore incaricato di battere il tiro ed un suo compagno di squadra.

**3.1)** Dopo il fischio degli arbitri, la palla è in gioco e quindi anche i giocatori avversari potranno tentare di entrare in possesso della palla e giocarla.

**3.2)** Nell'esecuzione del tiro d'inizio, la pallina può essere:

a) rinviata nella metà pista avversaria; o

b) ripassata nella propria metà pista, situazione nella quale la squadra che la esegue disporrà di 5



secondi per ripassare la pallina nella altra metà pista, dovendo gli Arbitri Principali agire in conformità al punto 1.1.4 dell'articolo 9 di queste Regole.

4) Se il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro di inizio, dopo il fischio dell'arbitro, decide di tirare direttamente in porta e segna una rete – senza che nessun altro giocatore tocchi o giochi la palla – la rete non sarà convalidata e la gara riprenderà con una ripresa a due in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra nella cui porta la palla è entrata.

### **Art. 15° Sosta del tempo o “time out”**

1) In ciascuno dei due tempi regolari di una partita, ogni squadra può usufruire di un “time out” della durata massimo di 1 (uno) minuto.

1.1) La squadra che non ne ha usufruito nel primo tempo non può utilizzarne 2 (due) nel secondo tempo.

1.2) Nei tempi supplementari non si possono concedere “time-out” anche nel caso in cui questi non siano stati utilizzati nei tempi normali di gara.

2) I “time out” devono essere richiesti dai delegati delle squadre posizionati vicino al Tavolo Ufficiale di gara. Essendo compito dell'Arbitro Ausiliare – alla prima interruzione del gioco e tenendo conto di quanto disposto nel punto 3 di questo Art. – assicurare la realizzazione dei seguenti procedimenti:

2.1) Informare gli Arbitri Principali, le squadre ed il pubblico in generale in merito alla richiesta di un time out posizionando una bandierina – o altro specifico segnale – nella parte superiore del Tavolo Ufficiale di Gioco dalla parte del recinto riservato della squadra che ha richiesto tale sospensione di gioco.

2.2) Avvisare gli Arbitri Principali – per mezzo di un segnale acustico o utilizzo del fischietto – che deve essere concesso il time out indicando anche quale delle due squadre ha fatto tale richiesta posizionando una bandierina o altro specifico segnale sul Tavolo Ufficiale di Gara.

2.3) Effettuare il controllo del tempo del time out concesso dagli Arbitri Principali emettendo un nuovo segnale sonoro o tramite l'utilizzo del fischietto al termine del periodo medesimo.

2.4) Annotare sul referto di gara i time out concessi ad ogni squadra.

3) Qualsiasi time out può essere concesso solo dopo che gli Arbitri Principali abbiano confermato – prima al Tavolo Ufficiale di Gara mediante l'emissione del proprio fischio e contestuale specifica segnalazione – la sua autorizzazione con corrispondente interruzione di gioco.

3.1) Se gli Arbitri Principali si accorgono che c'è uno o più giocatori infortunati in pista, il time out sarà concesso – e inizierà ad essere conteggiato – solo dopo che sia stato terminato il soccorso al giocatore infortunato o solo dopo che questi sia uscito dalla pista di gioco.

3.2) Il time out sarà sempre assegnato alla squadra che l'ha richiesto, anche se questa poi voglia rinunciarvi dopo che il Tavolo Ufficiale di gara lo abbia già segnalato con il segnale acustico all'arbitro.

4) Durante il time out, i giocatori di ogni squadra devono riunirsi vicino alla propria panchina ed entrambe le squadre possono effettuare sostituzioni di giocatori ma nessun altro componente la panchina delle riserve può entrare in pista.

4.1) Gli Arbitri Principali manterranno il possesso della pallina e si collocheranno a centro pista in modo da potere osservare e controllare gli elementi delle panchine di ogni squadra.

4.2) alla fine del time out, gli arbitri principali ordineranno la ripresa del gioco, mediante un piccolo fischio, ad eccezione della situazione di ripresa del gioco con l'esecuzione di un tiro libero diretto o con l'esecuzione di un tiro di rigore.

### **Art. 16° Entrata uscita dalla pista - sostituzione dei giocatori.**

1) I giocatori di ogni squadra – inclusi i portieri – entreranno ed usciranno dalla pista attraverso la porta vicina alla propria panchina delle riserve, specialmente quando si effettua una sostituzione.

2) ENTRATA ED USCITA DALLA PISTA SALTANDO LA TRANSENNA

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

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

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

2.2.2) Se il portiere o il giocatore di movimento in questione sono recidivi per la medesima infrazione, la partita sarà immediatamente interrotta per assicurare i procedimenti previsti al punto 2.3 dell'articolo 25

di queste regole.

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

### **3) SOSTITUZIONE GIOCATORI.**

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

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

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

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

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

**3.3.1)** i procedimenti stabiliti al punto 2.2 dell’articolo 25 di queste regole.

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

### **4) SOSTITUZIONI – NORME GENERALI**

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

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

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

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

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

### **5) NORME SPECIFICHE DA OSSERVARE NELLA SOSTITUZIONE DEL PORTIERE**

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

**5.1)** Quando – sia per un infortunio che per sanzioni disciplinari che in funzione di quanto disposto al punto 3 di questo articolo - la sostituzione del portiere deve essere obbligatoriamente effettuata e non è disponibile il portiere di riserva, gli Arbitri Principali concederanno 3 (tre) minuti affinché un altro giocatore possa prendere il posto del portiere sostituito indossando la maschera, i gambali e le restanti specifiche attrezzature previste per la protezione dei portieri.

**5.1.1)** Se il portiere sostituito – in assenza di altre alternative - si rifiutasse di cedere il proprio equipaggiamento di protezione al giocatore che lo deve sostituire, gli Arbitri Principali debbono richiedere l’intervento del Capitano in pista e dei Delegati della squadra in questione, affinché il problema sia rapidamente risolto.

**5.1.2)** Nel caso che questo intervento non abbia buon esito, gli Arbitri Principali fischieranno la fine della gara e riferiranno il tutto dettagliatamente sul Referto di Gara.

**5.2)** Per scelta tecnica – e limitatamente agli ultimi 5 (cinque) minuti del secondo tempo normale di gioco - il portiere di ogni squadra può essere sostituito con un giocatore di movimento della propria squadra, senza

che questo possa beneficiare degli speciali diritti concessi ai portieri nella loro area di rigore, né potrà utilizzare alcuna delle protezioni specifiche dei portieri.

## **6) SOSTITUZIONE IRREGOLARE E SANZIONAMENTO DEGLI INFRATTORI.**

**6.1)** Quando il gioco è fermo o interrotto non esiste la sostituzione irregolare; motivo che impedisce che gli Arbitri Principali riprendano il gioco senza aver verificato che esistano tutte le condizioni regolamentari che lo consentano.

**6.2)** Quando il gioco è in corso ed attivo, sarà considerata l'esistenza di una sostituzione irregolare quando si verifica una delle seguenti circostanze:

**6.2.1)** L'entrata in pista del giocatore o portiere sostituito avviene prima dell'uscita dalla pista del giocatore o del portiere sostituito;

**6.2.2)** La indebita presenza in pista di un giocatore o di un portiere che non è abilitato a partecipare alla gara, sia perché è stato espulso definitivamente dalla stessa, sia perché sta ultimando il periodo di sospensione per una espulsione temporanea.

**6.3)** Quando sarà constatata una sostituzione irregolare, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco assicurando i seguenti provvedimenti:

**6.3.1)** mostrare un cartellino blu al portiere o al giocatore subentrante.

**6.3.2)** assicurare la sanzione disciplinare stabilita al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole, agli infrattori ed alla sua squadra.

**6.3.3)** ordinare – se è il caso di una infrazione delle disposizioni del punto 4.2 di questo articolo – che si effettui l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto che era in corso.

## **Art. 17° Giocando la palla – Norme specifiche**

### **1) GIOCARE O COLPIRE LA PALLINA CON IL BASTONE.**

**1.1)** Salvaguardando quanto disposto dal punto 1 dell'articolo 13, la palla può essere giocata solo col bastone, tenendo conto che se un giocatore non si trova nella area di rigore di qualsiasi squadra, la palla può essere fermata con i pattini e con qualunque parte del corpo eccetto che con le mani.

**1.1.1)** La pallina può essere mossa o tirata soltanto con le parti piatte della stecca mentre è proibito intercettarla o giocarla con il taglio del bastone e con la punta della stecca

**1.1.2)** Un giocatore, sia con il possesso della palla che in qualsiasi altra fase del gioco a cui partecipa, non potrà alzare nessuna parte della stecca al di sopra del livello della propria spalla ad eccezione che in occasione del tiro verso la porta avversaria sempre che tale gesto (vale a dire alzare la stecca sopra la propria spalla) non costituisca pericolo per l'incolumità degli altri giocatori, siano essi compagni di squadra che avversari

**1.1.3)** Qualsiasi delle situazioni descritte ai punti 1.1.1 e 1.1.2 di questo articolo sarà considerata come falli tecnico e punito come descritto nell'articolo 24 di queste Regole.

**1.2)** Non sarà considerata valida una rete ottenuta a seguito del rimbalzo – fortuito o meno – della pallina contro qualsiasi parte del corpo o dei pattini di un giocatore della squadra che beneficerebbe della rete in questione.

**1.3)** Tuttavia – tenendo conto della norma del vantaggio – sarà considerata valida una qualsiasi rete segnata da un giocatore nella propria porta sia con il suo bastone sia a seguito del rimbalzo fortuito o meno – della pallina contro qualsiasi parte del suo corpo o dei suoi pattini.

### **2) LIMITAZIONI IMPOSTE AI GIOCATORI NEL GIOCARE LA PALLA**

**2.1)** Gli Arbitri Principali devono interrompere la partita e segnalare il corrispondente fallo tecnico – sanzionabile come disposto dall'articolo 24 di queste regole quando un giocatore commette una di queste infrazioni:

**2.1.1)** toccare o muovere la pallina senza stare esclusivamente appoggiato sui pattini, tenendo la mano o parte del corpo appoggiata al suolo ad eccezione del portiere nella propria area di rigore

**2.1.2)** giocare o muovere la pallina con le mani, braccia o qualsiasi altra parte del corpo.

**2.1.3)** fermare la pallina con la mano o calciarla intenzionalmente

**2.1.4)** immobilizzare o mantenere la pallina immobilizzata tra la transenna e i pattini o tra la transenna e il bastone.

**2.1.5)** giocare la pallina appoggiato o aggrappato alla porta ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.

**2.1.6)** mantenere il possesso di pallina in qualsiasi degli angoli della pista o dietro la porta

**2.2)** durante il gioco, la pallina non potrà essere alzata al di sopra di m 1,50 (un metro e cinquanta), ad eccezione che ad opera del portiere quando questi è nella propria area di rigore.

**2.2.1)** Se avviene una infrazione a questa disposizione, gli Arbitri Principali puniranno sempre la squadra dell'infrattore con un tiro libero indiretto. Anche se l'infrazione è avvenuta dentro l'area di rigore

della squadra dell'infrattore.

**2.2.2)** Non si considera come infrazione nessuna situazione in cui la pallina si alza al di sopra dell'altezza regolamentare a seguito di un rimbalzo – sia contro la porta sia contro le recinzioni sia contro il corpo o il bastone o i pattini di un giocatore in pista – e sempre che la pallina non sia uscita dalla pista.

### **3) PARTECIPAZIONE DEI GIOCATORI CON IRREGOLARITA' NEL LORO EQUIPAGGIAMENTO – SANZIONI**

**3.1)** Con eccezione delle disposizioni del punto 3.3 di questo articolo, gli Arbitri Principali devono interrompere la partita quando un giocatore o il portiere gioca la pallina – o prende parte attiva al gioco – con il suo equipaggiamento in condizioni irregolari, in particolare quando si verifica una delle seguenti circostanze:

**3.1.1)** giocare la pallina intenzionalmente senza stecca

**3.1.2)** giocare la pallina con uno dei pattini guasto (perdita o blocco di alcune ruote, pattino staccato dalla scarpa etc)

**3.1.3)** portiere che gioca o difende la pallina senza indossare tutti i suoi elementi di protezione (maschera di protezione integrale o casco e visiera, pettorina, guanti, gambali) o senza avere in mano il bastone.

**3.2)** La corrispondente sanzione tecnica dovrà essere assicurata dagli Arbitri Principali in funzione del punto della pista dove sono avvenute le infrazioni riferite al punto 3.1 del presente articolo, in particolare:

**3.2.1)** Se il giocatore o portiere infrattore si trovava nella sua area di rigore, la sua squadra sarà sanzionata tecnicamente con un tiro di rigore, in conformità con quanto disposto al punto 4.2 dell'articolo 29 delle presenti Regole;

**3.2.2)** Nelle altre situazioni, la squadra dell'infrattore sarà sanzionata con un fallo di squadra in conformità con quanto disposto al punto 3.2 dell'articolo 25 delle presenti Regole.

**3.3)** Se un giocatore ha il suo equipaggiamento in condizioni irregolari ma non prende parte attiva al gioco, questo non deve essere interrotto dagli Arbitri Principali che, approfittando di una interruzione del gioco, comanderanno la sostituzione del giocatore in questione, se già non è avvenuta.

### **4) PALLINA DIFETTOSA**

Quando una pallina diventa difettosa, gli Arbitri Principali interromperanno il gioco, procedendo alla sua sostituzione con una nuova pallina, che loro sceglieranno, e riprenderanno il gioco con un tiro libero in- diretto a favore della squadra che aveva il possesso della pallina al momento dell'interruzione del gioco.

### **5) PALLINA IN GIOCO**

**5.1)** Si considera la pallina in gioco quando gli Arbitri Principali fischiano per iniziare o riprendere il gioco o quando – dopo una interruzione del gioco effettuata dagli Arbitri Principali per accordare un tiro libero indiretto – un giocatore della squadra che beneficia del fallo tocca la pallina.

**5.2)** Si considera anche che una pallina è in gioco quando tocca fortuitamente gli Arbitri Principali o quando si alza fortuitamente al di sopra dell'altezza di m 1,50 (un metro e cinquanta) sia per avere impattato contro la porta o contro le recinzioni laterali o di fondo pista o per parata del portiere o rimbalzo contro i pattini.

### **6) PALLA “FUORI GIOCO”**

**6.1)** Si considera “palla fuori gioco” quando il gioco é stato interrotto dagli Arbitri Principali oppure quando:

**6.1.1)** la pallina si ferma nei gambali del portiere, nella recinzione o – fermo restando quanto previsto nel punto 1.1.4 dell'articolo 9 – in qualsiasi parte esterna del telaio della porta; situazione in cui il gioco sarà interrotto dagli Arbitri Principali e ripreso con una “ripresa a due”, battuta in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.

**6.1.2)** La pallina si blocca nelle recinzioni di fondo pista o nella rete di protezione di fondo pista o oltrepassi le protezioni laterali o di fondo pista, uscendo fuori dalla pista di gioco, sia che sia uscita intenzionalmente per effetto di un tiro di un giocatore o per aver toccato accidentalmente per effetto di un tiro che effettuato verso la porta colpisca i pali esternamente della stessa e a seguito di questo esca fuori dalla pista di gioco. In queste situazioni fermo restando il disposto al punto 1.1.4 dell'articolo 9 e il punto 6.2 di questo articolo, la partita sarà interrotta dagli arbitri principali, accordando un tiro libero indiretto contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

**6.2)** 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 é 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).

**6.3)** Quando la palla tocca il tetto dell'impianto – sia per effetto della parata del portiere che per effetto di un tiro che ha toccato uno dei pali della porta o se gli Arbitri Principali hanno dubbi su quale sia il giocatore che ha commesso l'infrazione, il gioco riprenderà con la segnalazione di una ripresa a due battuta nel punto di centro pista.

## **Art. 18° Realizzazione e convalida di una rete**

### **1) CONVALIDA DI UNA RETE**

**1.1)** Si considera rete ogni volta che – con il gioco che si svolge in condizioni regolari – la palla oltrepassa completamente la “linea di porta” che è situata tra i due pali verticali e sotto la traversa della porta stessa senza però che la palla sia tirata, trasportata o spinta con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo dell’attaccante.

**1.2)** Una rete sarà sempre valida se deriva da:

**1.2.1)** un tiro regolare effettuato da una qualsiasi parte della pista ad eccezione che si tratti di una “punizione indiretta” o “del tiro di inizio” e la pallina entri direttamente nella porta senza che nessun altro giocatore la tocchi.

**1.2.2)** l’esecuzione regolare di una “ripresa a due” quando la palla entra direttamente nella porta senza essere stata toccata o giocata da qualsiasi altro giocatore.

**1.2.3)** rete segnata da un giocatore nella propria porta sia con il bastone sia a seguito del rimbalzo – fortuito o meno – della pallina con qualsiasi parte del suo corpo o del rimbalzo della pallina contro i suoi pattini.

**1.2.4)** Un gol ottenuto dal portiere che effettua una parata corretta e non fallosa in difesa della sua porta, e a seguito di questo la palla entra direttamente nella porta avversaria, senza essere giocata o toccata da qualsiasi altro giocatore in pista.

**1.3)** Se la pallina si alza oltre metri 1,50 (un metro e cinquanta) - a seguito del suo urto contro uno dei pali o la traversa della porta, la recinzione laterale o di fondo pista - e al suo cadere urti o rimbalzi sulla schiena del portiere ed entri in porta, gli Arbitri Principali convalideranno la rete in quanto non è stata commessa alcuna infrazione quando il giocatore ha tirato.

**1.4)** Se un giocatore della squadra che difende lancia la stecca, la maschera o il guanto nel tentativo di impedire che la palla entri nella propria porta, senza però riuscirci, gli Arbitri Principali convalideranno egualmente la rete e procederanno disciplinarmente nei confronti del giocatore secondo disposto nel punto 8.1 dell’articolo 22 di queste regole.

### **2) RETI NON VALIDE**

**2.1)** Una rete non sarà valida se deriva da:

**2.1.1)** un rimbalzo – fortuito o meno – contro qualsiasi parte del corpo o dei pattini di un giocatore della squadra che la realizza.

**2.1.2)** la esecuzione di un “tiro libero indiretto”, la palla entra direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore l’abbia toccata o giocata.

**2.1.3)** la esecuzione del tiro di inizio, la palla entra direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore l’abbia toccata o giocata.

**2.1.4)** l’intervento di un elemento estraneo al gioco, entrato indebitamente in pista.

**2.2)** In qualsiasi di questi casi, il gioco riprenderà con una “ripresa a due” che sarà sempre battuta in uno degli angoli inferiori dell’area di rigore in questione.

### **3) RETE OTTENUTA ALLA FINE DELLA GARA O ALLA FINE DEL PRIMO TEMPO**

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

### **4) RETE OTTENUTA NEI TEMPI SUPPLEMENTARI DELLA GARA.**

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

### **5) RETE INTENZIONALE NELLA PROPRIA PORTA**

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

**5.1)** Esibizione di due cartellini rossi, uno al giocatore o portiere in questione e l’altro all’allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all’allenatore secondario, o al delegato della squadra o al capitano in pista.

**5.2)** Penalizzazione con “power play” della squadra degli infrattori, in base a quanto disposto nei punti 1.3 e 2 dell’articolo 10 di queste Regole.

## **Art. 19° Blocco ed ostruzione - definizioni e inquadramento normativo**

### **1) Il “BLOCCO”.**

Azione tattica permessa effettuata da un giocatore in fase di attacco che – senza entrare in contatto fisico con un



giocatore avversario – tenta di impedirgli di ottenere una posizione difensiva più favorevole ed ostacolare quindi l'efficacia del suo intervento difensivo.

**1.1)** Il blocco può essere effettuato sia in forma statica (senza pallina) che dinamica (con pallina).

**1.2)** Se il giocatore che subisce il blocco 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 lasciare uno spazio sufficiente - la distanza minima è fissata in 50 (cinquanta) centimetri - affinché il giocatore bloccato possa tentare di evitare il blocco stesso, fermandosi o cambiando direzione di movimento.

**1.4)** Il giocatore che esegue il blocco deve mantenere sempre una posizione del corpo priva di qualsiasi tipo di "aggressività", vale a dire dovrà avere il tronco leggermente piegato e il bastone rivolto verso terra.

## **2) DISFARE IL BLOCCO**

Azione consentita di grande utilità tattica nella quale non esiste una occupazione di spazio da parte del giocatore attaccante ed è eseguita senza qualsiasi contatto fisico con il giocatore difensivo avversario.

## **3) VELO**

Azione tattica consentita ed è sviluppata dal giocatore attaccante che – senza essere in possesso della pallina – si sposta davanti al giocatore difensore avversario per cercare, in questo modo, di rendergli il più difficoltoso possibile l'intervenire per fermare l'azione offensiva portata dal giocatore che ha il possesso della palla.

## **4) BLOCCO ILLEGALE**

Il blocco è illegale quando si verifica una qualsiasi delle seguenti situazioni:

**4.1)** il giocatore che effettua il blocco entra in contatto fisico con un "difensore" avversario.

**4.2)** il giocatore che effettua il blocco assume una posizione "aggressiva", collocando il proprio bastone in una posizione al di sopra della linea dei suoi pattini, in modo da ottenere maggior spazio addizionale e/o intimorire il giocatore "bloccato".

**4.3)** il giocatore che effettua il blocco è in movimento e non rispetta la distanza minima di 50 (cinquanta) centimetri rispetto al giocatore "bloccato" o quando spinge o provoca un qualsiasi scontro con il giocatore "bloccato".

## **5) OSTRUZIONE**

Azione di gioco non consentita e si verifica quando un giocatore provoca intenzionalmente un contatto fisico con un avversario, per impedire la sua opposizione ad una azione di gioco e/o il suo spostamento in pista, come ad esempio:

**5.1)** Tagliare o sbarrare la strada ad un avversario, impedendone lo spostamento senza pallina o la sua partecipazione ad un'azione in corso.

**5.2)** spingere un avversario contro la transenna per impedirgli di giocare la pallina.

**5.3)** Aggrapparsi o appoggiarsi alla porta, o alla transenna che delimita la pista con l'obiettivo di sbarrare il passaggio ad un avversario, danneggiandone così il movimento.

**6)** Tanto il blocco illegale quanto l'ostruzione devono essere sanzionati dagli Arbitri Principali con l'assegnazione di un "fallo di squadra" in base a quanto stabilito dal punto 3.5 dell'articolo 25 di queste Regole.

**6.1)** Gli Arbitri Principali devono effettuare una "analisi" e valutare correttamente le situazioni di gioco distinguendo tra:

**6.1.1)** Le azioni fallose e "punibili" – come nei casi di ostruzione e di blocco illegale – in relazione ad azioni intenzionalmente falloso e che coinvolgono contatto con gli avversari;

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

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

## **Art. 20° Altre situazioni specifiche di gioco**

### **1) SPOSTAMENTO DELLA PORTA**

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

**1.1)** Se lo spostamento della porta è avvenuto per azione volontaria e intenzionale del portiere o di un giocatore di una qualsiasi delle due squadre, gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente il gioco e mostreranno il cartellino BLU al giocatore che ha commesso l'infrazione, assicurando nel contempo quanto disposto dal punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole tenendo conto anche di:

**1.1.1)** se l'infrazione è stata commessa dal portiere o da un giocatore che attacca la porta spostata bisogna assegnare un tiro libero diretto contro la squadra del portiere o giocatore infrattore;

**1.1.2)** se l'infrazione è stata commessa dal portiere o da un giocatore che difende la porta spostata bisogna assegnare un tiro di rigore contro la squadra del portiere o giocatore infrattore;

**1.2)** Se invece lo spostamento della porta si è verificato per azione involontaria e non intenzionale di un giocatore di una qualsiasi delle due squadre, gli Arbitri Principali devono procedere come segue:

**1.2.1)** ricollocare la porta al suo posto senza interrompere il gioco;

**1.2.2)** nel caso non fosse possibile quanto citato al punto precedente, gli Arbitri Principali interromperanno il gioco per riposizionare correttamente la porta e riprenderanno il gioco con l'assegnazione di una "punizione indiretta" in favore della squadra che in quel momento aveva il possesso della palla.

## **2) RIPRESA A DUE**

**2.1)** Una "ripresa a due" sarà sempre assegnata per riprendere il gioco allorché questo sia stato interrotto dagli Arbitri Principali nelle seguenti situazioni:

**2.1.1)** l'interruzione in questione sia riconducibile all'assegnazione di una punizione senza che gli arbitri abbiano la certezza su quale delle squadre avesse il possesso della pallina nel momento della interruzione;

**2.1.2)** l'interruzione è stata effettuata per assegnare due falli di identica gravità, commessi in simultanea da parte di due giocatori appartenenti ad entrambe le squadre;

**2.2)** nell'esecuzione della "ripresa a due", i giocatori incaricati (uno per squadra) prendono posizione uno di fronte all'altro, volgendo le spalle alla propria porta, con la parte curva della propria stecca che tocchi il pavimento della pista e la cui punta disti dalla palla almeno 20 (venti) centimetri;

**2.2.1)** eccetto i giocatori che eseguono la "ripresa a due", tutti gli altri giocatori in pista dovranno collocarsi ad almeno, 3 (tre) metri dalla pallina;

**2.2.2)** nell'esecuzione della "ripresa a due", i due giocatori incaricati potranno colpire la pallina soltanto dopo il fischio dell'arbitro;

**2.2.3)** se uno dei giocatori gioca la pallina prima del fischio dell'arbitro, sarà immediatamente assegnato un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore battuto nello stesso punto;

**2.3)** Gli Arbitri Principali indicano il punto in cui deve essere ripreso il gioco in una "ripresa a due", in funzione del punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione, ad eccezione delle seguenti situazioni;

**2.3.1)** nel caso di rete non convalidata, segnata direttamente sia su tiro di inizio della gara che su tiro libero indiretto, la "ripresa a due" verrà eseguita in uno degli angoli inferiori della area di rigore in questione;

**2.3.2)** nel caso in cui la pallina non sia giocabile perché trattenuta dai gambali del portiere, o sulla rete esterna della porta, la ripresa a due sarà assegnata in uno qualsiasi degli angoli inferiori dell'area di rigore;

**2.3.3)** nel caso in cui la pallina tocchi il soffitto – eseguendo quanto disposto al punto 6.3 dell'articolo 17 di queste Regole - la ripresa a due si eseguirà nel punto di battuta del tiro di inizio posto a centro pista.

**2.3.4)** Nel caso delle interruzioni effettuate quando la pallina si trovava all'interno dell'area di rigore, o tra il prolungamento della linea di porta e la linea di fondo, la "ripresa a due" sarà effettuata dall'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto dove si trovava la pallina.

## **3) ABBANDONO DALLA GARA**

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

## **4) GUASTI O INTERRUZIONI OCCORSE DURANTE LA GARA**

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

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

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

## **5) INCIDENTI AI GIOCATORI IN PISTA**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **6) AZIONI NELLE QUALI UN GIOCATORE ATTACCANTE BENEFICIA DI UN FALLO IN FORMA ILLEGITTIMA**

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

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

**6.1.2)** giocatore che – trovandosi all'esterno dell'area di rigore dell'avversario – simula di aver subito un fallo allo scopo che venga segnalato un fallo di squadra all'avversario.

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

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

**b)** il corpo di un giocatore difensore che era caduto a terra in pista.

**6.2)** Nell'analisi delle situazioni di gioco identiche agli esempi riportati al punto precedente di questo articolo, gli Arbitri Principali devono assicurare i seguenti procedimenti:

**6.2.1)** interrompere immediatamente il gioco e ammonire verbalmente il giocatore attaccante, considerandolo come infrattore, poiché ha tentato – in forma illegittima – di fare sanzionare con un fallo la squadra avversaria.

**6.2.2)** Di seguito dovranno assegnare un fallo di squadra alla squadra del giocatore attaccante, ordinando la ripresa del gioco con la esecuzione di un tiro libero indiretto contro la sua squadra, eccetto quando sia applicabile quanto disposto al punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste Regole.

## **CAPITOLO V**

### **Falli e punizioni – regola del vantaggio**

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

1) In base alla loro “natura”, le infrazioni e i falli commessi nell’hockey pista, possono essere divisi in:

1.1) Infrazioni e falli tecnici

1.2) Infrazioni e falli disciplinari

2) Per quanto riguarda le infrazioni e falli disciplinari, abbiamo le ulteriori suddivisioni:

2.1) In base alla loro gravità:

2.1.1) Infrazioni lievi;

2.1.2) Falli di squadra;

2.1.3) Falli Gravi = Falli da cartellino BLU

2.1.4) Falli molto gravi = Falli da cartellino ROSSO

2.2) in base alla loro forma:

2.2.1) Falli verbali

2.2.2) Falli di contatto

2.3) In base alla loro esecuzione:

2.3.1) Falli a gioco in corso

2.3.2) Falli a gioco fermo

2.4) in base al luogo dove avvengono:

2.4.1) Falli sulla pista di gara

2.4.2) Falli sulla panchina delle riserve

### **3) INFRAZIONI E LEGGE DEL VANTAGGIO**

3.1) gli Arbitri Principali devono sempre interrompere il gioco per accordare una punizione, eccettuando le situazioni in cui occorre applicare la “legge del vantaggio” – in base a quanto disposto ai punti seguenti – e lascino proseguire il gioco in modo che la squadra dell’infrattore non tragga beneficio dall’esecuzione del fallo in questione.

3.2) In presenza di una situazione di rete imminente, gli Arbitri Principali concedono la legge del vantaggio e, al termine dell’azione, si dovranno comportare come di seguito indicato:

3.2.1) se non è stata segnata la rete, gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente la partita per garantire le disposizioni riportate ai comma a) e b) del punto 3.5.1 di questo articolo

3.2.2) se la rete è stata segnata, gli Arbitri Principali la convalideranno, comminando poi la sanzione disciplinare agli infrattori e alla loro squadra, riprendendo poi il gioco con il “tiro di inizio” per la rete segnata.

3.3) Quando non si è in presenza di rete imminente, gli Arbitri Principali debbono solamente assicurare l’applicazione della legge del vantaggio quando la squadra che abbia subito un fallo di squadra potrà beneficiare di una situazione di contropiede che sia chiaramente favorevole o se avviene una delle seguenti situazioni di:

3.3.1) uno o due giocatori della squadra che hanno subito un fallo vanno con la pallina in direzione della porta avversaria, ed hanno di fronte solo l’opposizione del portiere e di un (o nessuno) altro avversario

3.3.2) tre giocatori della squadra che ha subito un fallo vanno con la pallina in direzione della porta avversaria, ed hanno di fronte solo l’opposizione del portiere e di due o di un (o nessuno) altro avversario.

3.4) Nel caso in cui gli Arbitri Principali decidano di applicare la legge del vantaggio – in base a quanto disposto nel punto 3.3 di questo articolo – non interromperanno il gioco per segnalare una infrazione, essi dovranno comunque sempre segnalare all’Arbitro Ausiliare di provvedere all’annotazione del fallo di squadra che è stato commesso dal giocatore infrattore, nonostante non sia stata necessaria l’interruzione del gioco.

3.5) Eccetto quanto disposto al punto 3.2 di questo articolo, la legge del vantaggio non deve essere applicata dagli Arbitri Principali – che devono interrompere il gioco per segnalare immediatamente l’infrazione in questione – quando si verifica una qualsiasi delle circostanze di seguito specificate:

3.5.1) se è commessa un’infrazione grave o molto grave che obbligherà gli Arbitri Principali a seguire le seguenti disposizioni:

a) effettuare l’azione disciplinare prevista per l’infrazione commessa sia per quanto riguarda l’infrattore (esibizione del cartellino blu o rosso in funzione della situazione) che la sua squadra (applicazione power play);

b) applicare la sanzione tecnica della squadra dell’infrattore con l’assegnazione di un tiro libero diretto

o di un tiro di rigore in funzione del punto ove è avvenuta l'infrazione.

**3.5.2)** Se è stato commesso un fallo di squadra – secondo quanto disposto nel punto 3.3.1 dell'articolo 25 – si determina la punizione tecnica della squadra dell'infrattore con un tiro libero diretto.

#### **4) FALLI COMMESSI CON IL BASTONE CONTRO IL BASTONE DELL'AVVERSARIO.**

**4.1)** Gli Arbitri Principali devono essere in grado di differenziare e valutare correttamente tutte le situazioni di gioco, in particolare quando vi sono azioni che possono essere considerate come fallose e, tra queste, le situazioni in cui occorre concedere la legge del vantaggio.

**4.2)** Nel caso particolare di azioni fallose commesse con il bastone, gli Arbitri Principali devono sapere valutare – per evitare interruzioni non necessarie nella gara – le situazioni in cui, effettivamente, un fallo di bastone non può rimanere impunito, come esemplificato qui di seguito.

**4.2.1)** Quando un giocatore effettua un tocco leggero sul bastone dell'avversario, gli Arbitri Principali devono consentire il normale proseguimento del gioco, senza che alcun fallo sia segnalato.

**4.2.2)** Quando un giocatore utilizza il suo bastone per colpire più volte e/o con intensità il bastone dell'avversario, gli Arbitri Principali devono adottare i seguenti procedimenti:

**a)** interrompere immediatamente il gioco e segnalare il corrispondente fallo di squadra e ordinare subito dopo l'esecuzione di un tiro libero indiretto contro l'infrattore secondo quanto disposto al punto 3.5 dell'articolo 25 di queste Regole;

**b)** applicare la legge del vantaggio – se è il caso in base a quanto disposto ai punti 3.3 e 3.4 di questo articolo – senza interrompere il gioco, assicurando tuttavia l'indicazione all'Arbitro Ausiliare che deve essere annotato il fallo di squadra in questione.

### **Art. 22° Punizione dei falli – norme generali**

**1)** Tutti i falli e le infrazioni delle Regole di Gioco devono essere puniti dagli Arbitri Principali con le appropriate sanzioni che possono essere:

**1.1) SANZIONE DELL'INFRATTORE IN TERMINI DISCIPLINARI**, che possono riguardare le seguenti situazioni.

**1.1.1) RICHIAMO VERBALE**, in base a quanto disposto al punto 2.2.1 dell'articolo 25 di queste Regole.

**1.1.2) LA SOSPENSIONE TEMPORANEA DAL GIOCO** (esibizione del cartellino blu), in base a quanto disposto nell'articolo 26 di queste regole.

**1.1.3) LA ESPULSIONE DEFINITIVA DAL GIOCO** (esibizione del cartellino rosso), in base a quanto disposto nell'articolo 27 di queste Regole.

**1.2) LA SANZIONE DELLA SQUADRA A CUI APPARTIENE L'INFRATTORE IN TERMINI TECNICI E DISCIPLINARI**, che possono riguardare le seguenti situazioni.

**1.2.1)** Rispetto alla sanzione tecnica della squadra dell'infrattore.

**a)** la esecuzione di un tiro libero indiretto, in base a quanto disposto nell'articolo 28 di queste Regole.

**b)** la esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in base a quanto disposto nell'articolo 29 di queste Regole.

**1.2.2)** Rispetto alla sanzione disciplinare della squadra dell'infrattore, può accadere di giocare con un giocatore in meno in pista (power play), in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.

**2)** A parte le situazioni in cui gli Arbitri Principali applicano la "norma del vantaggio", tutti i falli commessi durante lo svolgimento del gioco saranno puniti in funzione della loro gravità.

#### **3) INFRAZIONI PER GIOCO DURO E SCORRETTO**

**3.1)** Nel gioco dell'hockey pista non è consentito praticare il gioco violento e scorretto per cui gli Arbitri Principali devono punire qualsiasi condotta irregolare, essendo proibito in particolare:

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

**3.1.2)** Afferrare, spingere o caricare un avversario, o effettuare intenzionalmente ostruzioni;

**3.1.3)** Scuotere o colpire con la "stecca" gli avversari o trattenerli per una parte dell'equipaggiamento o del corpo.



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

**3.2)** Ad eccezione del portiere, nella sua area di rigore, nessun altro giocatore può aggrapparsi alla porta mentre sta giocando la pallina.

**3.3)** Colpire o agganciare un giocatore avversario con la “stecca”, costituisce una condotta particolarmente violenta e pericolosa, che gli Arbitri Principali devono punire con appropriata e severa sanzione tecnica e disciplinare.

#### **4) PUNTO DI BATTUTA DELLE PUNIZIONI**

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

**4.2)** Quando, per effetto di un tiro, la pallina si alza al di sopra di metri 1,5 (un metro e cinquanta centimetri), il punto del fallo coincide con il “punto dove è iniziata l’azione”, ossia, il punto dove la pallina è stata colpita dal bastone.

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

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

**5.2)** Affinché il tiro libero indiretto si possa eseguire è necessario che la pallina sia completamente ferma.

#### **6) FALLI O INFRAZIONI ADDIZIONALI COMMESSE A GIOCO FERMO PER SANZIONARE UN FALLO GRAVE O MOLTO GRAVE**

Quando - con il gioco fermo e dopo che uno o più rappresentanti di una squadra è stato sanzionato con un cartellino blu o un cartellino rosso – si verifica (verificano) una nuova (e) infrazione (i) da parte di rappresentanti della stessa squadra – indipendentemente dal fatto che si tratti o meno del medesimo (i) infrattore (i) che è stato inizialmente sanzionato – gli arbitri devono assumere i provvedimenti riportati ai punti seguenti.

##### **6.1) SANZIONI DISCIPLINARI DEGLI INFRATTORI**

**6.1.1)** Se avviene una infrazione di piccola gravità, come casi di bassa gravità, come comportamenti non perfettamente corretti o atteggiamenti irregolari, gli Arbitri devono effettuare in forma pubblica ed evidente l’ ammonizione verbale dell’ infrattore, senza nessuna altra conseguenza per lui e per la sua squadra.

**6.1.2)** Se nello stesso momento (tempo di gioco effettivo) della partita, avviene la reiterazione dell’ infrazione indicata al precedente punto 6.1.1 di questo articolo, gli Arbitri devono assumere i provvedimenti riportati al punto 2.1 dell’ articolo 26 di queste regole.

**6.1.3)** Se nello stesso momento (tempo di gioco effettivo) della partita, avviene una infrazione grave, gli Arbitri devono assumere i provvedimenti riportati al punto 2.1 dell’ articolo 26 di queste regole.

**6.1.4)** Se nello stesso momento (tempo di gioco effettivo) della partita, avviene una infrazione molto grave, gli Arbitri devono assumere i provvedimenti riportati al punto 2.1 dell’ articolo 27 di queste regole.

##### **6.2) SANZIONE DISCIPLINARE DELLA SQUADRA DEGLI INFRATTORI – “POWER PLAY”**

Se avviene una delle infrazioni citate ai punti 6.1.2, 6.1.3 e 6.1.4 del presente articolo, la squadra degli infrattori sarà sanzionata con due power play distinti obbligando gli Arbitri ad assicurare i provvedimenti stabiliti nell’ articolo 10 di queste regole.

##### **6.3) SANZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DEGLI INFRATTORI**

**6.3.1)** Fermo restando le disposizioni relative alle sanzioni disciplinari della squadra degli infrattori (power play), tutte le infrazioni che siano commesse a gioco fermo non comportano sanzioni tecniche in quanto, non essendo stato modificato la modalità di ripresa del gioco, lo stesso riprenderà in conformità a quanto previsto dal punto 6.3.2 di questo articolo.

**6.3.2)** Gli Arbitri riprenderanno il gioco in funzione dei falli e delle infrazioni che ne hanno causato l’ interruzione o:

**a)** nel caso di falli o infrazioni commesse in simultanea o nel medesimo momento della gara, la ripresa sarà effettuata in conformità con quanto disposto al punto 7 di questo articolo;

**b)** nelle rimanenti situazioni la ripresa del gioco sarà effettuata con un tiro libero diretto o con un tiro di rigore in funzione del punto della pista in cui è avvenuta l’ infrazione grave o molto grave che ha determinato l’ interruzione del gioco.

**6.4) Fatte salve le disposizioni contenute nel punto 7 di questo articolo, quando il gioco riprenderà le squadre dovranno avere in pista un numero differente di giocatori, cioè:**

**6.4.1)** la squadra che è stata sanzionata con due infrazioni distinte potrà avere solamente tre giocatori in pista;

**6.4.2)** l'altra squadra che è stata sanzionata con una sola infrazione potrà avere quattro giocatori in pista.

## **7) FALLI O INFRAZIONI COMMESSE IN SIMULTANEA O NELLO STESSO MOMENTO DEL GIOCO, ESSENDO QUESTO IN CORSO**

**7.1)** Fermo restando le disposizioni del punto 7.2 di questo articolo, quando due giocatori – uno per squadra – commettono falli della medesima natura e gravità, dovranno essere entrambi sanzionati disciplinarmente – se è il caso e il gioco sarà ripreso con una ripresa a due che sarà battuta:

**7.1.1)** nel punto dove i falli sono stati commessi se avvenuti nel medesimo punto;

**7.1.2)** nel punto ove si trovava la pallina, se i falli sono stati commessi in punti diversi.

**7.2)** Quando gli infrattori – uno per squadra – sono stati sanzionati con un fallo di squadra – si dovranno considerare le seguenti alternative per la ripresa del gioco:

**7.2.1)** il gioco sarà ripreso con una ripresa a due, in conformità a quanto disposto nel punto 7.1 di questo articolo, sempre che – secondo quanto disposto dal punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste regole – si rilevi una delle seguenti situazioni:

a) ognuna delle due squadre avrebbe dovuto essere sanzionata con l'esecuzione di un tiro libero diretto;

b) nessuna delle due squadre avrebbe dovuto essere sanzionata con l'esecuzione di un tiro libero diretto.

**7.2.2)** Il gioco dovrà essere ripreso con la battuta di un tiro libero diretto sempre che – secondo il disposto del punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste regole – solamente una delle due squadre avrebbe dovuto essere sanzionata tecnicamente in questa forma.

**7.3)** Con eccezione di quanto disposto al punto 7.4 di questo articolo, quando due giocatori – uno per squadra – sono responsabili di falli di differente gravità che sono stati commessi in simultanea o nello stesso momento della partita, ogni infrattore dovrà essere sanzionato disciplinarmente (se ne è il caso), essendo tenuti gli arbitri a riprendere successivamente il gioco applicando la sanzione tecnica della squadra a cui appartiene il giocatore autore del fallo più grave.

**7.4)** Il gioco deve essere ripreso con la battuta di una ripresa a due – secondo quanto disposto dal punto 7.1 di questo articolo – sempre che le infrazioni in questione, pur essendo di differente gravità, possono prevedere la stessa sanzione tecnica per ogni squadra o alternativamente:

**7.4.1)** l'infrattore di una delle squadre ha commesso una infrazione grave o molto grave ed è stato sanzionato con un cartellino blu o con un cartellino rosso che comporta l'esecuzione contro la sua squadra di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in funzione del punto in cui il fallo in questione è stato commesso;

**7.4.2)** l'infrattore dell'altra squadra abbia commesso un fallo di squadra che – secondo quanto disposto dal punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste regole – preveda l'esecuzione contro la sua squadra di un tiro libero diretto.

**7.5)** Se due giocatori della medesima squadra commettono in simultanea falli di natura differente, devono essere puniti disciplinarmente (se ne è il caso), e la loro squadra dovrà essere sanzionata tecnicamente coerentemente con il fallo più grave, inoltre – se ne è il caso – gli arbitri devono assumere i seguenti ulteriori provvedimenti:

**7.5.1)** Se un fallo di squadra è l'infrazione di minore gravità, devono provvedere che la segnalazione dello stesso sia annullata, una volta che l'altro fallo commesso sia stato considerato grave o molto grave determinando in qualsiasi caso che il gioco venga ripreso con la esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in funzione del punto in cui il fallo in questione sia stato commesso;

**7.5.2)** Se un fallo di squadra è l'infrazione di maggiore gravità, dovranno essere prese in considerazione due alternative per la ripresa del gioco:

a) l'esecuzione di un tiro libero diretto sanzionando tecnicamente la squadra dell'infrattore, se è applicabile quanto disposto al punto 3.3.1 dell'articolo 25 di queste regole;

b) l'esecuzione di un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore.

## **8) FALLI O INFRAZIONI COMMESSI A DISTANZA SU AVVERSARI IN PISTA**

**8.1)** Nel caso di falli commessi a distanza – lancio della stecca, delle protezioni, del casco etc – gli Arbitri Principali devono assicurare la seguente azione disciplinare:

**8.1.1)** se l'infrattore è stato identificato dagli Arbitri Principali, gli sarà mostrato il cartellino rosso e sarà espulso definitivamente dalla partita;

**8.1.2)** se l'infrattore non è stato identificato dagli Arbitri Principali, si procederà come disposto al punto 2.2 dell'articolo 23 di queste Regole.

**8.1.3)** in tutti i casi la squadra infrattrice sarà punita con power play in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.

**8.2)** la squadra dell'infrattore sarà anche sanzionata tecnicamente con un tiro libero diretto o tiro di rigore in considerazione del:

**8.2.1)** il punto dove si trovava il giocatore colpito, quando il fallo è stato tentato e concretizzato.

**8.2.2)** il punto dove si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco, quando il fallo è stato tentato ma non concretizzato in quanto il giocatore non è stato colpito.

**8.3)** Dato che questi tipi di infrazioni sono sempre sanzionati con un tiro libero diretto o di rigore, la legge del vantaggio non può essere concessa dagli Arbitri Principali che dovranno immediatamente interrompere il gioco ed assicurare i provvedimenti definiti ai punti 7.1 e 7.2 di questo articolo.

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

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

**1)** Falli o infrazioni – gravi o molto gravi – commessi dai rappresentanti delle squadre – Giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – che costituiscono la panchina delle riserve, per esempio:

**1.1)** Lanciare la stecca o qualsiasi altro oggetto all'interno della pista da gioco.

**1.2)** Protestare o manifestare, in maniera prolungata, disaccordo con le decisioni arbitrali o disobbedire, in forma persistente, alle indicazioni degli Arbitri Principali e dell'Arbitro Ausiliare, per quanto riguarda la posizione ed il comportamento che deve essere tenuto in panchina.

**1.3)** Insultare, minacciare o aggredire qualsiasi degli iscritti al gioco (arbitri, elementi del Tavolo Ufficiale, rappresentanti della propria squadra o della squadra avversaria e pubblico).

**1.4)** Con la gara in corso, entrare in pista o, in qualsiasi altro modo, cercare di interferire nell'operato degli Arbitri Principali e/o dei giocatori in pista o abbandonare la zona riservata alle panchine delle riserve e collocarsi in altra zona della pista eccettuati quei casi in cui un giocatore di riserva sta effettuando riscaldamento per sostituire un compagno.

**1.5)** Mantenere in modo evidente, una condotta e un comportamento anti-sportivo.

**1.6)** volontaria irregolarità del cronometraggio allorché tale servizio é svolto da un delegato di una delle squadre a confronto.

**2)** I falli commessi al di fuori della pista di gioco sono sanzionati come segue:

#### **2.1) PUNIZIONE DEL COLPEVOLE IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**

**2.1.1)** Ai giocatori e all'allenatore principale è esibito, in funzione della gravità dell'infrazione commessa, un cartellino BLU o un cartellino ROSSO, con la relativa sanzione prevista salvo quanto disposto nel punto seguente.

**2.1.2)** Fermo restando quanto disposto al punto 2.1.4 dell'art 26 di queste Regole, nel caso in cui sarà esibito un cartellino BLU all'allenatore principale, questo non sarà sospeso dalla gara, ma la sua squadra sarà sanzionata con power play (2 minuti), in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.

**2.1.3)** Agli altri rappresentanti della squadra – delegati, secondi allenatori, altri membri dello staff tecnico e ausiliari – sarà sempre esibito un cartellino ROSSO e dovranno essere allontanati dalla panchina.

#### **2.2) PUNIZIONE DEL COLPEVOLE NON IDENTIFICATO DAGLI ARBITRI**

**2.2.1)** nel caso di una prima infrazione, commessa da persona non identificata dagli arbitri, sarà esibito un cartellino BLU all'allenatore, senza però dar luogo alla sua sospensione.

**2.2.2)** Quando all'allenatore principale sia esibito il terzo cartellino blu – risultante dall'accumulo dei cartellini blu già esibiti in precedenza – gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino rosso all'allenatore principale, espellendolo definitivamente dalla panchina delle riserve.

**2.2.3)** Quando l'allenatore principale sia già stato espulso, gli Arbitri Principali devono esibire il cartellino rosso a un Delegato della squadra o, in sua assenza, un cartellino blu al capitano in pista.

#### **2.3) PUNIZIONE DELLA SQUADRA DELL'INFRATTORE**

**2.3.1)** In termini di sanzione disciplinare, la squadra è punita con "inferiorità numerica" in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.

**2.3.2)** Tecnicamente la squadra è punita con un tiro libero diretto ad eccezione del caso in cui l'infrazione è stata commessa a gioco fermo che non dà luogo a sanzione tecnica.

## **Art. 24° Falli tecnici – definizione, inquadramento e punizione**

1) I falli tecnici inglobano tutte le infrazioni praticate esclusivamente nella pista da gioco e che sono essenzialmente riferite al mancato rispetto delle norme, procedure o gesti tecnici obiettivamente definiti nelle regole di gioco, come ad esempio:

**1.1)** Giocare la pallina restando appoggiato o aggrappato alla porta, ad eccezione che si tratti del portiere quando è posizionato nella sua area di rigore.

**1.2)** Restare immobile, essendo in possesso della pallina, in uno qualsiasi degli angoli della pista o dietro una porta.

**1.3)** Immobilizzare o mantenere immobilizzata la pallina tra la recinzione della pista ed i pattini o tra la recinzione della pista ed il bastone.

**1.4)** Commettere un'infrazione nell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto (effettuare una finta o toccare la pallina dopo che siano trascorsi i 5 secondi concessi per l'esecuzione del tiro, etc.)

**1.5)** Alzare la palla al di sopra dell'altezza consentita ad eccezione che ad opera del portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.

**1.6)** Fare fallo nell'esecuzione di una "ripresa a due" (muovere la palla prima del fischio dell'Arbitro, provocare un fallo all'avversario, ecc.)

**1.7)** Superare il tempo permesso per il possesso della palla nella propria zona difensiva (dieci o cinque secondi)

**1.8)** Evitare una rete in modo irregolare (intercettare la palla con la mano o con i piedi)

**1.9)** Calciare intenzionalmente la pallina con il pattino

**1.10)** Trattenerne, prendere o giocare la pallina con la mano, da parte di un giocatore di movimento (nel caso specifico del portiere questi non può trattenerne o bloccare la palla con la mano).

**1.11)** Azione intenzionale del portiere – stendersi sopra la palla o trattenerla tra le gambe – perché la palla non possa essere giocata

**1.12)** buttare la palla fuori dalla pista di gioco eccettuato il portiere quando questi è posizionato dentro la sua area di rigore

**1.13)** Urlare o fischiare, cercando di trarre in inganno l'avversario che ha il possesso della pallina.

**1.14)** Sollevare la stecca al di sopra delle spalle, in modo da costituire pericolo per l'integrità fisica di un giocatore avversario o anche proprio compagno di squadra.

**1.15)** Intercettare o giocare la pallina con la stecca posizionata in maniera irregolare – intercettare o giocare deliberatamente – eccettuato il portiere quando questi è posizionato dentro la sua area di rigore – e indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.

**1.16)** Entrare o fermarsi nella zona di protezione del portiere avversario, senza detenere il controllo della pallina.

2) La punizione dei falli tecnici tiene conto soltanto del punto della pista dove questi sono stati commessi e non comporta alcuna conseguenza disciplinare per i giocatori che li hanno commessi, come di seguito indicato.

**2.1)** Con l'eccezione di quanto disposto al punto 4.1 dell'articolo 29 di queste Regole, sempre che l'infrazione tecnica sia commessa all'interno dell'area di rigore dell'infrattore, gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco, segnalando subito dopo la esecuzione di un tiro di rigore.

**2.2)** In qualsiasi altra situazione - e nel caso in cui la "norma del vantaggio" non sia applicabile - gli Arbitri Principali interromperanno immediatamente il gioco e assegneranno una punizione indiretta contro la squadra dell'infrattore, in conformità a quanto disposto nel punto 2 dell'articolo 28 di queste Regole.

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

1) Tanto le infrazioni lievi che i falli di squadra sono falli di minore gravità e devono essere trattati in modi differenti, secondo le disposizioni stabilite nei punti seguenti di questo articolo.

2) INFRAZIONI LIEVI.

**2.1)** Con l'eccezione di quanto disposto al punto 3.1 di questo articolo, le infrazioni lievi avvengono con il gioco fermo o interrotto, e attengono solamente scorrettezze comportamentali di cui sono un esempio quelle di seguito descritte:

**2.1.1)** giocatore o portiere che scavalcano le sponde della pista senza l'autorizzazione degli Arbitri Principali;

**2.1.2)** giocatore o portiere che simula un infortunio;

**2.1.3)** portiere che – senza la dovuta e preventiva autorizzazione degli Arbitri Principali - si dirige alla propria panchina delle riserve per pulire la propria visiera o per qualsiasi altro motivo;

**2.1.4)** portiere che – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore - si muove prima che il giocatore avversario incaricato del tiro abbia colpito la pallina;

**2.1.5)** il giocatore che – in occasione della battuta di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore ed essendo posizionato nell'area di rigore della squadra che beneficia del predetto tiro – si muove in direzione della pallina prima che il giocatore incaricato del tiro abbia colpito la pallina;

**2.1.6)** medico o massaggiatore che entra in pista per assistere un giocatore, senza la prevista autorizzazione degli Arbitri Principali;

**2.1.7)** rappresentante di una squadra che si rende responsabile della perdita intenzionale di tempo alla fine di un time out;

**2.1.8)** il portiere che mantiene una posizione non regolamentare in porta, violando quanto disposto al punto 1.2 dell'Art. 13 di queste Regole;

**2.2)** Essendo la prima volta che l'infrattore incorre in una qualsiasi delle infrazioni indicate al punto precedente, gli interventi degli Arbitri Principali risponderanno ai seguenti principi:

**2.2.1)** ammonizione verbale dell'infrattore, senza nessuna altra conseguenza per lui e/o per la sua squadra;

**2.2.2)** l'ammonizione dei giocatori e dei portieri dovrà essere assicurata in forma pubblica e evidente, essendo sempre effettuata dagli Arbitri di fronte all'infrattore – obbligandolo se del caso ad alzarsi in piedi – e utilizzando segni gestuali che indicano che, essendo la prima infrazione, questa non potrà ripetersi.

**2.3)** Se avviene la recidività dell'infrazione indicata al punto 2.1.1 di questo Articolo, gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino blu al portiere o al giocatore di movimento infrattore, comportando – per lui e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole;

**2.4)** Se avviene la recidività dell'infrazione indicata al punto 2.1.6 di questo Articolo, gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino rosso al medico e /o al massaggiatore infrattore, in base a quanto stabilito al punto 7 dell'articolo 12 di queste Regole;

**2.5)** Ad eccezione di quanto stabilito ai punti 2.3 e 2.4 di questo Articolo, se avviene la recidività di una qualsiasi delle altre infrazioni lievi, gli Arbitri Principali devono adottare i seguenti procedimenti:

**2.5.1)** Se l'infrazione reiterata avviene nel medesimo momento o azione della partita – o quando si sta per battere il primo fallo (tiro libero indiretto, tiro libero diretto o tiro di rigore) – gli Arbitri Principali devono interrompere il gioco (se ne è il caso) e immediatamente assicurare:

**a)** l'esibizione di un cartellino blu, se l'infrattore è un portiere, un giocatore di movimento o l'Allenatore Principale, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 26 di queste Regole;

**b)** l'esibizione di un cartellino rosso, se l'infrattore è un altro rappresentante della squadra, comportando – per l'infrattore e per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 27 di queste Regole;

**2.5.2)** Se l'infrazione reiterata avviene in un momento o in un'azione della partita successiva e distinta da quella della prima infrazione, gli Arbitri Principali devono assicurare i procedimenti stabiliti al punto 2.2 di questo articolo.

### **3) FALLI DI SQUADRA**

**3.1)** I falli di squadra includono solamente falli di piccola gravità che possono avvenire:

**3.1.1)** A gioco fermo, sebbene solamente allorché avviene una qualsiasi delle seguenti infrazioni:

a) non rispettare la distanza nell'esecuzione di un tiro libero indiretto battuto contro la propria squadra;

b) spostarsi o trattenere intenzionalmente la pallina, ritardando la esecuzione del tiro libero indiretto contro la propria squadra.



**3.1.2)** A gioco in svolgimento del quale sono un esempio le seguenti infrazioni:

- a) effettuare un blocco illegale o l'ostruzione intenzionale di un avversario, in base a quanto disposto ai punti 4 e 5 dell'Art. 19 di queste Regole;
- b) ingannare gli Arbitri, simulando di avere subito un fallo o cercando di usufruire, in forma illegittima, di una infrazione a favore della propria squadra, in base a quanto disposto nel punto 6.1 dell'articolo 20 di queste Regole;
- c) i falli di contatto eseguiti senza usare violenza e senza gravi conseguenze di ordine fisico come afferrare o spingere un avversario o colpire il bastone o la zona dei parastinchi;
- d) il coinvolgimento in forma attiva nel gioco da parte di un giocatore o portiere che ha il proprio equipaggiamento in condizioni non regolari, secondo quanto previsto al punto 3.1 dell'articolo 17 di queste Regole.

### **3.2) COMUNICAZIONE E REGISTRAZIONE DEI FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI PER OGNI SQUADRA**

**3.2.1)** eccetto quanto disposto nei punti a) e b) del punto 3.5.1 di questo articolo, gli Arbitri Principali devono comunicare all'Arbitro Ausiliare – in forma visibile e utilizzando specifici segnali (identici per entrambi) – tutti i falli di squadra avvenuti durante la gara, sia che siano stati effettivamente sanzionati sia che – anche non fischiati – siano stati oggetto della legge del vantaggio.

**3.2.2)** L'Arbitro Ausiliare al Tavolo Ufficiale di Gara ha la responsabilità – relativamente ad entrambe le squadre – di assicurare:

- a) il registro aggiornato del numero totale dei falli di squadra, in funzione delle comunicazioni specifiche che gli sono state trasmesse dagli Arbitri Principali;
- b) comunicazione pubblica del numero totale dei falli di squadra registrati per ogni squadra.

**3.2.3)** Il registro del numero totale dei falli di squadra sarà costantemente aggiornato, passando dalla prima alla seconda parte della gara e anche – se del caso – dal finale del tempo normale di gioco ai tempi supplementari.

### **3.3) FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI DURANTE LA GARA – SANZIONI E PROCEDIMENTI PARTICOLARI**

**3.3.1)** quando una squadra accumula un totale di 10 (dieci) falli di squadra deve essere tecnicamente sanzionato un tiro libero diretto, sanzione che sarà applicata ogni volta che la stessa squadra accumula 5 falli di squadra addizionali;

**3.3.2)** quando una squadra accumula 9 falli di squadra nella prima frazione della partita – o quando accumula 5 falli di squadra addizionali (totale di 14, 19, etc.) nelle frazioni successive – l'arbitro ausiliare sul Tavolo Ufficiale di Gara esibirà una targhetta informativa – o altro segnale di informazione - in modo che - se un nuovo fallo di squadra fosse commesso da un giocatore della medesima squadra – gli Arbitri Principali potranno immediatamente assegnare il corrispondente tiro libero diretto, senza che possa quindi essere concessa la legge del vantaggio.

**3.3.3)** In qualsiasi caso, sempre che una squadra realizza un numero totale di falli di squadra che implicano la esecuzione di un tiro libero diretto, l'Arbitro Ausiliare darà l'avviso dovuto utilizzando un segnale acustico o un fischiotto.

**3.3.4)** Se – nel medesimo istante che il Tavolo Ufficiale di Gara indica la conclusione di ciascuno dei tempi della partita – gli Arbitri Principali segnalano un fallo di squadra che – secondo quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo – determina la concessione di un tiro libero diretto contro la squadra dell'infrattore, la sua esecuzione dovrà essere sempre effettuata, in conformità con quanto stabilito al punto 6 dell'articolo 29 di queste Regole.

### **3.4) FALLI DI SQUADRA COMMESSI A GIOCO FERMO - SANZIONAMENTO**

Con salvaguardia di quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo, i falli di squadra che siano commessi a gioco fermo o interrotto, non dovranno prevedere alcuna sanzione e dovranno solo essere segnalati all'Arbitro Ausiliare per la relativa annotazione e registrazione.

### **3.5) FALLI DI SQUADRA COMMESSI CON LA PARTITA ATTIVA E A GIOCO IN CORSO – NORMALE SANZIONAMENTO.**

Con salvaguardia di quanto disposto al punto 3.3.1 di questo articolo, la normale punizione dei falli

di squadra praticati a gioco in svolgimento dipende unicamente dal punto della pista ove sono stati commessi, come di seguito indicato.

**3.5.1)** Gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere il gioco - tenendo conto che la legge del vantaggio non può essere applicata - quando avviene un fallo di squadra che dovrà essere sanzionato con:

**a)** l'esecuzione di un tiro di rigore contro la squadra dell'infrattore, situazione che richiede sempre la segnalazione che il fallo di squadra è stato commesso all'interno dell'area di rigore della squadra dell'infrattore.

**b)** l'esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra dell'infrattore, situazione che richiede sempre che il fallo di squadra - anche se commesso fuori dall'area di rigore della squadra dell'infrattore - ha contribuito indiscutibilmente, a impedire una imminente situazione di una chiara occasione da rete a favore della squadra avversaria.

**3.5.2)** In qualsiasi delle situazioni descritte al punto precedente, i falli di squadra in questione non potranno essere indicati o inclusi nel registro tenuto dall'Arbitro Ausiliare né occorrerà alcuna sanzione disciplinare a carico dell'infrattore o della sua squadra.

**3.5.3)** In tutte le altre situazioni, i falli di squadra commessi a gioco attivo e in svolgimento dovranno essere segnalati all'Arbitro Ausiliare per essere registrati, dopo essere stati sanzionati dagli Arbitri Principali con la esecuzione di un tiro libero indiretto a favore della squadra avversaria, senza alcuna sanzione disciplinare a carico dell'infrattore o della sua squadra.

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

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

**1.1)** Protestare con gli Arbitri Principali o dirigersi in forma aggressiva e/o offensiva verso un avversario, arbitro, compagno di squadra o pubblico.

**1.2)** Manifestare evidente disaccordo con le decisioni assunte dagli Arbitri Principali (con parole, gesti o scuotendo la testa in forma plateale, ecc.)

**1.3)** Prendere in giro o urlare verso gli Arbitri Principali, i compagni, gli avversari o il pubblico.

**1.4)** Effettuare lo spostamento intenzionale delle porte

**1.5)** Trattenerne, spingere o caricare un avversario in modo pericoloso (compresi scontri contro le porte o le recinzioni della pista di gioco, facendo cadere l'avversario)

**1.6)** Colpire senza usare violenza, un avversario al di fuori delle zone protette dalle protezioni (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)

**1.7)** Sgambettare un avversario, facendolo cadere

**1.8)** Agganciare, intenzionalmente o meno, con la stecca il pattino dell'avversario anche senza provocarne la caduta.

**1.9)** Agganciare o colpire da retro il bastone di un giocatore avversario, impedendogli così di effettuare un tiro in porta.

**1.10)** Effettuare una sostituzione irregolare, entrando in pista – con la partita attiva e il gioco in corso - prima che sia uscito il giocatore sostituito.

**2)** Ad eccezione di quanto disposto ai punti 6 e 7 dell'articolo 22 delle presenti Regole, i falli gravi che sono commessi dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati nel modo seguente:

### **2.1) SANZIONE DISCIPLINARE DELL'INFRAITTORE**

**2.1.1** Se l'infrattore è un giocatore o un portiere, gli arbitri principali devono esibirgli un cartellino blu sospendendolo – con salvaguardia di quanto disposto al punto 2.1.4 del presente articolo - temporaneamente dal gioco per un periodo di due minuti;

**2.1.2** Se l'infrattore è l'allenatore principale della squadra, gli arbitri principali devono esibirgli un cartellino blu ponendo attenzione che:

**a)** secondo quanto disposto al punto 2.1.2 dell'articolo 23 di queste regole – e fatte salve le disposizioni contenute al punto 2.1.4 del presente articolo – l'allenatore principale non dovrà essere sospeso temporaneamente;

**b)** Se l'infrazione è commessa dall'allenatore principale di una squadra, occorre seguire le disposizioni del punto 6 dell'articolo 22 delle presenti Regole, la sua squadra dovrà sempre essere sanzionata con due power play distinti, in conformità con quanto disposto dall'articolo 10 delle presenti Regole.

**2.1.3)** Se l'infrazione è commessa da qualsiasi altro rappresentante della squadra, gli Arbitri Principali gli esibiranno – come disposto nel punto 2.1.3 dell'art 23 di queste Regole - un cartellino ROSSO, espellendolo definitivamente dalla gara ed obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina delle riserve.

**2.1.4)** trattandosi del terzo cartellino blu per accumulo di sanzioni comminato al giocatore, al portiere o all'allenatore principale, gli Arbitri Principali dovranno mostrargli il cartellino rosso, espellendolo definitivamente dalla gara e conseguentemente obbligandolo a abbandonare la panchina delle riserve;

## **2.2) SANZIONE DELLA SQUADRA DELL'INFRATTORE.**

**2.2.1)** La squadra dell'infrattore è sempre sanzionata disciplinarmente con power play, in base a quanto disposto nell'articolo 10 di queste Regole.

**2.2.2)** Eccettuato quanto disposto al comma seguente, la squadra dell'infrattore è sanzionata tecnicamente con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, a seconda del punto della pista in cui è stata commessa l'infrazione.

**2.2.3)** Nel caso in cui l'infrazione grave sia stata commessa a gioco fermo – sia durante l'intervallo che durante una interruzione di gioco – la squadra del colpevole non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.

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

**1)** I “falli molto gravi” – che obbligano gli Arbitri Principali ad esibire un cartellino ROSSO all'infrattore – sono costituiti da atti molto gravi di indisciplina, da cui possono scaturire violenza o danni gravi, come ad esempio le azioni violente che possono causare pericolo all'integrità fisica di terzi, come ad esempio:

**1.1)** Assumere, nei riguardi di qualsiasi elemento del gioco – pubblico, Arbitri Principali, membri del Tavolo Ufficiale di gara, giocatori e rappresentanti della squadra avversaria o della propria squadra – i seguenti comportamenti:

**1.1.1)** Minacciare, insultare, proferire parole ingiuriose o effettuare gesti osceni

**1.1.2)** Aggredire o tentare di aggredire

**1.1.3)** Reagire o tentare di reagire a una aggressione utilizzando un atteggiamento aggressivo e/o violento;

**1.1.4)** Praticare qualsiasi altro atto di violenza o brutalità

**1.2)** Minacciare, spingere o tentare di aggredire un avversario, a gioco fermo (in un'interruzione di gioco o nell'intervallo fra i due tempi o a fine gara)

**1.3)** Andare addosso a un avversario con i pattini - “di corsa” – rovesciandolo

**1.4)** Colpire – usando violenza – un avversario al di fuori delle zone protette dalle protezioni (tronco, mani, braccia, gambe o ginocchia)

**1.5)** Agganciare intenzionalmente con il bastone il pattino di un giocatore avversario facendolo cadere sulla pista.

**1.6)** Lanciare in pista di gioco il bastone, il casco, i gambali o qualsiasi altro oggetto in direzione sia della pallina che degli Arbitri Principali, avversari o compagni di squadra.

**1.7)** Provocare il pubblico, con gesti o espressioni di carattere offensivo (o come tali considerati).

**1.8)** Incorrere in una nuova infrazione grave o molto grave, mentre l'infrattore sta scontando una espulsione temporanea ed il gioco era già ripreso.

2) I falli disciplinari molto gravi che siano commessi dai rappresentanti delle squadre – giocatori, delegati, squadra tecnica e i suoi ausiliari – saranno sanzionati come segue:

**2.1) SANZIONE DISCIPLINARE DELL'INFRATTORE**

Gli Arbitri Principali devono esibire un cartellino ROSSO all'infrattore, espellendolo definitivamente dal gioco e obbligandolo quindi ad abbandonare la panchina delle riserve della sua squadra.

**2.2) SANZIONE DISCIPLINARE E PENALIZZAZIONE TECNICA DELLA SQUADRA DELL'INFRATTORE**

**2.2.1)** Disciplinariamente, la squadra dell'infrattore deve giocare in power play per il periodo massimo di 4 (quattro) minuti, come disposto nell'articolo 10 di queste regole.

**2.2.2)** Tecnicamente – eccettuato quanto disposto al successivo punto - la squadra dell'infrattore è penalizzata con l'assegnazione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore, in funzione del punto dove è avvenuta l'infrazione.

**2.2.3)** Se il fallo è stato commesso a gioco fermo o interrotto – sia durante l'intervallo, sia durante una interruzione di gioco – la squadra dell'infrattore non sarà penalizzata con alcuna sanzione tecnica.

## **CAPITOLO VI**

### **Punizione tecnica delle squadre**

#### **Art. 28° Tiro libero indiretto - definizione e inquadramento**

1) Un tiro libero indiretto sarà assegnato dagli Arbitri Principali per:

**1.1)** Punire tecnicamente i falli meno gravi che sono commessi in pista, così come i falli di maggiore gravità ma che coinvolgono situazioni specifiche di gioco

**1.2)** Effettuare la ripresa del gioco – dopo un'interruzione ordinata dagli Arbitri Principali, senza che nessuna delle due squadre abbia commesso alcuna infrazione - privilegiando la squadra che aveva il possesso di pallina nel momento in cui è stata effettuata l'interruzione.

2) ESECUZIONE DEL TIRO LIBERO INDIRETTO

**2.1)** In condizioni normali, il tiro libero indiretto si esegue con la pallina ferma, con un solo tocco e senza che gli Arbitri Principali debbano fischiare.

**2.1.1)** Nell'esecuzione del tiro libero indiretto, tutti i giocatori della squadra sanzionata devono collocarsi ad una distanza di almeno 3 (tre) metri rispetto al punto in cui la punizione sarà battuta.

**2.1.2)** Se l'infrazione è stata commessa vicino alla transenna – o se la pallina è uscita fuori dalla pista di gioco – il tiro libero indiretto può essere eseguito con la pallina collocata ad una distanza di 70 (settanta) centimetri dalla transenna in questione.

**2.1.3)** I giocatori della squadra che beneficia della punizione potranno collocarsi in qualsiasi punto della pista ad eccezione che nell'area protetta del portiere avversario.

**2.1.4)** Il giocatore che esegue un tiro libero indiretto non potrà toccare di nuovo la pallina finché questa:

**a)** non sia stata toccata o giocata da un qualsiasi altro giocatore, o

**b)** non abbia toccato nella parte esterna di una delle porte

**2.1.5)** Nel caso in cui si ritardi la esecuzione del tiro libero indiretto, gli Arbitri Principali debbono fischiare per ordinare la immediata ripresa del gioco.

**2.2)** Il giocatore che esegue il tiro libero indiretto può chiedere agli Arbitri Principali che i giocatori avversari siano collocati alla distanza regolamentare di 3 (tre) metri, situazione in cui il tiro libero indiretto potrà essere eseguito soltanto dopo il fischio degli Arbitri Principali.

**2.2.1)** Se prima del fischio dell'arbitro, il giocatore esegue il tiro libero indiretto – sia o meno lo stesso che abbia richiesto il posizionamento degli avversari alla distanza regolamentare - , la sua squadra sarà immediatamente sanzionata con un tiro libero indiretto da battersi nel medesimo punto.

**2.2.2)** Dopo il fischio degli Arbitri Principali, la pallina sarà in gioco per cui ciascun giocatore della squadra sanzionata potrà cercare di tornare in possesso della pallina e riprendere il gioco.

3) PUNTO DI BATTUTA DEI TIRI LIBERI INDIRETTI

Il punto di battuta di un tiro libero indiretto é individuato in funzione dell'infrazione specifica commessa e del punto in cui la medesima é stata commessa e si terrà conto dei seguenti criteri:

**3.1)** Nel caso di falli commessi dall'infrattore nella completa zona difensiva della squadra avversaria, il tiro libero indiretto si può eseguire in qualsiasi punto della medesima zona, in base a quanto disposto nel punto 5 dell'articolo 22 di queste regole.

**3.2)** Se la pallina si alza sopra l'altezza di metri 1,50 (un metro e cinquanta centimetri), come conseguenza di un movimento del bastone di un giocatore che la devia all'interno della sua area di rigore, il corrispondente tiro libero indiretto sarà eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli superiori dell'area di rigore in questione.

**3.3)** Nel caso di infrazione commessa dietro la porta della squadra dell'infrattore, il tiro libero indiretto corrispondente sarà battuto dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli della squadra inferiore dell'area di rigore della squadra infrattrice.

**3.4)** Nel caso di un giocatore che scavalca la recinzione, il tiro libero indiretto corrispondente sarà eseguito dalla squadra avversaria vicino al luogo dove é avvenuta l'infrazione.

**3.5)** Nel caso sia stato superato il tempo di possesso della pallina da parte della squadra infrattrice, il tiro libero indiretto corrispondente sarà battuto in conformità a quanto stabilito al punto 3.2 dell'articolo 9 di queste Regole.

**3.6)** Nel caso di qualsiasi altra infrazione, il tiro libero indiretto sarà eseguito nello stesso punto in cui è avvenuta l'irregolarità.

#### **4) RETE SEGNATA A SEGUITO DELL'ESECUZIONE DI UN TIRO LIBERO INDIRETTO**

**4.1)** Una rete segnata a seguito dell'esecuzione di una punizione indiretta sarà convalidata solamente se la pallina - prima di entrare in rete – è stata toccata o giocata da un altro giocatore, indipendentemente dalla squadra a cui appartiene.

**4.2)** Se dall'esecuzione di un tiro libero indiretto deriva una rete ottenuta direttamente – senza che la pallina sia stata toccata da un bastone o da un giocatore – questa non sarà convalida ed il gioco sarà ripreso con una “ripresa a due” che sarà battuta in uno qualsiasi degli angoli inferiori della area di rigore in questione. .

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

#### **1) PUNTI DELLA PISTA PER L'ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE E DEL TIRO LIBERO DIRETTO.**

La esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto deve essere effettuata nella metà pista della squadra sanzionata e nei punti specificatamente segnati per tale scopo, in particolare:

**1.1)** Nel caso del tiro di rigore, il punto segnato è situato sulla linea superiore della delimitazione dell'area di rigore, ad una distanza di metri 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.

**1.2)** Nel caso del tiro libero diretto, il punto in questione è situato ad una distanza di metri 7,40 (sette metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.

#### **2) PROCEDIMENTI DEGLI ARBITRI PRINCIPALI NELL'ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE E DEL TIRO LIBERO DIRETTO**

**2.1)** Il giocatore che batte il tiro di rigore o il tiro libero diretto dispone di un massimo di 5 (cinque) secondi per iniziare, con la pallina ferma, la esecuzione del fallo in questione – tempo che è controllato da uno degli Arbitri Principali, utilizzando specifici segnali – senza che sia necessario alcun fischio da parte degli Arbitri Principali.

**2.1.1)** L'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore – lo stesso, in questo ultimo caso, se si tratta di determinare una squadra vincente della gara – può essere effettuata dal portiere della squadra che beneficia della punizione, con la condizione che mantenga i suoi gambali di protezione ma senza indossare la maschera ed i guanti di protezione.

**2.2)** I rimanenti giocatori – che non prendono parte all'esecuzione o alla difesa della punizione diretta - devono collocarsi all'interno dell'area di rigore posta nell'altra metà pista, e potranno muoversi ed intervenire nel gioco solo quando la pallina sarà stata tirata o toccata dal giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto.



**2.3)** Uno degli Arbitri Principali si colloca di fronte ai giocatori citati al punto precedente a circa 1 (un) metro di distanza, controlla la loro posizione e – quando saranno tutti in posizione corretta – alzerà un braccio verticalmente per informare l'altro Arbitro Principale che può dare inizio alla esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.

**2.3.1)** I giocatori menzionati al punto 2.2 di questo Articolo, non possono intervenire nella gara quando avviene una delle seguenti situazioni:

**a)** esecuzione di un tiro di rigore per determinare la vincente della partita.

**b)** esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto assegnato allo scadere del tempo di ciascuna parte dei periodi di gioco.

**2.4)** L'altro Arbitro Principale si colloca a metà della linea laterale che delimita l'area di rigore, verificando la corretta posizione del portiere e – dopo avere ricevuto il segnale dal collega ma senza dover emettere il fischio – effettua i seguenti segnali:

**2.4.1)** alza una delle braccia, per indicare che può essere iniziata l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.

**2.4.2)** con l'altro braccio - collocato orizzontalmente nella zona della cintura - fino a 5 (cinque) movimenti laterali – effettua un movimento per ogni secondo – per controllare il tempo massimo di 5 (cinque) secondi concessi per l'esecuzione del tiro libero diretto o di rigore.

**2.4.3)** il giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto può colpire o toccare la pallina dopo che l'Arbitro Principale ha alzato una delle braccia per indicare che la esecuzione della punizione può essere iniziata.

**2.4.4)** Il conteggio del tempo di gioco sarà ripreso solamente nel momento in cui la pallina è toccata o colpita dal giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto.

**2.5)** Nessuna delle due squadre potrà fare entrare in pista un giocatore – sia per effettuare una sostituzione, sia per fare rientrare in pista un giocatore dopo la conclusione del periodo di power play - a partire dal momento in cui viene dato il via alla esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto.

**2.5.1)** Se avviene un'infrazione a quanto disposto in precedenza, gli Arbitri Principali non debbono interrompere immediatamente la gara – in attesa del risultato dell'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro libero diretto – ma solo successivamente assumeranno i procedimenti definiti ai punti seguenti:

**2.5.2)** Se è stata ottenuta una rete, questa dovrà essere sempre convalidata, sebbene – successivamente – devono essere assunti anche i procedimenti disciplinari assunti nei punti a) e b) del punto 2.5.3 di questo articolo.

**2.5.3)** Se non è stata ottenuta una rete, la gara sarà immediatamente interrotta, e saranno assunti dagli Arbitri Principali i seguenti provvedimenti:

**a)** esibire un cartellino rosso al giocatore entrato indebitamente in pista e anche all'allenatore principale o – in sua assenza e per ordine di preferenza – all'allenatore secondario, o uno dei delegati o al capitano in pista.

**b)** sanzionare la squadra infrattrice con il power play corrispondente, in base a quanto disposto al punto 1.3 dell'articolo 10.

**c)** Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore della squadra che era stata sanzionata, occorrerà ordinare la ripetizione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.

**d)** Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore della squadra che abbia beneficiato del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione, occorrerà ordinare la esecuzione di un tiro libero diretto contro la squadra infrattrice.

**2.6)** Se il giocatore che esegue il tiro di rigore o il tiro libero diretto commette una qualsiasi infrazione – in base a quanto disposto nei punti 4.3 e 5.2 di questo articolo - gli Arbitri Principali devono immediatamente interrompere la partita e sanzionare la sua squadra con un tiro libero indiretto, che sarà eseguito nel punto dove è prevista la battuta del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.

**3) NORME GENERALI RELATIVE AL PORTIERE DURANTE LA BATTUTA DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO.**

### **3.1) PRESENZA OBBLIGATORIA DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA**

Quando una squadra è sanzionata tecnicamente con la esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto è sempre obbligatoria la presenza di un portiere nella difesa della porta della squadra infrattrice.

**3.1.1)** Se il portiere è stato sostituito da un giocatore di movimento, la esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto può essere eseguita solo dopo aver consentito la sostituzione di un giocatore di movimento con un portiere.

**3.1.2)** Se – a causa di sanzioni disciplinari o di infortuni – non è disponibile un portiere, la sua sostituzione sarà assicurata con un giocatore di movimento, in base a quanto stabilito al punto 5.1 dell'articolo 16.

### **3.2) RESTRIZIONI NEL MOVIMENTO DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA IN OCCASIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO**

Nell'esecuzione di un tiro libero diretto o di un tiro di rigore contro la sua squadra, il portiere è obbligato a:

**3.2.1)** restare appoggiato sui due pattini, con gli assi anteriori (freni o ruote dei pattini) collocati sopra la linea di rete.

**3.2.2)** mantenere il bastone appoggiato ai pattini, in posizione orizzontale e parallelo alla linea di porta, garantendo anche che:

**3.2.3)** la mano che impugna il bastone non sia appoggiata alla porta o al pavimento della pista

**3.2.4)** la mano libera resti ferma, senza alcun contatto con la porta o con il pavimento della pista.



**3.2.5)** Non effettuare qualunque movimento per difendere la sua porta, prima che la pallina sia colpita o toccata dal giocatore che esegue il tiro di rigore o tiro libero diretto.

### **3.3) PUNIZIONE DELLE INFRAZIONI DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PORTA IN OCCASIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO**

Se nell'esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore, il portiere si muove prima che il giocatore che esegue il tiro tocchi la pallina, si dovranno osservare i seguenti procedimenti:

**3.3.1)** Nella prima infrazione, il portiere è richiamato verbalmente dagli Arbitri Principali che – per tale scopo – dovranno obbligare l'infrattore ad alzarsi in piedi, assicurando quindi un avvertimento affinché non ricada nella medesima infrazione.

**3.3.2)** Se una seconda infrazione è commessa dal medesimo portiere – nella esecuzione del medesimo tiro di rigore o tiro libero diretto – gli sarà esibito un cartellino BLU – nel caso la seconda infrazione è avvenuta nell'esecuzione della serie dei tiri di rigore per interrompere la parità di una gara – sarà esibito un cartellino rosso.

**3.3.3)** In base a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10, la squadra del portiere infrattore dovrà essere sanzionata con power play, ad eccezione del caso in cui la seconda infrazione è avvenuta nell'esecuzione della serie dei tiri di rigore per interrompere la parità di una gara.

**3.3.4)** Se il primo portiere sostituito sarà egualmente sospeso temporaneamente o espulso definitivamente – in base a quanto disposto ai punti 3.3.1 e 3.3.2 di questo articolo – dovrà essere sostituito da un giocatore di movimento o, eventualmente, da altro portiere che risulti iscritto nel

referto di gara.

**3.3.5)** Se il secondo portiere sostituito è egualmente sospeso – in base a quanto disposto ai punti 3.3.1 e 3.3.2 di questo articolo – gli Arbitri Principali dovranno considerare terminata la gara e provvederanno a predisporre una dettagliata relazione nel Referto di Gara.

**3.4)** Quando – anche se il portiere si sia mosso in anticipo rispetto all'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto – il giocatore esecutore del tiro di rigore o del tiro libero diretto ha effettuato – quasi in contemporanea – un tiro diretto in porta che abbia avuto come risultato la segnatura della rete, gli Arbitri Principali devono assumere i seguenti provvedimenti:

**3.4.1)** Non convalidare la rete, sempre che uno degli Arbitri Principali avesse già fischiato per interrompere la gara, comminando poi – in base a quanto disposto nei punti 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 di questo articolo – la sanzione del portiere infrattore e ordinando la ripetizione dell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.

**3.4.2)** Convalidare la rete, sempre che la partita non fosse stata interrotta dagli Arbitri Principali, assumendo poi – in base a quanto disposto nei punti 3.3.1, 3.3.2 e 3.3.3 di questo articolo – la sanzione del portiere infrattore.

#### **4) INFRAZIONI PRATICATE ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE DELL'INFRATTORE.**

##### **4.1) AZIONI NON SANZIONABILI CON LA CONCESSIONE DEL TIRO DI RIGORE.**

Non devono essere sanzionati con la esecuzione di un tiro di rigore le seguenti specifiche situazioni:

**4.1.1)** Quando la pallina si alza sopra l'altezza di metri 1,50 (un metro e cinquanta centimetri), a seguito di un movimento del bastone di un giocatore che si trova nell'interno della sua area di rigore indipendentemente che sia o meno un'infrazione praticata intenzionalmente – gli Arbitri Principali puniranno questa infrazione con un tiro libero indiretto, che dovrà essere eseguito dalla squadra avversaria in uno qualsiasi degli angoli superiori dell'area di rigore in questione.

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

##### **4.2) AZIONI SANZIONABILI CON LA CONCESSIONE DEL TIRO DI RIGORE.**

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

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

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

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

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

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

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

**4.3.2)** Ad eccezione di quanto disposto al punto 4.3.4 di questo articolo, il giocatore che batte il tiro di rigore può eseguire un tiro diretto o scegliere di giocare la pallina in qualsiasi circostanza quando si è verificato che è tornato in possesso della pallina dopo che il suo tiro iniziale è stato oggetto di:

- a) parata del portiere avversario
- b) rimbalzo della pallina contro la porta avversaria
- c) rimbalzo della pallina contro il recinto della pista posizionato dietro la porta avversaria.

**4.3.3)** Nell'esecuzione del tiro di rigore non si possono effettuare finte, non essendo consentito al giocatore che batte il tiro di rigore:

- a) fermarsi o un movimento non continuo del suo bastone per colpire la pallina
- b) effettuare - prima dell'impatto del suo bastone con la pallina - un movimento del suo corpo o del bastone allo scopo di ingannare il portiere avversario e provocarne una infrazione allo scopo di farlo punire disciplinarmente.
- c) non battere il tiro di rigore in conformità con quanto disposto al punto 4.3.1 di questo articolo.
- d) iniziare l'esecuzione del tiro di rigore dopo che siano trascorsi i 5 (cinque) secondi concessi per batterlo.

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

## 5) INFRAZIONI COMMESSE ALL'ESTERNO DELL'AREA DI RIGORE DELL'INFRATTORE.

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

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

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

### 5.2) NORME GENERALI DA OSSERVARE NELL'ESECUZIONE DEL TIRO LIBERO DIRETTO.

**5.2.1)** Ad eccezione di quanto disposto al punto 5.2.4 di questo articolo, il giocatore incaricato della esecuzione del tiro libero diretto può – a partire dal punto stabilito e che è situato nella zona difensiva della squadra sanzionata – scegliere una delle seguenti forme di esecuzione:

- a) effettuare un tiro diretto ed indirizzato obbligatoriamente verso la porta dell'avversario.
- b) trasportare la pallina in direzione della porta avversaria, tentando di dribblare il portiere effettuando successivamente o un tiro o una deviazione della pallina verso la porta in questione.

**5.2.2)** Ad eccezione di quanto disposto al punto 5.2.4 di questo articolo, il giocatore incaricato della esecuzione del tiro libero diretto può effettuare il tiro o scegliere di giocare la pallina in qualsiasi modo, allorché è ritornato in possesso della pallina dopo che il suo tiro o deviazione iniziale è stata oggetto di:

- a) parata del portiere avversario
- b) un rimbalzo della pallina contro la porta avversaria; o
- c) un rimbalzo contro la recinzione della pista situata dietro la porta avversaria.

**5.2.3)** la esecuzione del tiro libero diretto deve osservare le seguenti condizioni:

- a) il giocatore esecutore del tiro libero diretto deve scegliere tra:
  - \* una posizione ferma (statica) vicino alla pallina, o
  - \* un movimento lanciato – senza fermate o finte – iniziato a partire dalla distanza massima di 3 (tre) metri dal punto stabilito per la esecuzione del tiro in questione.
- b) nell'esecuzione del tiro libero diretto non possono essere effettuate finte, non essendo consentito al giocatore esecutore di:

\* effettuare una fermata o un movimento non continuo del suo bastone per colpire la pallina.  
\* effettuare – prima dell’impatto del bastone con la pallina - un movimento del suo corpo o del bastone allo scopo di ingannare il portiere avversario e provocarne una infrazione allo scopo di farlo punire disciplinarmente.

\* non eseguire il tiro libero diretto in conformità ai punti 5.2.1 e 5.2.2 di questo articolo, scegliendo di mantenere il possesso della pallina e passarla ad un compagno senza effettuare qualsiasi tiro o deviazione della pallina in direzione della porta avversaria.

c) la esecuzione del tiro libero diretto non può essere iniziata dopo che siano trascorsi i 5 (cinque) secondi concessi a tale scopo.

5.2.4 Nel caso di un tiro libero diretto battuto alla fine di uno dei tempi di gioco, la sua esecuzione dovrà avvenire sempre con un tiro diretto indirizzato alla porta avversaria, non potendo la pallina essere oggetto di nuovo tiro poiché non è più in gioco dopo la conclusione del tiro iniziale.

## 6) ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO ASSEGNATO ALLA FINE DI UN TEMPO DI GIOCO

6.1) Se, contemporaneamente al momento in cui il Tavolo Ufficiale di gara segnala la fine di un tempo di gioco, avviene un fallo che determina la esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro libero diretto – includendo, se del caso, le situazioni che sono applicabili in base a quanto disposto al punto 3.3.1 dell’articolo 25 di queste Regole - gli Arbitri Principali devono assicurare la sua esecuzione – in base a quanto disposto, rispettivamente, nei punti 4.3 o 5.2 di questo articolo – e osservare le seguenti condizioni:

6.1.1) Rispetto al tiro libero diretto – e come stabilito per il tiro di rigore – la sua esecuzione deve essere obbligatoriamente effettuata con un tiro diretto, non essendo consentite finte o il trasporto della pallina.

6.1.2) Dopo l’esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto non è consentita alcuna ribattuta.

6.2) In base al risultato dell’esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto alla fine dei tempi regolamentari di gioco, gli Arbitri Principali dovranno assicurare i seguenti procedimenti:

6.2.1) Eccetto quanto disposto ai punti 1.4 e 2.5 dell’articolo 5 di queste regole, se è segnata una rete valida, gli Arbitri Principali devono convalidarla formalmente ordinando il conseguente tiro di inizio e fischiando immediatamente dopo per decretare la fine del tempo di gioco in questione.

6.2.2) Se non è segnata una rete a causa di irregolarità commesse dal portiere difensore durante la esecuzione del tiro, gli Arbitri Principali debbono ordinare la ripetizione della esecuzione del tiro libero diretto o del tiro di rigore.

6.2.3) Se non é segnata una rete – senza che il portiere difensore abbia commesso alcun fallo o irregolarità – gli Arbitri Principali fischieranno immediatamente per decretare la fine del tempo di gioco in questione.

## 7) SANZIONE DELLE INFRAZIONI DEI GIOCATORI CHE NON PARTECIPANO ALLA ESECUZIONE DEL TIRO DI RIGORE O DEL TIRO LIBERO DIRETTO.

7.1) Eccetto quanto disposto al punto 2.3.1 di questo articolo, un giocatore che – non interviene direttamente nella esecuzione del tiro di rigore o del tiro libero diretto, ed è posizionato all’interno dell’area di rigore della squadra che beneficia del tiro- potrà uscire o muoversi da questa zona solamente dopo che il giocatore esecutore del tiro di rigore o del tiro libero diretto abbia tirato o toccato la pallina.

7.2) Quando avviene una qualsiasi infrazione a quanto disposto al punto precedente – eccettuato quanto specificatamente previsto al punto 7.3 di questo articolo – l’Arbitro Principale che controlla il posizionamento dei giocatori in questione dovrà assicurare – in base a quanto disposto al punto 2.2 dell’articolo 25 di queste regole – i seguenti procedimenti:

7.2.1) Essendo la prima infrazione – nel tiro di rigore o nel tiro libero diretto - che è stata commessa da un giocatore o da un portiere di una delle due squadre, questo dovrà essere ammonito verbalmente, essendo avvisato – congiuntamente agli altri giocatori della medesima squadra – che una recidività nella medesima infrazione comporterà un cartellino blu all’infrattore. A seguire sarà ordinata la



### **ripetizione del tiro di rigore o del tiro libero diretto in questione.**

**7.2.2)** Se durante la ripetizione dell'esecuzione del medesimo tiro di rigore o tiro libero diretto, avviene una nuova infrazione – che sia commessa dal medesimo infrattore o da altro giocatore o portiere della medesima squadra – sarà immediatamente esibito un cartellino blu all'infrattore in particolare, con conseguente sua sospensione temporanea dalla gara e la sua squadra sarà sanzionata con il corrispondente power play, in base a quanto disposto al punto 3 dell'articolo 10 di queste Regole.

**7.3)** Se l'infrazione avviene dopo che è iniziata la esecuzione del tiro di rigore, gli Arbitri Principali devono cercare sempre di attendere l'esito del tiro, assicurando successivamente i seguenti provvedimenti:

**7.3.1)** Se è stata segnata una rete, questa dovrà sempre essere convalidata e - solamente se vi è stata una recidività della medesima infrazione - procedere alla assunzione dei provvedimenti corrispondenti alla sanzione disciplinare dell'infrattore e della sua squadra in base a quanto disposto al punto 7.2 di questo articolo.

**7.3.2)** Se non è stata segnata la rete, gli Arbitri Principali dovranno immediatamente interrompere la gara assicurando quindi i seguenti provvedimenti:

**a)** Se l'infrazione è stata commessa solamente dal giocatore (i) della squadra che ha beneficiato del tiro di rigore, la sua esecuzione non sarà ripetuta, e la partita riprenderà – una volta effettuata l'azione disciplinare prevista al punto 7.2 di questo articolo - con la esecuzione di un tiro libero indiretto contro la squadra dell'infrattore battuto in uno qualsiasi degli angoli superiori della sua area di rigore.

**b)** se l'infrazione è stata commessa solamente dal giocatore (i) della squadra sanzionata con il tiro di rigore – o da giocatori di entrambe le squadre – la sua esecuzione dovrà sempre essere ripetuta, e solo dopo comminata la sanzione disciplinare prevista al punto 7.2 di questo articolo.

**7.4)** Rispetto al tiro libero diretto – e anche se necessario tenere in conto la forma di esecuzione scelta dal giocatore incaricato di batterlo – debbono essere assicurati dagli Arbitri Principali i seguenti provvedimenti:

**7.4.1)** Quando il giocatore esecutore del tiro libero diretto sceglie il tiro diretto verso la porta avversaria, dovranno essere applicati:

**a)** se è ottenuta una rete, i procedimenti definiti nel punto 7.3.1 di questo articolo

**b)** se non è ottenuta una rete, i procedimenti definiti al punto 7.3.2 di questo articolo.

**7.4.2)** Se l'esecutore del tiro libero diretto sceglie il trasporto della pallina, la gara dovrà essere immediatamente interrotta e subito dopo assicurati i procedimenti definiti nel punto 7.3.2 di questo articolo.

## **CAPITOLO VII**

### **Reclami di gioco**

#### **Art. 30° Reclami di gioco - definizione e inquadramento normativo**

##### **1) RECLAMI AMMINISTRATIVI**

**1.1)** I “reclami amministrativi” hanno come fondamento presunte irregolarità o infrazioni – cattivo stato della pista da gioco, segnatura della pista difettosa, porte irregolari, ecc. – a quanto stabilito dal Regolamento Tecnico.

**1.2)** Affinché un “Reclamo amministrativo” possa essere considerato valido, dovrà essere notificato agli Arbitri Principali della gara – dal delegato e dal capitano della squadra che lo presenta – prima che la gara abbia inizio.

**1.3)** In presenza di un “Reclamo amministrativo”, gli Arbitri Principali devono comportarsi come segue:

**1.3.1)** informare il delegato e il capitano della squadra avversaria del reclamo presentato dall'altra squadra.

**1.3.2)** Trascrivere le motivazioni del reclamo presentato sul referto di gara, raccogliendo – dopo la

propria – anche la firma obbligatoria - nel locale destinato alla “Dichiarazione di Reclamo” - dei delegati e dei capitani di entrambe le squadre.

**1.3.3)** Procedere – unitamente ai delegati e ai capitani delle due squadre – alla identificazione e all’analisi delle irregolarità denunciate e, conseguentemente, valutare se il reclamo è o meno pertinente e, in caso affermativo, se le irregolarità esistenti possono essere sistemate e/o se compromettono o meno lo svolgimento della gara.

**1.4)** Nel caso in cui gli Arbitri Principali considerino che la gara non possa essere svolta nella pista in questione, devono subito effettuare quanto necessario affinché il gioco si possa svolgere in conformità a quanto previsto nel punto 2 dell’Art. 6° di queste Regole.

**1.5)** In qualsiasi caso, gli Arbitri Principali devono redigere un supplemento di referto riportando il tutto dettagliatamente con inclusione anche dei tentativi posti in atto al fine di superare le problematiche presentatesi e le decisioni adottate al riguardo.

## **2) RECLAMI TECNICI**

**2.1)** I “reclami tecnici” riguardano esclusivamente possibili “errori di diritto” - o ipotetici errori tecnici di arbitraggio” – che possono essere stati commessi dagli Arbitri Principali nella direzione di una gara.

**2.2)** Perché un “reclamo tecnico” possa essere presentato validamente, dovrà essere notificato all’interno della pista – dal capitano della squadra che lo presenta – agli Arbitri Principali della gara sia in occasione di una qualsiasi interruzione del gioco che immediatamente dopo che gli arbitri hanno fischiato la fine della gara.

**2.3)** Quando si presenta un reclamo tecnico, gli Arbitri Principali devono comportarsi come di seguito indicato:

**2.3.1)** Informare immediatamente il capitano dell’altra squadra – o in sua assenza, il vice capitano – che la gara è stata oggetto di presentazione di un reclamo da parte della squadra avversaria.

**2.3.2)** fare sottoscrivere con tempestività il Referto di gara – nel locale destinato alla Dichiarazione di Reclamo” - da parte dei Delegati e dei Capitani di entrambe le squadre.

## **3) CONFERMA DEI RECLAMI**

Tutti i reclami, siano indifferentemente di natura amministrativa che tecnica, devono essere successivamente confermati dal Responsabile della squadra che lo ha presentato – con lettera ufficiale, accompagnata dalla certificazione dell’avvenuto pagamento della tasse prevista al riguardo dello specifico reclamo – con l’osservanza delle modalità e dei limiti temporali previsti dall’Ente Organizzatore della Manifestazione e precisamente:

**3.1)** CIRH o **Comitato Tecnico della Confederazione Continentale**, nel caso di competizioni internazionali (di selezioni nazionali o di club)

**3.2)** Federazioni Nazionali, nel caso delle competizioni di club organizzate in ogni paese membro della FIRS.

## **CAPITOLO VIII Disposizioni finali e transitorie**

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

#### **(REGOLAMENTO DELL’HOCKEY SU PISTA – APPROVAZIONE, ENTRATA IN VIGORE E CAMBI FUTURI)**

1 Le Regole di Gioco ed il Regolamento Tecnico dell’Hockey su Pista sono stati congiuntamente approvati nell’Assemblea Generale del CIRH Comitato Internazionale di Hockey su Pista – svoltasi in data 8 ottobre 2008 a Yuri-Honjo in Giappone. Le successive variazioni e spiegazioni sono state approvate dal Comitato Esecutivo del CIRH nel 2009, 2010 e 2012.

2 Dopo le ultime modifiche apportate, le Regole del Gioco ed il Regolamento Tecnico entrano congiuntamente in vigore nelle seguenti date:

**2.1** nel giorno del 1° settembre 2012 nella CERS – Confederazione Europea di Roller Skating e Federazioni Europee.

**2.2** nel giorno del 1° gennaio 2013 per tutte le altre Confederazioni Internazionali e Federazioni della FIRS.  
**3** Qualsiasi proposta di modifica in futuro in merito alle Regole di Gioco ed al Regolamento Tecnico deve essere presentata per l'approvazione in accordo del Comitato Esecutivo del CIRH.