



# **REGOLE DEL GIOCO & REGOLAMENTO TECNICO**

**WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION**



**WORLD  
SKATE**



# WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

## REGOLE DEL GIOCO & REGOLAMENTO TECNICO - SOMMARIO / INDICE

CAPITOLO I - IL GIOCO DELL'HOCKEY SU PISTA - DEFINIZIONE E INQUADRAMENTO		
Articolo 1	<b>IL GIOCO DELL'HOCKEY SU PISTA</b>	Pagina 4
Articolo 2	<b>TEMPI REGOLAMENTARI DI GIOCO</b>	Pagina 4
Articolo 3	<b>PARTITA IN PARITA' - PROCEDURE DA CONSIDERARE</b>	Pagina 5
	Tempi supplementari	Pagina 5
	Tiri di rigore	Pagina 5
	Procedure che gli arbitri devono adottare in occasione delle serie di tiri di rigore	Pagina 6
	Definizione di una priorità in caso di eventuali situazioni di parità in classifica	Pagina 6
	Procedure che gli arbitri devono adottare in occasione delle serie di tiri diretti	Pagina 7
Articolo 4	<b>ATTRIBUZIONE DEI PUNTI, CLASSIFICHE E CRITERI DI ORDINAMENTO</b>	Pagina 7
	Parità di punti in classifica fra due squadre - Criteri di ordinamento	Pagina 8
	Parità di punti in classifica fra tre o più squadre - Criteri di ordinamento	Pagina 8
Articolo 5	<b>MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA E ABBANDONO DI UNA PARTITA</b>	Pagina 9
Articolo 6	<b>PROCEDURE PRELIMINARI ALLA PARTITA</b>	Pagina 9
	Metà pista occupata da ciascuna squadra all'inizio della partita e inizio del gioco	Pagina 10
	Disponibilità della pista per la prova e riscaldamento delle squadre e degli arbitri	Pagina 10
	Ingresso in pista delle squadre e degli arbitri	Pagina 11
	Scelta della pallina da utilizzare per la partita	Pagina 11
	Presentazione dei giocatori e degli arbitri e saluto alle autorità e al pubblico	Pagina 11
CAPITOLO II - CATEGORIE DEI GIOCATORI - SQUADRE DI HOCKEY SU PISTA		
Articolo 7	<b>CATEGORIE DEI GIOCATORI PER SESSO ED ETÀ</b>	Pagina 12
Articolo 8	<b>COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE</b>	Pagina 13
Articolo 9	<b>PANCHINA DELLE RISERVE</b>	Pagina 14
CAPITOLO III - SQUADRA DI ARBITRAGGIO E TAVOLO UFFICIALE DI GARA		
Articolo 10	<b>SQUADRA DI ARBITRAGGIO E CRONOMETRAGGIO DELLA PARTITA</b>	Pagina 16
Articolo 11	<b>ASSENZA O SOSTITUZIONE DEGLI ARBITRI DESIGNATI - PROCEDURE</b>	Pagina 19
Articolo 12	<b>VALUTAZIONE DELLE PRESTAZIONI ARBITRALI - I DELEGATI TECNICI</b>	Pagina 20
Articolo 13	<b>CONTROLLO DELLA PARTITA CON ATTREZZATURE ELETTRONICHE DI SUPPORTO</b>	Pagina 21
Articolo 14	<b>TAVOLO UFFICIALE DI GARA - COMPOSIZIONE</b>	Pagina 23
CAPITOLO IV - ZONE DI GIOCO, GIOCO PASSIVO E ANTIGIOCO		
Articolo 15	<b>ZONE DI GIOCO - DEFINIZIONE DI GIOCO PASSIVO E ANTIGIOCO</b>	Pagina 25
	Zone di gioco	Pagina 25
	Definizione di gioco passivo	Pagina 25
	Definizione di antigiooco	Pagina 26
Articolo 16	<b>TIME OUT</b>	Pagina 27
CAPITOLO V - AZIONE DISCIPLINARE DEGLI ARBITRI		
Articolo 17	<b>SANZIONI DISCIPLINARI PER I TESSERATI</b>	Pagina 28
	Espulsioni temporanee - Sanzione delle infrazioni dei giocatori e dei portieri	Pagina 28
Articolo 18	<b>SANZIONE DISCIPLINARE ALLA SQUADRA - INFERIORITÀ NUMERICA</b>	Pagina 29
	Conclusione di un periodo di inferiorità numerica se la squadra sanzionata subisce un gol	Pagina 30
	Caso di una o due sanzioni disciplinari alla stessa squadra	Pagina 30
	Caso di tre o più sanzioni disciplinari alla stessa squadra	Pagina 30
	Squadre in parità numerica - Sanzioni disciplinari in caso di espulsioni contemporanee	Pagina 31
CAPITOLO VI - SITUAZIONI SPECIFICHE DI GIOCO		
Articolo 19	<b>INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO</b>	Pagina 32
Articolo 20	<b>ENTRATA E USCITA DALLA PISTA - SOSTITUZIONI</b>	Pagina 32
	Entrare e uscire dalla pista saltando la balaustra	Pagina 32
	Sostituzioni obbligatorie	Pagina 33
	Norme specifiche per la sostituzione del portiere	Pagina 34
	Sostituzione irregolare e punizione dei trasgressori	Pagina 34



## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

Articolo 21	<b>AZIONE DEL PORTIERE NELLA PARTITA</b>	Pagina 35
	Posizione ordinaria del portiere e azioni a difesa della sua porta	Pagina 35
	Infrazioni del portiere nella difesa della propria porta	Pagina 35
	Azione del portiere al di fuori della propria area di rigore	Pagina 35
	Infrazioni del portiere al di fuori della propria area di rigore	Pagina 35
	Rete segnata da un portiere	Pagina 36
Articolo 22	<b>GIOCARE LA PALLINA - REGOLE SPECIFICHE</b>	Pagina 36
	Giocare la pallina con il bastone o tirare - Procedure arbitrali	Pagina 36
	Giocatori che partecipano al gioco con attrezzature irregolari - Sanzione delle infrazioni	Pagina 36
	Limiti all'azione dei giocatori	Pagina 36
	Pallina difettosa	Pagina 37
	Pallina in gioco	Pagina 37
	Pallina fuori gioco	Pagina 37
Articolo 23	<b>SEGNARE E CONVALIDARE UN GOL</b>	Pagina 38
Articolo 24	<b>BLOCCO E OSTRUZIONE</b>	Pagina 39
Articolo 25	<b>ALTRE SITUAZIONI SPECIFICHE DI GIOCO</b>	Pagina 40
	Spostamento della porta	Pagina 40
	Ingaggio	Pagina 40
	Problemi all'impianto di gara durante la partita	Pagina 41
	Infortunio a giocatori in pista	Pagina 41
	Simulazioni	Pagina 42
	Squadra con sei o più atleti in pista a gioco fermo	Pagina 42
	Utilizzo di attrezzature e/o protezioni non consentite dal regolamento tecnico	Pagina 42
<b>CAPITOLO VII - FALLI E SANZIONI - REGOLA DEL VANTAGGIO</b>		
Articolo 26	<b>TIPOLOGIE DI FALLI E INFRAZIONI - REGOLA DEL VANTAGGIO</b>	Pagina 43
	Infrazioni e regola del vantaggio	Pagina 43
	Falli commessi contro il bastone di un avversario	Pagina 44
Articolo 27	<b>SANZIONE DEI FALLI - REGOLE GENERALI</b>	Pagina 44
	Gioco duro e scorretto	Pagina 44
	Punto di battuta del fallo	Pagina 45
	Falli segnalati nella zona di difesa della squadra che ne beneficia	Pagina 45
	Ulteriori infrazioni commesse a gioco fermo dopo sanzioni per falli gravi o molto gravi	Pagina 45
	Infrazioni o falli commessi simultaneamente o nello stesso momento del gioco	Pagina 46
	Infrazioni o falli commessi a distanza su avversari in pista	Pagina 47
Articolo 28	<b>FALLI COMMESSI FUORI DALLA PISTA</b>	Pagina 47
Articolo 29	<b>FALLI TECNICI</b>	Pagina 48
Articolo 30	<b>AMMONIZIONE VERBALE</b>	Pagina 49
	Infrazioni sanzionabili con ammonizioni verbali in situazioni specifiche	Pagina 49
	Infrazioni sanzionabili con ammonizioni verbali in situazioni generiche	Pagina 49
Articolo 31	<b>FALLI DI SQUADRA</b>	Pagina 50
Articolo 32	<b>FALLI GRAVI - FALLI DA CARTELLINO BLU</b>	Pagina 51
Articolo 33	<b>FALLI MOLTO GRAVI - FALLI DA CARTELLINO ROSSO</b>	Pagina 52
<b>CAPITOLO VIII - SANZIONI TECNICHE PER LE SQUADRE</b>		
Articolo 34	<b>TIRO INDIRETTO</b>	Pagina 54
Articolo 35	<b>TIRO DIRETTO E TIRO DI RIGORE</b>	Pagina 55
	Infrazioni commesse fuori area sanzionabili con un tiro diretto	Pagina 55
	Infrazioni commesse all'interno dell'area di rigore	Pagina 55
	Regole generali da considerare per l'esecuzione di un tiro diretto	Pagina 56
	Regole generali da considerare per l'esecuzione di un tiro di rigore	Pagina 56
	Esecuzione di un tiro diretto o di un rigore alla fine del tempo di gioco	Pagina 56
	Regole generali relative all'azione del portiere in occasione di tiri diretti e di rigore	Pagina 57
	Sanzioni per falli commessi da giocatori non coinvolti nei tiri diretti e di rigore	Pagina 58



## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

### CAPITOLO IX - ERRORI ARBITRALI - RECLAMI E PROTESTE

Articolo 36	ERRORI ARBITRALI - PROCEUDRE CORRETTIVE	Pagina	61
Articolo 37	PRESENTAZIONE DI RECLAMI	Pagina	62

### CAPITOLO X - DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

Articolo 38	APPROVAZIONE, ENTRATA IN VIGORE E VARIAZIONI FUTURE	Pagina	63
-------------	---	--------	----

<b>Allegato</b>	<b>RINK-HOCKEY TECHNICAL REGULATION</b>	<b>Pages</b>	<b>64 to 101</b>
-----------------	---	--------------	------------------



## CAPITOLO I - IL GIOCO DELL'HOCKEY SU PISTA - DEFINIZIONE E INQUADRAMENTO

### ARTICOLO 1 - IL GIOCO DELL'HOCKEY SU PISTA

1. Il gioco dell'hockey su pista si pratica su una pista rettangolare con superficie piana e liscia, tra due squadre di cinque giocatori ciascuno, uno dei quali portiere.
2. I giocatori devono indossare pattini tradizionali a quattro ruote e utilizzare un bastone per colpire la pallina, cercando di segnare una rete facendo entrare nella porta della squadra avversaria, servendosi esclusivamente del bastone.
3. All'inizio del gioco, le squadre occupano la metà pista loro assegnata come disposto nel punto 2 dell'articolo 6. Dopo l'intervallo, le squadre cambiano la metà pista loro assegnata.
4. Le partite si giocano su piste coperte o scoperte, con diverse condizioni atmosferiche, di giorno o di notte, con luce naturale o artificiale.
5. Uno o due arbitri principali, ufficialmente designati, sono incaricati di far rispettare le regole del gioco. Sono assistiti da un arbitro ausiliario, anch'esso ufficialmente designato, che dirige il tavolo ufficiale di gioco, situato all'esterno della pista, in posizione centrale e adiacente alla balaustra.

### ARTICOLO 2 - TEMPI REGOLAMENTARI DI GIOCO

1. Nella categoria **Under 17 femminile** il tempo effettivo di gioco è di 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno, ad eccezione di quanto previsto nel successivo paragrafo.
  - 1.1 Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Under 17 femminile può essere ridotto a 30 minuti, suddiviso in due tempi da 15 minuti ciascuno.
2. Nella categoria **Senior femminile** il tempo effettivo di gioco è di 50 minuti, suddiviso in due tempi da 25 minuti ciascuno, ad eccezione di quanto previsto nel successivo paragrafo.
  - 2.1 Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Senior femminile può essere ridotto a 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno.
3. Nella categoria **Under 15 maschile** il tempo effettivo di gioco è di 30 minuti, suddiviso in due tempi da 15 minuti ciascuno.
4. Nella categoria **Under 17 maschile** il tempo effettivo di gioco è di 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno, ad eccezione di quanto previsto nel successivo paragrafo.
  - 4.1 Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Under 17 maschile può essere ridotto a 30 minuti, suddiviso in due tempi da 15 minuti ciascuno.
5. Nella categoria **Under 19 maschile** il tempo effettivo di gioco è di 50 minuti, suddiviso in due tempi da 25 minuti ciascuno, ad eccezione di quanto previsto nel successivo paragrafo.
  - 5.1 Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Under 19 maschile può essere ridotto a 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno.
6. Nelle categorie **Under 23 maschile** e **Senior maschile** il tempo effettivo di gioco è di 50 minuti, suddiviso in due tempi da 25 minuti ciascuno, ad eccezione di quanto previsto nel successivo paragrafo.
  - 6.1 Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per le categorie Under 23 maschile e Senior maschile può essere ridotto a 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno.
7. In tutte le categorie deve essere concesso un intervallo di 10 minuti tra i due tempi di gioco regolamentari.



ARTICOLO 3 - PARTITA IN PARITÀ - PROCEDURE DA CONSIDERARE

Se è necessario determinare il vincitore di una partita i cui tempi regolamentari si siano conclusi con un pareggio, gli arbitri principali devono applicare le seguenti procedure.

**1. TEMPI SUPPLEMENTARI**

- 1.1 Un giocatore che, al termine del tempo regolamentare, deve terminare di scontare una espulsione temporanea, non potrà partecipare ai tempi supplementari prima di avere scontato completamente la propria espulsione.
- 1.2 In tutte le categorie si deve concedere un intervallo di 3 minuti tra la fine del tempo regolamentare e l'inizio dei tempi supplementari nel corso del quale le squadre non possono recarsi negli spogliatoi. Ogni squadra occuperà la metà pista difensiva occupata nel primo tempo regolamentare.
- 1.3 I tempi supplementari avranno la seguente durata:
  - 1.3.1 Nelle partite di categoria Under 15 e Under 17 maschile e Under 17 femminile, il tempo supplementare è di 6 minuti, suddiviso in due tempi di gioco di 3 minuti ciascuno.
  - 1.3.2 Nelle partite di tutte le altre categorie, il tempo supplementare è di 10 minuti, suddiviso in due tempi di gioco da 5 minuti ciascuno.
- 1.4 Al termine del primo tempo supplementare è concesso un intervallo di 2 minuti durante il quale le squadre non potranno recarsi negli spogliatoi ed effettueranno il cambio di pista e delle panchine.

**2. TIRI DI RIGORE**

Se, al termine dei tempi supplementari, la partita è ancora in parità, le squadre non potranno recarsi negli spogliatoi. La squadra vincitrice sarà scelta con l'esecuzione dei tiri di rigore. Saranno effettuati tanti tiri quanti ne saranno necessari secondo le seguenti procedure.

**2.1 PRIMA SERIE: 5 TIRI DI RIGORE PER CIASCUNA SQUADRA**

- 2.1.1 Ogni squadra può scegliere come esecutori dei tiri di rigore e come portieri solamente giocatori iscritti nel verbale di gara con l'esclusione di coloro che sono stati espulsi definitivamente o che stavano ancora scontando una espulsione temporanea alla fine dei tempi supplementari.
- 2.1.2 Ogni squadra deve eseguire i 5 tiri di rigore di questa prima serie con giocatori differenti, alternandosi all'altra squadra. Ogni squadra può utilizzare in porta lo stesso portiere in ogni rigore della prima serie.
- 2.1.3 Se una squadra dispone di meno di 5 giocatori nella condizione di battere i tiri di rigore, dovrà utilizzarli tutti a rotazione, compresi i portieri, indicando all'arbitro ausiliario chi batterà un secondo rigore, dopo che tutti gli altri giocatori disponibili lo avranno fatto.
- 2.1.4 Nel momento in cui una delle due squadre ha segnato un numero di reti tale per cui l'altra squadra sarebbe impossibilitata a raggiungerla anche segnando tutti i rigori ancora a disposizione, gli arbitri fischieranno la fine della partita prima che si concluda la serie dei tiri di rigore e considereranno vincitrice la squadra che ha segnato più reti.
- 2.1.5 Se al termine della serie di 5 tiri di rigore la partita è ancora in parità, la squadra vincente sarà determinata come stabilito al punto successivo.

**2.2 SECONDA SERIE: RIGORI A OLTRANZA**

- 2.2.1 Ogni squadra esegue alternativamente il proprio tiro di rigore della serie fino al momento in cui una squadra segna e l'altra sbaglia. Quando ciò si verifica, la squadra che segna è la vincitrice della partita.
- 2.2.2 In questa serie, ogni squadra può decidere di utilizzare sempre lo stesso giocatore per eseguire i tiri di rigore e può utilizzare in porta sempre lo stesso portiere.
- 2.3 Durante l'esecuzione delle serie di tiri di rigore per determinare il vincitore della partita (commi 3 e 4 di questo articolo), gli arbitri principali convalidano i gol segnati senza far riprendere il gioco dal centro della pista.



**3. PROCEDURE CHE GLI ARBITRI DEVONO ADOTTARE IN OCCASIONE DELLE SERIE DI TIRI DI RIGORE**

- 3.1 Gli arbitri principali devono effettuare un sorteggio, in pista e alla presenza dei capitani, per determinare:
- 3.1.1 Quale porta utilizzare per l'esecuzione dei tiri di rigore.
  - 3.1.2 Quale squadra inizierà per prima l'esecuzione dei tiri.
- 3.2 Prima di iniziare a battere i tiri di rigore, l'arbitro ausiliario deve farsi consegnare dagli allenatori di entrambe le squadre la lista dei giocatori incaricati di tirare e il loro ordine cronologico.
- 3.2.1 L'arbitro ausiliario si deve posizionare al centro della pista e dovrà indicare qual è il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore, in funzione del sorteggio e dell'ordine cronologico di esecuzione dei tiri di ciascuna squadra.
  - 3.2.2 Tutti i giocatori che sono nelle condizioni di battere un tiro di rigore devono indossare l'attrezzatura completa (compreso il casco per i portieri) e posizionarsi sulla linea di centro pista, a destra e a sinistra dell'arbitro ausiliario.
  - 3.2.3 Quando viene battuto un tiro di rigore a favore della propria squadra, il portiere destinato a difendere la porta in occasione del tiro di rigore successivo dovrà posizionarsi in uno degli angoli della pista situati dietro alla porta in cui si battono i tiri di rigore.
- 3.3 In occasione di ciascun tiro di rigore delle serie, la posizione e le funzioni degli arbitri principali sono le seguenti.
- 3.3.1 Uno degli arbitri deve posizionarsi come stabilito nel punto 9.4 dell'articolo 35 e ha il compito di segnalare l'inizio della esecuzione del tiro di rigore, controllare l'azione del giocatore e del portiere tenendo conto che:
    - a) Non deve essere concessa la rete e non deve essere ripetuto il tiro di rigore se il giocatore non rispetta quanto stabilito nel punto 5 dell'articolo 35.
    - b) Se il portiere commette irregolarità in occasione di un tiro di rigore è necessario applicare le procedure previste nel punto 7.3 dell'articolo 35.
  - 3.3.2 L'altro arbitro deve posizionarsi dalla parte opposta dell'area di rigore, sul prolungamento della linea di porta, in modo da poter meglio convalidare l'eventuale segnatura di una rete.
- 3.4 Se, per effetto del tiro di rigore, la pallina entra in porta dopo avere colpito la balaustra di fondo e successivamente il portiere, la rete in questione non dovrà essere convalidata.
- 3.5 Se, per effetto del tiro di rigore, la pallina entra in porta dopo avere colpito il palo o la traversa e successivamente il portiere, la rete in questione dovrà essere convalidata.
- 3.6 Dopo la segnatura di una rete in seguito ad un tiro di rigore di una serie non è necessario far riprendere il gioco dal centro della pista.

**4. DEFINIZIONE DI UNA PRIORITÀ IN CASO DI EVENTUALI SITUAZIONI DI PARITÀ IN CLASSIFICA**

Ad eccezione di quanto previsto nel punto 5.7 di questo articolo, in ogni fase di una competizione internazionale in cui è prevista l'attribuzione di punti in classifica, in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari le squadre dovranno rimanere in pista per definire una priorità in classifica tramite l'esecuzione del necessario numero di tiri diretti come descritto di seguito.

**4.1 PRIMA SERIE: 3 TIRI DIRETTI**

- 4.1.1 Ogni squadra può scegliere come esecutori dei tiri diretti i giocatori iscritti nel verbale di gara con l'esclusione:
  - a) dei portieri.
  - b) di coloro che sono stati espulsi definitivamente o che stavano ancora scontando una espulsione temporanea alla fine dei tempi regolamentari.
- 4.1.2 Ogni squadra deve eseguire i 3 tiri diretti di questa prima serie con giocatori differenti, alternandosi all'altra squadra. Ogni squadra può utilizzare in porta lo stesso portiere in ogni tiro diretto della prima serie.
- 4.1.3 Nel momento in cui una delle due squadre ha segnato un numero di reti tale per cui l'altra squadra sarebbe impossibilitata a raggiungerla anche segnando tutti i tiri ancora a disposizione,



gli arbitri fischieranno la fine della partita prima che si concluda la serie dei tiri diretti e assegneranno la priorità in classifica alla squadra che ha segnato più reti.

4.1.4 Se al termine della serie di 3 tiri diretti la partita è ancora in parità, la priorità in classifica sarà determinata come stabilito al punto successivo.

### 4.2 SECONDA SERIE: TIRI DIRETTI A OLTRANZA

4.2.1 Ogni squadra esegue alternativamente il proprio tiro diretto della serie fino al momento in cui una squadra segna e l'altra sbaglia. Quando ciò si verifica, la squadra che segna acquisisce la priorità in classifica.

4.2.2 In questa serie, ogni squadra può decidere di utilizzare sempre lo stesso giocatore per eseguire i tiri diretti e può utilizzare in porta sempre lo stesso portiere.

## 5. PROCEDURE CHE GLI ARBITRI DEVONO ADOTTARE IN OCCASIONE DELLE SERIE DI TIRI DIRETTI

5.1 Gli arbitri principali devono effettuare un sorteggio, in pista e alla presenza dei capitani, per determinare:

5.1.1 Quale porta utilizzare per l'esecuzione dei tiri diretti.

5.1.2 Quale squadra inizierà per prima l'esecuzione dei tiri.

5.2 Entrambi gli arbitri principali si devono posizionare in pista secondo quanto stabilito nel punto 3.3 di questo articolo ed essere pronti a svolgere i compiti specifici, in particolare nel caso di esecuzione del tiro diretto con pallina trasportata.

5.2.1 Un arbitro segnalerà quando è possibile l'esecuzione di un tiro diretto controllando il rispetto dei 5 secondi consentiti per iniziare l'azione.

5.2.2 In caso di tiro diretto con pallina trasportata, l'altro arbitro conterà i cinque secondi concessi per tirare verso la porta avversaria.

5.3 Relativamente al controllo della esecuzione dei tiri diretti per la definizione della priorità in classifica, gli arbitri devono considerare:

5.3.1 Quanto previsto nei punti 3.2 e 3.3 di questo articolo, con i necessari adeguamenti.

5.3.2 Quanto previsto nel punto 4 dell'articolo 35 per quel che riguarda le regole generali per l'esecuzione dei tiri diretti.

5.3.3 Quanto previsto nel punto 7.3 dell'articolo 35 per quel che riguarda le regole generali relative al portiere che si oppone a un tiro diretto o a un tiro di rigore.

5.4 Relativamente alla esecuzione dei tiri diretti per la definizione della priorità in classifica, gli arbitri devono tenere in considerazione che:

5.4.1 Il giocatore che batte il tiro diretto, secondo quanto previsto nel punto 4.4 dell'articolo 35, può optare per una delle seguenti modalità:

a) Tirare direttamente verso la porta avversaria.

b) Portare la pallina, giocandola per tentare di superare il portiere oppure per tirare verso la porta avversaria.

5.4.2 Il giocatore che batte il tiro diretto ha a disposizione 5 secondi di tempo per iniziare l'esecuzione del tiro e, se decide di portare la pallina, ha a disposizione 5 secondi di tempo per concludere l'azione con un tiro verso la porta.

5.4.3 Il tiro diretto si considera terminato quando il giocatore che lo batte effettua un tiro e la pallina viene fermata da una parata del portiere, anche nel caso in cui i 5 secondi non siano ancora terminati.

5.4.4 Quando l'esecutore del tiro diretto non rispetta i tempi stabiliti nel punto 5.4.2 di questo articolo, l'eventuale rete segnata non sarà considerata valida e il tiro diretto non sarà ripetuto.

5.4.5 Se, per effetto del tiro diretto, la pallina entra in porta dopo avere colpito la balaustra di fondo e successivamente il portiere, la rete in questione non dovrà essere convalidata.

5.4.6 Se, per effetto del tiro diretto, la pallina entra in porta dopo avere colpito il palo o la traversa e successivamente il portiere, la rete in questione dovrà essere convalidata.

5.5 Dopo la segnatura di una rete in seguito ad un tiro diretto per la definizione della priorità in classifica non è necessario far riprendere il gioco dal centro della pista.



- 5.6 Come stabilito nel punto 1.2 dell'articolo 4, l'esito delle serie di tiri diretti per la definizione della priorità in classifica non cambia il risultato di parità della partita che resta quello fissato al termine dei tempi regolamentari. Allo stesso modo non vi è alcuna alterazione dei punti attribuiti in classifica (uno per ciascuna squadra).
- 5.7 Quando la situazione della classifica è tale da non rendere necessaria la definizione di una priorità, il soggetto organizzatore della competizione lo comunicherà sia agli arbitri che ai delegati delle due squadre.

### ARTICOLO 4 - ATTRIBUZIONE DEI PUNTI, CLASSIFICHE E CRITERI DI ORDINAMENTO

1. In eventi, tornei e competizioni in cui è prevista l'attribuzione di punti in classifica, i punti dovranno essere assegnati nel modo seguente:
- |                                |         |
|--------------------------------|---------|
| 1.1 VITTORIA .....             | 3 punti |
| 1.2 PAREGGIO .....             | 1 punto |
| 1.3 SCONFITTA .....            | 0 punti |
| 1.4 MANCATA PRESENTAZIONE..... | 0 punti |
2. In eventi, tornei e competizioni in cui è prevista l'attribuzione di punti in classifica, il piazzamento finale è ottenuto ordinando la classifica in modo decrescente per la somma dei punti conquistati da ciascuna squadra.

#### 3. PARITA' DI PUNTI IN CLASSIFICA FRA DUE SQUADRE - CRITERI DI ORDINAMENTO

Se, al termine di una qualsiasi fase della stessa competizione, due squadre hanno gli stessi punti in classifica, si devono applicare i seguenti criteri di ordinamento considerando solamente i risultati ottenuti nella stessa fase della competizione.

- 3.1 Sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
- 3.2 Se la parità persiste e la competizione è stata giocata con un doppio confronto, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite.
- 3.3 Se la parità persiste, occorre considerare i risultati di tutte le partite della fase della competizione e sarà classificata per prima la squadra che:
- 3.3.1 Avrà ottenuto la più alta differenza tra reti fatte e reti subite.
- 3.3.2 Se la parità persiste, quella che avrà ottenuto il più alto quoziente tra reti fatte e reti subite.
- 3.4 Se la parità persiste ulteriormente, sarà classificata per prima la squadra che, al termine dello scontro diretto, ha vinto la serie di tiri diretti eseguiti secondo quanto disposto nel punto 4 dell'articolo 3.

#### 4. PARITA' DI PUNTI IN CLASSIFICA FRA TRE O PIU' SQUADRE - CRITERI DI ORDINAMENTO

- 4.1 Se, al termine di una qualsiasi fase della stessa competizione, tre o più squadre hanno gli stessi punti in classifica, si devono applicare i criteri di ordinamento stabiliti nei punti 2 e 3 di questo articolo.
- 4.2 Se la parità persiste ulteriormente, alla mattina del primo giorno della successiva fase della competizione, saranno eseguite serie di tiri diretti tra le squadre a pari punti (come previsto nei punti 3 e 4 dell'articolo 3, secondo le seguenti modalità:
- 4.2.1 IPOTESI 1 - 3 squadre a pari punti (sorteggio effettuato preliminarmente dagli arbitri principali)
- 1<sup>a</sup> competizione di tiri diretti: Squadra A vs Squadra B
  - 2<sup>a</sup> competizione di tiri diretti: Squadra C vs Squadra vincitrice della prima competizione
- 4.2.2 IPOTESI 2 - 4 squadre a pari punti (sorteggio effettuato preliminarmente dagli arbitri principali)
- 1<sup>a</sup> competizione di tiri diretti: Squadra A vs Squadra B
  - 2<sup>a</sup> competizione di tiri diretti: Squadra C vs Squadra D
  - 3<sup>a</sup> competizione di tiri diretti: Squadre vincitrici delle precedenti competizioni



**ARTICOLO 5 - MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA E ABBANDONO DI UNA PARTITA**

1. Ciascuna squadra dispone di una tolleranza di 15 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio della partita per presentarsi in pista in condizione di giocare.
  - 1.1 Trascorsi 15 minuti di tolleranza, se una delle due squadre non è in pista (oppure è in pista, ma senza il numero di giocatori necessario per iniziare la partita) gli arbitri principali devono prendere atto della mancata presentazione in pista e procedere nel modo seguente.
    - 1.1.1 Identificare i giocatori della squadra che è in grado di iniziare giocare la partita al fine di verificare la presenza del numero minimo di giocatori necessari.
    - 1.1.2 Effettuare il saluto al pubblico e, immediatamente dopo, fischiare la fine della partita.
  - 1.2 Riportare dettagliatamente nel supplemento al verbale di gara le circostanze che hanno portato alla rilevazione della mancata presentazione in pista.
2. Relativamente all'intervallo tra i due tempi regolamentari di una partita, le squadre hanno una tolleranza di 5 minuti per presentarsi in pista e riprendere la gara.
  - 2.1 Trascorsi 5 minuti di tolleranza, se una delle due squadre non è in pista (oppure è in pista, ma senza il numero di giocatori necessario per iniziare la partita) gli arbitri principali devono considerare conclusa la partita per abbandono della squadra assente.
  - 2.2 Gli arbitri devono riportare dettagliatamente nel supplemento al verbale di gara le circostanze che hanno portato alla rilevazione dell'abbandono della partita.

**3. MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA**

La squadra che si rende responsabile della mancata presentazione in pista perde la partita con il risultato di 0-10.

**4. ABBANDONO DI UNA PARTITA**

La squadra che si rende responsabile di "abbandono di una partita" verrà eliminata dalla competizione o dall'evento tramite comunicazione formale da parte del soggetto organizzatore (World Skate RHTC, Confederazione Continentale o Federazione Nazionale).

5. Nel caso in cui si verifichi la impraticabilità della pista di gioco, temporanea o definitiva, gli arbitri principali dovranno concedere una tolleranza di 15 minuti dopo di che, persistendo l'impraticabilità, dovranno applicare le seguenti procedure:
  - 5.1 Se si verifica una causa di forza maggiore (mancanza di elettricità, acqua sulla pista, pista scivolosa, ecc.) che renda impraticabile la pista all'orario di inizio della partita, la partita dovrà essere disputata su una pista alternativa. A questo scopo gli arbitri concederanno una tolleranza addizionale di 90 minuti, incluso il tempo necessario per il trasferimento delle squadre da una pista all'altra.
  - 5.2 Se l'impraticabilità della pista è dovuta a un danno riparabile o a un'altra partita di hockey su pista in corso, gli arbitri concederanno una tolleranza di 30 minuti per l'inizio della partita.
  - 5.3 Se, nei casi indicati in questo articolo, si constata l'impossibilità di risolvere il problema anche dopo aver atteso l'ulteriore tempo stabilito, gli arbitri principali comunicheranno alle squadre che la partita non sarà giocata e riporteranno dettagliatamente sul supplemento al verbale di gara le circostanze che hanno portato a questa decisione.
  - 5.4 Se il problema viene risolto e si può giocare la partita, gli arbitri principali devono concedere 20 minuti per il riscaldamento delle due squadre.

**ARTICOLO 6 - PROCEDURE PRELIMINARI ALLA PARTITA**

1. Tutti i componenti della squadra arbitrale devono presentarsi sulla pista di gioco almeno 90 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della partita.
  - 1.1 Gli arbitri devono essere debitamente equipaggiati e devono effettuare tutte le azioni e le procedure definite nei seguenti punti del presente articolo, in modo che la partita possa iniziare all'orario stabilito.

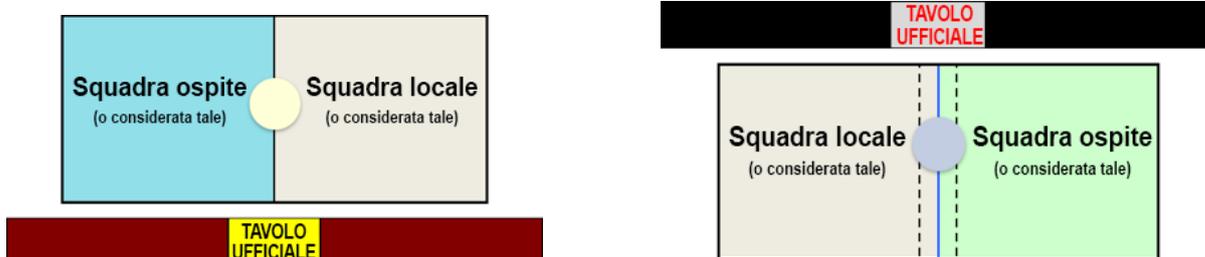


- 1.2 Prima che inizi il riscaldamento delle squadre e degli arbitri principali in pista, l'arbitro ausiliario (o, in sua assenza, uno degli arbitri principali) deve chiamare il delegato di ciascuna squadra e verificare:
- 1.2.1 Le licenze e la loro corrispondenza con le persone di ciascuna squadra da inserire nel verbale di gara, compresa l'identificazione dei numeri di maglia dei giocatori.
  - 1.2.2 I colori delle maglie dei giocatori e dei portieri di entrambe le squadre. Qualora fosse necessario cambiare le maglie dei giocatori e/o dei portieri e non ci fosse accordo tra le due squadre, tocca alla squadra che gioca in casa (o considerata come tale in pista neutra) indossare maglie di colore diverso.

## 2 METÀ PISTA OCCUPATA DA CIASCUNA SQUADRA ALL'INIZIO DELLA PARTITA E INIZIO DEL GIOCO

Non è necessario alcun sorteggio per determinare la metà pista occupata da ciascuna squadra all'inizio della partita e per scegliere la squadra che avrà per prima il possesso della pallina. Si applica quanto previsto nei punti seguenti.

- 2.1 La squadra che gioca in casa (o considerata tale in pista neutra) occuperà sempre la metà pista situata alla destra del tavolo ufficiale di gioco: nel riscaldamento pre partita, nel primo tempo e nell'eventuale primo tempo supplementare.



- 2.2 La squadra ospite, o considerata tale in pista neutra, avrà sempre il primo possesso della pallina all'inizio del primo tempo e dell'eventuale primo tempo supplementare.

## 3. DISPONIBILITÀ DELLA PISTA PER LA PROVA E RISCALDAMENTO DELLE SQUADRE E DEGLI ARBITRI

### 3.1 PROVA PISTA

Il soggetto organizzatore di qualsiasi competizione internazionale (per squadre nazionali o per club) deve assicurare la disponibilità dell'impianto di gara il giorno precedente e/o la mattina del primo giorno di competizione per permettere ad ogni squadra partecipante di svolgere un allenamento di almeno 30 minuti per provare la superficie di gioco.

### 3.2 RISCALDAMENTO DELLE SQUADRE E DEGLI ARBITRI PRIMA DELLA PARTITA

- 3.2.1 Il soggetto organizzatore della partita deve delimitare uno spazio riservato al riscaldamento degli arbitri principali ricavando una corsia di circa due metri a ridosso della linea di centro pista con il posizionamento di alcuni coni.
- 3.2.2 In condizioni normali, il riscaldamento delle due squadre deve concludersi almeno 15 minuti prima dell'inizio ufficiale della partita.
- 3.2.3 La pista deve essere disponibile per il riscaldamento delle squadre e degli arbitri almeno 30 minuti prima dell'inizio ufficiale della partita, ad eccezione di quanto stabilito dal punto successivo.
- 3.2.4. Quando si verificasse un ritardo rispetto all'orario stabilito (ad esempio a causa del protrarsi di competizioni precedenti), gli arbitri principali devono avvisare i delegati e i capitani delle squadre che saranno seguite le seguenti procedure:
  - a) Alle squadre sarà garantito un tempo minimo di 20 minuti per il riscaldamento.
  - b) I giocatori di entrambe le squadre devono prendere parte al riscaldamento con le maglie da gioco e le attrezzature che utilizzeranno in partita.
  - c) Le squadre non potranno tornare nello spogliatoio al termine del riscaldamento.



### **4. INGRESSO IN PISTA DELLE SQUADRE E DEGLI ARBITRI**

- 4.1 In condizioni normali, la squadra arbitrale deve entrare in pista 15 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della partita e procedere a:
- 4.1.1 L'immediata uscita dalla pista dei giocatori che stiano ancora facendo riscaldamento.
  - 4.1.2 La verifica delle condizioni delle due porte.
  - 4.1.3 L'esecuzione delle procedure protocollari stabilite nel punto 6 di questo articolo.
- 4.2 I giocatori delle due squadre devono entrare in pista 10 minuti prima dell'orario fissato per l'inizio della partita.

### **5. SCELTA DELLA PALLINA DA UTILIZZARE PER LA PARTITA**

- 5.1 Il soggetto organizzatore della competizione (World Skate, Confederazione Continentale, Federazione Nazionale) ha il diritto, a propria discrezione, di fornire le palline da utilizzare per la partita.
- 5.2 Tuttavia, la squadra che gioca in casa (o considerata tale in pista neutra) ha l'obbligo di fornire il numero di palline sufficienti per la partita. D'altro canto, la squadra che gioca in trasferta (o considerata tale in pista neutra) ha il diritto di proporre palline da utilizzare per la partita.
- 5.3 In condizioni normali, i capitani delle squadre devono approfittare del riscaldamento per trovare un accordo sulla pallina da utilizzare per la partita, consegnandola agli arbitri principali nel momento del loro ingresso in pista.
- 5.4 In ogni caso, la scelta della pallina per la partita è sempre responsabilità esclusiva degli arbitri principali, in particolare quando non c'è accordo tra i capitani delle squadre.

### **6. PRESENTAZIONE DEI GIOCATORI E DEGLI ARBITRI E SALUTO ALLE AUTORITA' E AL PUBBLICO**

- 6.1 Immediatamente prima dell'inizio della partita, gli arbitri designati devono allinearsi al centro della pista assieme ai giocatori di ciascuna squadra, tenendo conto che:
- 6.1.1 Devono essere presenti tutti i giocatori di entrambe le squadre che possono partecipare alla partita, comprese le riserve.
  - 6.1.2 È obbligatorio, sia per gli arbitri che per i giocatori, l'utilizzo delle maglie da gioco e delle attrezzature utilizzate in partita, con l'eccezione dei portieri che possono non indossare il casco e i guanti. È vietato indossare la maglia fuori dai pantaloncini o tenere i calzettoni abbassati alle caviglie.
- 6.2 Per prima cosa, il "Capo della squadra arbitrale", utilizzando il fischietto, deve far sì che venga eseguito formale saluto alle autorità e al pubblico presenti che deve essere rivolto ad entrambi i lati della pista (iniziando dal lato in cui si trova il tavolo ufficiale di gara) ad eccezione del caso in cui vi sia una sola tribuna.
- 6.3 Subito dopo, uno speaker deve presentare i nomi:
- dei giocatori e dell'allenatore di ciascuna squadra.
  - dei componenti della squadra arbitrale.
- 6.4 Successivamente, i giocatori di ciascuna squadra salutano gli avversari e la squadra arbitrale.
- 6.5 Infine, gli arbitri principali devono assumere le eventuali ulteriori decisioni che ritengano necessarie per fare in modo che la partita inizi all'orario fissato.



**CAPITOLO 2 - CATEGORIE DEI GIOCATORI - SQUADRE DI HOCKEY SU PISTA**

**ARTICOLO 7 - CATEGORIE DEI GIOCATORI PER SESSO ED ETÀ**

1. In funzione del loro sesso e della loro età, a livello internazionale i giocatori sono classificati nelle seguenti categorie agonistiche:

**1.1 CATEGORIE FEMMINILI**

Categorie Femminili	
UNDER 17 Femminile	da 13 a 16 anni
SENIOR Femminile	a partire da 14 anni

**1.2 CATEGORIE MASCHILI**

Categorie Maschili	
UNDER 15 Maschile	da 12 a 14 anni
UNDER 17 Maschile	da 13 a 16 anni
UNDER 19 Maschile	da 14 a 18 anni
UNDER 23 Maschile	da 14 a 22 anni
SENIOR Maschile	a partire da 14 anni

2. L'inserimento di un giocatore nelle varie categorie è sempre in funzione del suo anno di nascita e dell'anno in cui si disputa la competizione a cui partecipa, secondo quanto di seguito indicato.

**2.1 GIOCATRICI DI HOCKEY SU PISTA**

**2.1.1 CATEGORIA UNDER 17 FEMMINILE**

La giocatrice che compie i 13 anni e che non compie i 17 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.1.2 CATEGORIA SENIOR FEMMINILE**

La giocatrice che compie i 14 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.2 GIOCATORI DI HOCKEY SU PISTA**

**2.2.1 CATEGORIA UNDER 15 MASCHILE**

Il giocatore che compie i 12 anni e che non compie i 15 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.2.2 CATEGORIA UNDER 17 MASCHILE**

Il giocatore che compie i 13 anni e che non compie i 17 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.2.3 CATEGORIA UNDER 19 MASCHILE**

Il giocatore che compie i 14 anni e che non compie i 19 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.2.4 CATEGORIA UNDER 23 MASCHILE**

Il giocatore che compie i 14 anni e che non compie i 23 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

**2.2.5 CATEGORIA SENIOR MASCHILE**

Il giocatore che compie i 14 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui partecipa alla competizione.

3. Per i giocatori di età inferiore ai 12 anni, le federazioni nazionali possono definire altre categorie per le attività specifiche che vengono organizzate.



ARTICOLO 8 - COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

1. In condizioni normali, una partita di hockey su pista è giocata tra due squadre, ciascuna formata dai seguenti giocatori, debitamente registrati nel verbale di gara.
  - 1.1 Cinque giocatori titolari con la seguente composizione:
    - 1.1.1 Un portiere
    - 1.1.2 Quattro giocatori di pista
  - 1.2 Un portiere di riserva che deve essere disponibile per tutta la durata della partita, tranne i casi in cui un infortunio o una sanzione disciplinare (cartellino rosso) ne impediscano la presenza in partita.
2. Inoltre, ogni squadra può iscrivere nel verbale di gara i seguenti tesserati:
  - 2.1 Fino ad un massimo di 10 giocatori tenendo presente che:
    - 2.1.1 Sono obbligatori almeno due portieri.
    - 2.1.2 Nelle competizioni internazionali per squadre nazionali o per club non è ammessa l'iscrizione e/o la partecipazione di un giocatore-allenatore.
    - 2.1.3 L'iscrizione nel verbale di gara e il riconoscimento dei giocatori e dei portieri di entrambe le squadre avviene tramite numeri individuali dall'1 al 99 (è vietato l'utilizzo del numero zero) che devono essere stampati obbligatoriamente sul retro delle maglie da gioco e, opzionalmente, sui pantaloncini.
  - 2.2 Fino ad un massimo di 7 altri tesserati che ricoprano le seguenti funzioni:
    - 2.2.1 Due dirigenti della squadra.
    - 2.2.2 Un allenatore principale.
    - 2.2.3 Un vice allenatore (o un preparatore atletico).
    - 2.2.4 Un medico.
    - 2.2.5 Un massaggiatore (o un infermiere o un fisioterapista).
    - 2.2.6 Un meccanico (o attrezzista).
3. Tenendo presente quanto stabilito dal punto 2.1 di questo articolo, in tutte le competizioni per squadre nazionali disputate in più giorni successivi sotto il controllo di World Skate o delle Confederazioni Continentali, ogni Federazione Nazionale può registrare un massimo di 12 giocatori di cui 3 devono essere portieri.
4. In ogni caso, per iniziare una partita è necessario che ogni squadra sia composta da:
  - 4.1 Un minimo di 5 giocatori secondo la seguente composizione:
    - 4.1.1 Due portieri, uno dei quali riserva (che deve rispettare quanto previsto dal punto 1.2 di questo articolo).
    - 4.1.2 Tre giocatori di pista.
  - 4.2 Un minimo di due altri tesserati che devono obbligatoriamente ricoprire queste funzioni:
    - 4.2.1 Un dirigente della squadra.
    - 4.2.2 Un allenatore principale.
  - 4.3 In ogni caso, ciascuna squadra può utilizzare i propri tesserati che non erano presenti all'inizio della partita dopo averli iscritti nel verbale di gara.
5. Se, in qualunque momento della partita, una squadra rimane con soli 3 giocatori in pista (un portiere e due giocatori di pista), gli arbitri principali devono dichiarare conclusa la partita e dovranno riferire dettagliatamente le circostanze che hanno portato alla loro decisione sul verbale di gara.
  - 5.1 Se la situazione è stata la conseguenza di gravi infortuni, tali da impedire ai giocatori di proseguire la partita, il soggetto organizzatore potrà decidere di ripetere la partita, totalmente o solo in parte, tenendo in considerazione il momento in cui la partita è stata sospesa.
  - 5.2 Se la situazione è stata essenzialmente conseguenza di sanzioni disciplinari contro la squadra, gli arbitri principali dovranno riportare sul verbale di gara che la gara è stata sospesa per mancata presentazione in pista della squadra che verrà sanzionata come previsto dal punto 3 dell'articolo 5.
  - 5.3 Se la situazione è stata essenzialmente conseguenza dell'ingiustificato abbandono di alcuni giocatori, gli arbitri principali dovranno riportare sul verbale di gara che la gara è stata sospesa per abbandono della partita da parte della squadra che verrà sanzionata come previsto dal punto 4 dell'articolo 5.



## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

6. Giocare con soli quattro giocatori, pur in presenza sulla panchina delle riserve di giocatori in grado di entrare in pista, è considerata una grave violazione dell'etica sportiva. Se ciò accade, gli arbitri devono procedere nel seguente modo.
  - 6.1 Interrompere immediatamente la partita ed espellere con il cartellino rosso l'allenatore principale o, in sua assenza e nell'ordine, il vice allenatore oppure uno dei dirigenti oppure il capitano in pista.
  - 6.2 Punire la squadra con la sanzione disciplinare di un periodo di inferiorità numerica in conformità con l'articolo 18 di questo regolamento.
  - 6.3 Dopo avere verificato che la squadra sanzionata ha schierati in pista un totale di 4 giocatori (incluso il portiere), assegnare un tiro diretto a favore della squadra avversaria.

### ARTICOLO 9 - PANCHINA DELLE RISERVE

1. Ciascuna squadra deve occupare la panchina che si trova davanti alla propria area di difesa, cambiando panchina durante l'intervallo.
  - 1.1 È obbligatorio posizionare una protezione dietro ogni panchina delle riserve per migliorare la sicurezza (vedi foto).



- 1.2 Inoltre, una barriera divisoria deve essere posizionata ad ogni estremità della zona della panchina di ciascuna squadra in modo che lo spazio sia completamente riservato e limitato.
2. Ogni squadra ha diritto di portare 12 suoi tesserati nella panchina delle riserve, rispettando la seguente composizione.
  - 2.1 Cinque giocatori di riserva, compreso almeno un portiere.



- 2.2 Altri sette tesserati le cui funzioni sono descritte nel punto 2.2 dell'articolo 8.
3. Quando un tesserato tra quelli elencati al punto 2.2 dell'articolo 8 non può essere iscritto nel verbale di gara, non è ammessa la sua sostituzione con un altro tesserato che non sia iscritto a verbale con la stessa funzione.
4. Tre tesserati facenti parte della panchina delle riserve (tra questi l'allenatore principale) possono stare in piedi al di fuori della balaustra. Tutti gli altri tesserati devono restare seduti sulla panchina delle riserve.
  - 4.1 Ad eccezione dei giocatori di riserva, tutti i tesserati delle squadre iscritti nel referto ufficiale di gara devono essere appositamente accreditati dal soggetto organizzatore con una tessera che indichi nome,



squadra di appartenenza e funzione, corredata da una fotografia a colori. La tessera deve essere portata al collo da ciascun tesserato.

- 4.2** In caso di smarrimento della tessera di riconoscimento rilasciata dal soggetto organizzatore, il tesserato non potrà essere autorizzato dagli arbitri principali a stare sulla panchina delle riserve a meno di una esplicita autorizzazione rilasciata dal soggetto organizzatore.
5. Ogni giocatore o tesserato di una squadra espulso dagli arbitri principali con il cartellino rosso perde il diritto di restare in panchina.
  - 5.1 I giocatori che hanno subito un'espulsione temporanea (cartellino blu) e sono momentaneamente sospesi dal gioco, devono sedersi nella panca puniti, posizionata tra la loro panchina e il tavolo ufficiale di gara e non possono lasciarla per nessun motivo (compresi i time out e ogni altra interruzione di gioco).
  - 5.2 Se un giocatore o altro tesserato di una squadra si oppone agli ordini degli arbitri e si rifiuta di lasciare la panchina delle riserve (perché espulso definitivamente o per qualunque altro motivo), gli arbitri principali devono richiedere l'intervento del servizio d'ordine per far rispettare le proprie decisioni.
6. Quando viene riscontrato un problema sulla panchina delle riserve di una delle due squadre, l'arbitro ausiliario deve cercare di risolverlo immediatamente.
  - 6.1 Se il problema non è grave, l'arbitro ausiliario attenderà la prima interruzione del gioco per riferire la situazione agli arbitri principali in modo che assumano le azioni disciplinari appropriate.
  - 6.2 Se si registrano una o più infrazioni significative, l'arbitro ausiliario deve interrompere immediatamente il gioco e riferire la situazione agli arbitri principali che adotteranno le procedure previste dal punto 2 dell'articolo 28.



## CAPITOLO III - SQUADRA DI ARBITRAGGIO E TAVOLO UFFICIALE DI GARA

### ARTICOLO 10 - SQUADRA ARBITRALE CRONOMETRAGGIO DELLA PARTITA

#### 1. COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA ARBITRALE - CRONOMETRAGGIO DELLA PARTITA

1.1 Nelle partite di competizioni internazionali, la squadra arbitrale è composta da 3 o 4 arbitri internazionali le cui funzioni sono definite nel modo seguente.

1.1.1 Due arbitri principali, responsabili di condurre la partita all'interno della pista. Il "Capo della squadra arbitrale", designato come "Arbitro 1" deve svolgere i compiti specifici stabiliti al punto 4.4 di questo articolo.

1.1.2 Un arbitro ausiliario responsabile con le seguenti funzioni:

- a) Il controllo disciplinare della panchina delle riserve di entrambe le squadre e dei giocatori sospesi temporaneamente dal gioco.
- b) Il controllo dei time-out e dei falli di squadra assegnati dagli arbitri principali.
- c) L'informazione al pubblico e ad entrambe le squadre, con sistemi elettronici e/o manuali, di:
  - Richieste di time-out da parte delle squadre.
  - Numero dei falli di squadra accumulati da ciascuna squadra, compresa la segnalazione specifica che indichi la squadra che dovrà essere sanzionata con provvedimento tecnico al successivo fallo di squadra commesso.

1.1.3 Un assistente arbitro (se designato) con l'incarico di sovrintendere al controllo elettronico del tempo di possesso di pallina di ciascuna squadra, in accordo con quanto previsto dal punto 3 dell'articolo 13.

1.2 Un cronometrista, facente parte del tavolo ufficiale di gara, supporta gli arbitri principali nei loro compiti in pista svolgendo le funzioni definite dal punto 5 di questo articolo.

#### 2. DESIGNAZIONE DELLA SQUADRA ARBITRALE PER LE COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

2.1 La nomina della squadra arbitrale per le differenti competizioni internazionali, sia per squadre nazionali che per club, è responsabilità di:

2.1.1 World Skate RHTC, che ha giurisdizione per tutte le competizioni mondiali.

2.1.2 Le varie Confederazioni Continentali che hanno giurisdizione per tutte le competizioni organizzate all'interno dell'area geografica di competenza.

2.2 In tutte le competizioni mondiali, ogni partita deve essere diretta da squadre arbitrali composte da arbitri con qualifica "Arbitro internazionale d'Elite" ufficialmente riconosciuti da World Skate RHTC.

2.3 Fatto salvo quanto disposto nei successivi punti, le partite delle varie competizioni continentali devono essere dirette da squadre arbitrali composte da arbitri internazionali appartenenti alla confederazione continentale organizzatrice e ufficialmente designati dalla stessa.

2.3.1 La confederazione continentale organizzatrice può richiedere la collaborazione di World Skate RHTC per la designazione di arbitri internazionali che non siano appartenenti alla confederazione stessa.

2.3.2 In ogni caso, senza il consenso preventivo e formale di World Skate RHTC, le confederazioni continentali non possono invitare arbitri appartenenti ad altre confederazioni continentali per dirigere le competizioni da esse organizzate.

#### 3. DESIGNAZIONE DELLA SQUADRA ARBITRALE NELLE COMPETIZIONI NAZIONALI

3.1 Nelle competizioni nazionali di ciascun Paese, la designazione della squadra arbitrale per ogni partita è responsabilità esclusiva della federazione nazionale affiliata a World Skate, secondo le procedure che ogni federazione ritiene più opportune, pur nel rispetto dei seguenti punti.

3.2 Nelle competizioni di più alto livello (maschile e femminile senior) sono obbligatorie le seguenti condizioni:

3.2.1 Tutte le partite devono essere dirette da 3 arbitri ufficialmente abilitati dalla federazione nazionale; 2 designati come arbitri principali e 1 come assistente arbitro.



- 3.2.2** Nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 13, il controllo e l'informazione al pubblico (risultato, falli di squadra, tempo di gioco) deve essere garantito per mezzo di sistemi elettronici che devono essere controllati dal tavolo ufficiale di gara, determinando la necessaria designazione di un assistente arbitro.
- 3.3** Nelle altre competizioni nazionali, le partite possono essere dirette da uno o due arbitri principali, consentendo che le funzioni di arbitro ausiliario e assistente arbitro siano ricoperte:
- 3.3.1** Da persone autorizzate dalla federazione nazionale.
- 3.3.2** Da un arbitro ausiliario messo a disposizione dalla squadra ospite e da un cronometrista messo a disposizione dalla squadra di casa.
- 3.4** In tutte le competizioni nazionali, ogni gara deve essere diretta da squadre arbitrali costituite da arbitri in attività tesserati per la federazione organizzatrice, fatto salvo quanto disposto nei successivi punti.
- 3.4.1** La federazione nazionale organizzatrice può richiedere la collaborazione della confederazione continentale cui è affiliata per la designazione di arbitri tesserati per altre federazioni nazionali appartenenti alla confederazione stessa.
- 3.4.2** In ogni caso, senza il consenso preventivo e formale della confederazione continentale di appartenenza, le federazioni nazionali non possono invitare arbitri appartenenti ad altre federazioni nazionali per dirigere le competizioni da esse organizzate.

#### **4. FUNZIONI E RESPONSABILITÀ DELLA SQUADRA ARBITRALE**

- 4.1** Tutti gli arbitri di hockey su pista devono rispettare e far rispettare il Regolamento di Gioco ufficiale e tutte le norme in vigore emanate dalla Federazione Internazionale, dalla Confederazione Continentale e dalla Federazione Nazionale di cui fanno parte. In particolare, devono rispettare le regole, le disposizioni, le procedure, le interpretazioni e i chiarimenti relativi alla loro attività arbitrale.
- 4.2** Il coordinamento dei componenti di una squadra arbitrale ha una importanza rilevante per il suo rendimento e richiede, oltre a movimenti e posizionamenti corretti sulla pista, anche una adeguata distribuzione delle funzioni per un efficace controllo di tutte le situazioni di gioco.
- 4.3** ARBITRI PRINCIPALI - FUNZIONI E RESPONSABILITÀ
- 4.3.1** Gli arbitri principali sono i giudici assoluti all'interno della pista e le loro decisioni riguardanti la partita devono essere prese con puntuale competenza e massima responsabilità, ispirate dalla imparzialità e dallo scrupoloso rispetto delle regole del gioco e dei regolamenti in vigore.
- 4.3.2** Gli arbitri principali si devono muovere sulla pista in modo da poter seguire il gioco da vicino. Hanno il diritto di esercitare azioni disciplinari sugli atleti e sugli altri tesserati delle squadre prima, durante e dopo la partita, agendo con il rigore necessario per garantire un gioco corretto e privo di violenza.
- 4.3.3** Quando necessario e a gioco fermo, gli arbitri principali possono interloquire con l'arbitro ausiliario per chiarire questioni che coinvolgano il tavolo ufficiale di gara. In queste situazioni non è ammessa la presenza nelle vicinanze di giocatori o altri tesserati all'interno o all'esterno della pista di gioco, ad eccezione di preventive autorizzazioni.
- 4.3.4** Gli arbitri principali possono richiedere l'intervento del servizio d'ordine soltanto quando ci siano seri problemi relativi al comportamento del pubblico e quando un giocatore o un tesserato di una squadra che si trovi sulla panchina delle riserve o nei pressi del tavolo ufficiale di gara rifiuti di dare seguito alle loro decisioni.
- 4.3.5** Per fatti o casi non previsti dalle regole del gioco, gli arbitri principali devono decidere in coscienza, cercando di risolvere la situazione con le azioni che ritengono necessarie e valutando e giudicando su eventuali proteste. Devono in ogni caso garantire la correzione di irregolarità o errori gravi di cui si accorgono durante la partita, applicando le procedure previste dall'articolo 36, per favorire sempre una rigorosa applicazione delle norme vigenti, in difesa dell'etica e della verità sportiva.
- 4.3.6** In relazione alle capacità di intervento nel corso della partita, in particolare su decisioni riguardanti falli e infrazioni, non vi è alcuna differenza tra il "capo della squadra arbitrale" e l'altro arbitro principale.



### 4.4 COMPITI SPECIFICI DEL “CAPO DELLA SQUADRA ARBITRALE”

**4.4.1** Nella coppia di arbitri designati per ciascuna partita, il “capo della squadra arbitrale” è sempre quello indicato come “Arbitro 1” ed è direttamente responsabile per le seguenti funzioni.

- a) Prima dell’inizio della partita, svolge i seguenti compiti:
  - Verifica le condizioni della pista e il sistema utilizzato per controllare il tempo effettivo di gioco.
  - Proceda all’identificazione dei giocatori e di tutti gli altri tesserati delle due squadre.
  - Effettua il controllo dei sistemi elettronici per l’informazione del pubblico e delle squadre (tempo di gioco e risultato, falli di squadra, richieste di time out).
  - **Effettua il controllo del sistema elettronico per il controllo del tempo di possesso della pallina, quando necessario.**
- b) Chiamare a sé i capitani delle squadre per scegliere la pallina con cui giocare la partita.
- c) Assicurarsi che tutti i partecipanti siano pronti per l’inizio o la ripresa dl gioco e fischiare l’inizio di ciascun tempo di gioco.

**4.4.2** In caso di dubbi su qualsiasi decisione o nei casi un cui ci siano opinioni divergenti tra gli arbitri, il “capo della squadra arbitrale” deve consultare gli altri componenti della squadra arbitrale e poi assumere una decisione con imparzialità, rigore e senso comune, garantendo:

- a) La corretta applicazione delle Regole del Gioco, del Regolamento Tecnico e di tutte le altre norme e disposizioni regolamentari.
- b) La risoluzione degli errori che possono insorgere, assumendo anche azioni correttive se necessario, dopo avere valutato le versioni che è in grado di confrontare.

**4.4.3** Stilare e firmare il supplemento al verbale di gara quando necessario e consegnare il verbale di gara e gli altri documenti ufficiali dopo avere apportato le necessarie correzioni, verificando che siano correttamente compilati e firmati dagli altri due arbitri e da ogni altro soggetto interessato.

**4.4.4** Consegnare o garantire la consegna al soggetto organizzatore della partita (nazionale o internazionale) di tutti i documenti di cui al punto precedente, nei modi e nei termini stabiliti dalle norme.

### 4.5 ARBITRO AUSILIARIO - FUNZIONI E RESPONSABILITA’

**4.5.1** Il controllo del tavolo ufficiale di gara è sempre responsabilità di un arbitro ausiliario, debitamente equipaggiato, le cui funzioni e responsabilità sono, in particolare:

- a) Assicurare un rigoroso ed effettivo controllo dei comportamenti disciplinari dei tesserati delle due squadre che si trovano sulla panchina delle riserve e informare gli arbitri principali delle infrazioni che avvengono al di fuori della pista.
- b) Aiutare gli arbitri principali ad individuare e correggere irregolarità ed errori gravi commessi durante la partita.
- c) Assicurare che il pubblico e le squadre abbiano informazioni importanti sull’andamento della partita, in particolare:
  - Il risultato corrente della partita.
  - Il tempo di gioco che manca alla sua conclusione.
  - Il numero di falli di squadra commesso da ciascuna squadra.
  - I time-out richiesti da ciascuna squadra.
- d) Trascrivere ogni annotazione o informazione per esercitare un’effettiva verifica dei fatti occorsi durante la partita in modo da garantire il necessario supporto agli arbitri principali nella preparazione del verbale di gara.

**4.5.2** L’arbitro ausiliario deve controllare e agevolare l’azione del cronometrista, rimediando ad eventuali errori ed eventualmente informando gli arbitri principali, in occasione di una interruzione del gioco, su problemi o eventuali infrazioni disciplinari imputabili al cronometrista.



### 5. CRONOMETRISTA - FUNZIONI E RESPONSABILITA'

- 5.1 Nelle competizioni ufficiali riconosciute da World Skate RHTC è consigliato l'utilizzo di un tabellone elettronico, controllato dal tavolo ufficiale di gioco, che mostri il tempo mancante alla conclusione di ciascun periodo di gioco.
- 5.1.1 Il cronometro si interrompe ad ogni interruzione del gioco comandata dagli arbitri principali così che il pubblico e i tesserati delle squadre abbiano una informazione corretta e trasparente.
- 5.1.2 È tuttavia possibile l'utilizzo di un cronometro manuale per il controllo del tempo di gioco; in questo caso il cronometrista deve avere sul tavolo ufficiale di gara, in posizione chiaramente visibile, un sistema di indicazione dei minuti mancanti al termine del periodo di gioco per informare il pubblico.
- 5.2 Al cronometrista competono in particolare i seguenti compiti:
- 5.2.1 Il controllo del tempo di gioco di ciascun periodo, tenuto conto che:
- a) Il tempo di gioco inizia a decorrere dal fischio di inizio del gioco degli arbitri.
  - b) Quando scade il tempo di gioco di ciascun periodo un segnale acustico deve avvisare gli arbitri principali di fischiare l'interruzione del gioco.
  - c) In ogni caso, ciascun periodo di gioco della partita inizia e finisce con il fischio degli arbitri principali; il segnale acustico del cronometrista è solamente indicativo.
- 5.2.2 Il controllo della durata dell'intervallo tra due periodi con l'emissione di un segnale acustico quando manca un minuto alla sua conclusione.
- 5.2.3 Il controllo della durata dei time-out consentiti in ciascun periodo di gioco, dando indicazione al pubblico della squadra che lo ha richiesto.
- 5.2.4 Il controllo del rispetto delle sanzioni disciplinari sia nei confronti dei giocatori (espulsioni temporanee dopo un cartellino blu), sia nei confronti delle squadre (periodi di inferiorità numerica).

## ARTICOLO 11 - ASSENZA O SOSTITUZIONE DEGLI ARBITRI DESIGNATI - PROCEDURE

### 1. ASSENZA DELLA SQUADRA ARBITRALE DESIGNATA - PROCEDURE

Una partita deve sempre essere disputata, anche quando manca la squadra arbitrale designata. In caso di assenza della squadra arbitrale designata, senza che ne siano conosciuti i motivi, è necessario attendere 30 minuti e poi adottare le seguenti procedure.

- 1.1 Nel caso di assenza di entrambi gli arbitri principali, la partita sarà diretta dall'arbitro ausiliario.
- 1.2 Nel caso di assenza di uno degli arbitri principali la partita sarà diretta:
- 1.2.1 dall'altro arbitro principale che ricoprirà il ruolo di "capo della squadra arbitrale";
  - 1.2.2 dall'arbitro ausiliario designato.
  - 1.2.3 L'arbitro principale assente ad inizio partita e sostituito non potrà dirigere la gara qualora arrivasse dopo il suo inizio.
- 1.3 Se l'intera squadra arbitrale è assente, i delegati delle due squadre dovranno scegliere una persona che assumerà le funzioni di arbitro della partita, individuandola secondo i seguenti criteri.
- 1.3.1 Se sono presenti uno o più arbitri in attività, la partita dovrà essere diretta dall'arbitro di categoria più elevata e, in caso di più arbitri della stessa categoria, dal più anziano.
  - 1.3.2 Se non sono presenti arbitri in attività ma ci sono uno o più ex arbitri, la partita dovrà essere diretta dall'ex arbitro che ha avuto in carriera la categoria più elevata e, in caso di più ex arbitri della stessa categoria, da quello che ha arbitrato più a lungo in carriera.
  - 1.3.3 In caso di assenza di arbitri o ex arbitri, la partita dovrà essere diretta da un arbitro non ufficiale che incontri il consenso dei delegati di entrambe le squadre.
  - 1.3.4 Se non c'è accordo tra i delegati delle due squadre, la partita dovrà essere diretta da un allenatore o da un delegato di ciascuna squadra, un tempo per parte. La squadra che gioca in casa (o considerata tale in pista neutra) arbitrerà il primo tempo e, in caso di tempi supplementari, il primo tempo supplementare.



### **2. SOSTITUZIONE DI UNO DEGLI ARBITRI PRINCIPALI IN CASO DI INFORTUNIO O INCAPACITÀ FISICA**

Quando uno degli arbitri principali è costretto ad abbandonare la partita per infortunio o incapacità fisica, devono essere applicate le seguenti procedure (ad eccezione di quanto stabilito dal punto 2.3 di questo articolo).

2.1 Se la partita è diretta da due arbitri, non si procederà ad alcuna sostituzione; la partita proseguirà e sarà diretta dall'altro arbitro principale.

2.2 Se la partita è diretta da un solo arbitro principale, questi sarà sostituito dall'arbitro ausiliario. Se l'arbitro ausiliario non è designato o è assente, la sostituzione dell'arbitro deve essere effettuata secondo quanto disposto dal punto 1.3 di questo articolo.

**2.3 Se gli arbitri (o l'arbitro) decidono di interrompere la partita a seguito di una aggressione subita o di qualunque altra ragione connessa alla propria incolumità, non dovranno essere in alcun modo sostituiti e la partita non proseguirà oltre.**

### **3. MANCATA PRESENTAZIONE IN PISTA DI UNA DELLE SQUADRE E ASSENZA DELLA SQUADRA ARBITRALE**

Nel caso in cui si verificasse allo stesso tempo la mancata presentazione in pista di una delle squadre e di tutti i componenti della squadra arbitrale, il delegato dell'unica squadra presente dovrà eseguire le seguenti procedure.

4.1 Tentare di individuare tra il pubblico presente un arbitro in attività o, in subordine, un ex arbitro.

4.2 Se ciò non fosse possibile, il delegato dovrà richiedere, nell'ordine, l'intervento dei seguenti soggetti:

a) Un dirigente del soggetto organizzatore della competizione (World Skate RHTC o Confederazione Continentale).

b) Un dirigente della federazione nazionale a cui appartiene la squadra.

c) Due persone disponibili tra il pubblico, possibilmente aventi un ruolo nella disciplina dell'hockey su pista.

4.3 Le persone così indicate avranno la responsabilità di predisporre e firmare i seguenti documenti che dovranno essere forniti dal delegato dell'unica squadra presente:

a) Il modulo "Controllo delle licenze" insieme alle licenze o ai documenti di identità di tutti i giocatori e degli altri tesserati presenti; questo modulo serve per certificare e identificare le persone iscritte nel "Verbale di gara".

b) Il "Verbale di gara" che, oltre all'elenco dei tesserati, deve riportare i fatti che hanno portato alla mancata disputa della partita.

4.4 I due documenti di cui al punto 4.3 devono essere inviati dall'unica squadra presente al soggetto organizzatore della competizione (World Skate RHTC o Confederazione Continentale).

## ARTICOLO 12 - VALUTAZIONE DELLE PRESTAZIONI ARBITRALI - I DELEGATI TECNICI

1. Per favorire il miglioramento degli standard tecnici degli arbitri internazionali di hockey su pista, World Skate RHTC e le commissioni tecniche delle confederazioni continentali devono.

1.1 Elaborare e mettere in pratica un sistema di osservazione e valutazione degli arbitri internazionali, assicurando la promozione di coloro che dimostrano di essere i migliori e i più qualificati.

1.2 Il reclutamento, la formazione, la selezione e la nomina dei delegati tecnici per la costante osservazione e valutazione delle performance degli arbitri internazionali, in particolare in occasione dei principali eventi internazionali.

1.3 La redazione e diffusione di un "Manuale di arbitraggio" per gli arbitri di hockey pista che definisca le procedure standard e chiarisca l'interpretazione delle regole del gioco in modo da garantirne una applicazione uniforme.

2. I compiti principali dei delegati tecnici, coordinati da World Skate RHTC, sono i seguenti.

2.1 Osservare e valutare le azioni e le prestazioni degli arbitri internazionali di hockey su pista.

2.2 Redigere un "rapporto di valutazione tecnica" in occasione di ogni referenza indicando accuratamente e descrivendo ogni anomalia, errore o infrazione eventualmente commessa dall'arbitro osservato.



- 2.3 Collaborare con il proprio comitato tecnico in occasione degli incontri di formazione che coinvolgono arbitri internazionali.
3. Il delegato tecnico non è autorizzato a sedere al tavolo ufficiale di gara, ma deve osservare la partita dalle tribune o dagli spazi appositamente riservati dal soggetto organizzatore.

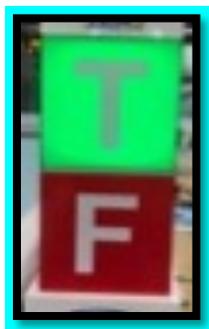
### **ARTICOLO 13 - CONTROLLO DELLA PARTITA CON ATTREZZATURE ELETTRONICHE DI SUPPORTO**

Ciascuna federazione nazionale, club o altro soggetto responsabile dell'organizzazione di partite internazionali di hockey su pista, per squadre nazionali o per club, è obbligato ad utilizzare apposite attrezzature elettroniche di supporto in grado di fornire le seguenti informazioni.

#### **1. INFORMAZIONE RELATIVA ALLA RICHIESTA DI TIME OUT**

1.1 Quando una squadra richiede un time out, l'arbitro ausiliario, verificato che la squadra può usufruirne, deve immediatamente applicare le seguenti procedure.

1.1.1 Se è disponibile la torretta elettronica, deve accendere la luce verde di quella più vicina alla panchina della squadra che ha chiesto il time out.



1.1.2 Se non è disponibile la torretta elettronica, deve posizionare una bandierina o altro oggetto utile ad indicare la richiesta di time out sul lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che lo ha richiesto e informare a voce la squadra avversaria della richiesta effettuata.

1.2 Oltre a queste informazioni, l'arbitro ausiliario fischierà per segnalare l'assegnazione di un time out e toglierà la segnalazione al suo scadere.

#### **2. INFORMAZIONE SULL'IMMINENZA DEL LIMITE DI FALLI DI SQUADRA E CONSEGUENTE TIRO DIRETTO**

2.1 Quando una squadra accumula il numero di falli di squadra che precede la sanzione tecnica del tiro diretto (9, 14, 19, 24, ecc.), l'arbitro ausiliario deve immediatamente applicare le seguenti procedure.

2.1.1 Se è disponibile la torretta elettronica, deve accendere la luce rossa di quella più vicina alla panchina della squadra interessata.



**2.1.2** Se non è disponibile la torretta elettronica, deve posizionare una bandierina o altro oggetto utile ad indicare l'imminenza del limite dei falli di squadra sul lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra interessata.

**2.2** Oltre a queste informazioni, l'arbitro ausiliario fischierà per segnalare il raggiungimento del limite dei falli di squadra e toglierà la segnalazione dopo la concessione del tiro diretto.

### **3. CONTROLLO DEL TEMPO DI POSSESSO DELLA PALLINA**

**3.1** Sul tavolo ufficiale di gara deve essere presente l'attrezzatura elettronica per il controllo del tempo di possesso della pallina fissato in un massimo di 45 secondi.



**3.1.1** Due pannelli elettronici indicanti il tempo rimanente per il possesso della pallina devono essere installati tra uno e due metri al di fuori delle balaustre nella zona retrostante le due porte.



**3.1.2** La base del pannello elettronico deve essere ad una altezza minima di 1,40 metri.

**3.2** L'utilizzo di questa attrezzatura è obbligatorio nelle competizioni internazionali per squadre nazionali e per club organizzate da World Skate RHTC e dalle confederazioni continentali. Il loro controllo è compito dell'assistente arbitro appositamente designato.

**3.2.1** L'utilizzo di questa attrezzatura è raccomandato nelle competizioni organizzate dalle federazioni nazionali, in particolare per quanto riguarda le categorie senior maschili e femminili.

**3.3.2** Tuttavia è compito delle confederazioni continentali decidere se l'utilizzo di questa attrezzatura è obbligatorio nelle competizioni organizzate dalle federazioni nazionali loro affiliate.

**3.3** Il suono dell'attrezzatura per il controllo del tempo di possesso della pallina è meramente indicativo; l'effettiva interruzione del gioco è compito degli arbitri principali che dovranno fischiare per assegnare un tiro indiretto contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

**3.4** Nelle situazioni ordinarie gli arbitri principali non devono fare alcuna segnalazione all'assistente arbitro che controlla l'attrezzatura per il controllo del tempo di possesso della pallina.

**3.5** Tuttavia, gli arbitri principali devono:



- 3.5.1 Effettuare la “segnalazione di avviso”, sollevando entrambe le mani sopra la loro testa, quando alla squadra che attacca restano meno di 5 secondi per concludere l’azione.
- 3.5.2 Effettuare la “segnalazione di conteggio”, scandendo il tempo con una sola mano, quando la squadra che attacca di trova nella propria zona di difesa, per contare i secondi di possesso di pallina in quella zona.
- 3.5.3 Interrompere il gioco con un fischio e assegnare un tiro indiretto contro la squadra che attacca, se viene superato il tempo massimo di possesso di pallina sia per non avere lasciato in tempo la propria zona difensiva, sia per non avere concluso l’azione tirando verso la porta avversaria.

### ARTICOLO 14 - TAVOLO UFFICIALE DI GARA - COMPOSIZIONE

1. Nelle partite di hockey su pista deve essere riservato uno spazio per il tavolo ufficiale di gara, debitamente accessorizzato. Il tavolo si deve trovare all’esterno della pista, in posizione centrale, il più possibile vicino alla balaustra in modo da garantire la migliore visibilità, completamente isolato rispetto al pubblico.



2. Il tavolo ufficiale di gara ha la seguente composizione:
  - 2.1 Un cronometrista (e operatore del tabellone elettronico) designato dalla federazione nazionale o da altro soggetto da essa delegato.
  - 2.2 Persone designate dal soggetto organizzatore della partita (World Skate RHTC o confederazione continentale):
    - 2.2.1 Un commissario che ha il compito di dirigere il tavolo ufficiale di gara.
    - 2.2.2 Un segretario segnapunti che ha il compito di redigere il verbale di gara in modo elettronico o manuale.
    - 2.2.3 Un arbitro ausiliario che controlla i falli di squadra e la disciplina sulle panchine delle riserve e che aiuta e/o chiarisce circa qualsiasi fatto accaduto durante la partita, quando questo sia necessario e possibile.
    - 2.2.4 Un assistente arbitro che controlla il tempo di possesso della pallina quando la pista di gioco è dotata della apposita attrezzatura elettronica.



3. In ogni impianto di gara in cui si giocano partite internazionali, il soggetto organizzatore deve dotare il tavolo ufficiale di gara delle seguenti attrezzature:
  - 3.1 Cinque sedie vicine al tavolo ufficiale di gara.
  - 3.2 Due sedie a ciascun lato del tavolo ufficiale di gara che saranno eventualmente utilizzate dai giocatori espulsi temporaneamente di ciascuna squadra.
  - 3.3 Un computer portatile e una stampante con scanner e tutti i materiali di consumo necessari (carta, inchiostri, toner, ecc.).
  - 3.4 Due indicatori manuali per segnalare i falli accumulati dalle due squadre durante la partita.
  - 3.5 Le attrezzature elettroniche di supporto indicate all'articolo 13, vale a dire:
    - 3.5.1 Due torrette in grado di segnalare:
      - a) la richiesta di un time out da concedere alla successiva interruzione del gioco.
      - b) che un ulteriore fallo di squadra comporterà un tiro diretto contro la squadra che lo commette.
    - 3.5.2 Il dispositivo di controllo dei pannelli elettronici che indicano il tempo di possesso della pallina.
4. Ogni federazione nazionale è responsabile per la definizione della composizione del tavolo ufficiale di gara nelle proprie competizioni nazionali, tenendo conto che è obbligatoria, come minimo, la designazione di:
  - a) un cronometrista.
  - b) un arbitro ausiliario.



CAPITOLO IV - ZONE DI GIOCO, GIOCO PASSIVO E ANTIGIOCO

ARTICOLO 15 - ZONE DI GIOCO - DEFINIZIONE DI GIOCO PASSIVO E ANTIGIOCO

1. ZONE DI GIOCO

La linea di centro pista individua due zone di gioco per ciascuna squadra (una zona di difesa e una di attacco) cui corrispondono diversi tempi di possesso della pallina come di seguito indicato.

1.1 ZONA DI DIFESA - TEMPO E CONTROLLO DEL POSSESSO DELLA PALLINA

1.1.1 Una squadra che entra in possesso della pallina nella propria zona difensiva dispone di 10 secondi per portare la pallina nella zona di attacco superando la linea di centro pista.

1.1.2 Una squadra che ha iniziato una azione d'attacco può riportare la pallina nella propria zona di difesa; disporrà però di soli 5 secondi per riportare la pallina nella propria zona di attacco.

1.1.3 Nelle due situazioni sopra descritte gli arbitri principali segnaleranno una infrazione se la squadra che attacca mantiene il possesso della pallina nella propria zona di difesa per un tempo superiore a quello consentito.

1.1.4 La squadra che commette l'infrazione sarà sanzionata con un tiro indiretto (da battere nella zona della pista indicata dal punto 3.2 di questo articolo) nel caso in cui:

a) si è esaurito il tempo di possesso della pallina in zona difensiva indicato ai punti 1.1.1 e 1.1.2 di questo articolo.

b) il giocatore in possesso della pallina decide di collocare volontariamente la pallina sulla parte superiore della porta o di bloccarla sulla rete esterna della stessa.

1.2 ZONA DI ATTACCO - TEMPO E CONTROLLO DEL POSSESSO DELLA PALLINA

1.2.1 Nel corso delle proprie azioni di attacco, ciascuna squadra dovrà tirare verso la porta avversaria, nel tentativo di segnare una rete, in un tempo non superiore ai 45 secondi di gioco.

1.2.2 Il controllo del tempo di possesso della pallina nelle azioni di attacco di ciascuna squadra è effettuato con l'apposita attrezzatura elettronica o, in sua assenza, dagli arbitri principali. In ogni caso devono essere osservati i seguenti criteri di controllo.

1.2.3 Il conteggio del tempo di possesso della pallina viene sempre interrotto quando:

a) la squadra che attacca beneficia di un tiro diretto o di un tiro di rigore.

b) la pallina colpisce i pali o la traversa della porta avversaria oppure viene toccata dal portiere avversario.

c) il possesso della pallina è recuperato dalla squadra avversaria e viene successivamente riconquistato.

d) Gli arbitri fanno riprendere il gioco con un ingaggio.

1.2.4 Il conteggio del tempo di possesso della pallina non viene mai interrotto quando:

a) La squadra in possesso di pallina in zona di attacco decide di spostarla in zona di difesa.

b) La squadra che attacca rientra in possesso della pallina dopo un tiro verso la porta avversaria che non colpisce i pali o la traversa e non viene toccato dal portiere avversario.

c) La pallina è toccata da un giocatore avversario, che non ne entra in possesso, e ritorna quasi immediatamente in possesso della squadra che attacca.

d) Viene assegnato un tiro indiretto a favore della squadra che attacca.

1.2.5 Il conteggio del tempo di possesso della pallina non viene mai interrotto anche nei seguenti casi:

a) la pallina è intercettata o deviata da un giocatore avversario ed esce dal recinto di gioco.

b) la pallina è intercettata o deviata da un giocatore avversario e si alza oltre 1,5 metri.

In entrambi questi casi gli arbitri principali riprenderanno il gioco assegnando un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina prima della deviazione, senza interrompere il conteggio del tempo di possesso della pallina.



### **2. DEFINIZIONE DI GIOCO PASSIVO**

- 2.1 Una squadra incorre nel gioco passivo quando, dopo avere iniziato una azione di attacco, si verifica una delle seguenti situazioni.
  - 2.1.1 Uno o più giocatori hanno una chiara occasione da gol e non la realizzano volontariamente.
  - 2.1.2 Mantiene il possesso della pallina senza effettuare alcun tentativo evidente di tirare verso la porta avversaria entro il termine di 45 secondi come stabilito dal punto 1.2.1 di questo articolo.
- 2.2 Quando si verifica una situazione di gioco passivo, gli arbitri principali devono immediatamente sanzionarla.
- 2.3 Nel rispetto di quanto stabilito dai punti 1.1 e 1.2 di questo articolo, gli arbitri principali non devono fare alcuna eccezione nel sanzionare il gioco passivo, nemmeno quando una squadra gioca in inferiorità numerica.

### **3. PROCEDURE CHE GLI ARBITRI DEVONO ADOTTARE IN CASO DI GIOCO PASSIVO**

- 3.1 Quando una squadra incorre nel gioco passivo, gli arbitri principali devono dare chiaro preavviso che la partita potrebbe essere interrotta per sanzionare l'infrazione. L'avviso deve essere dato quando il tempo di possesso della pallina raggiunge i 40 secondi come disposto dalle seguenti procedure.
  - 3.1.1 Uno degli arbitri principali, preferibilmente quello che si trova più vicino alla pallina, dovrà alzare entrambe le braccia verso l'alto per avvertire la squadra che attacca che, da questo momento, ha solo 5 secondi per concludere il proprio attacco tirando verso la porta avversaria.
  - 3.1.2 L'altro arbitro principale, quando il collega alza le braccia, deve iniziare immediatamente il conteggio dei 5 secondi concessi per la conclusione dell'attacco, utilizzando la segnalazione stabilita.
  - 3.1.3 Se l'altro arbitro principale non inizia il conteggio del tempo, dovrà farlo l'arbitro che ha segnalato l'avviso di gioco passivo.
- 3.2 Se la squadra che attacca non conclude la propria azione tirando verso la porta entro i 5 secondi concessi, l'arbitro principale che ha effettuato il conteggio del tempo deve fischiare immediatamente, punendo la squadra che ha commesso l'infrazione con un tiro indiretto che sarà eseguito in conformità con le seguenti disposizioni.
  - 3.2.1 Se la pallina si trova nella zona di difesa e all'interno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto dovrà essere battuto dalla squadra avversaria da uno qualunque degli angoli superiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione.
  - 3.2.2 Se la pallina si trova dietro la linea di porta della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro diretto dovrà essere battuto da uno qualunque degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso il fallo.
  - 3.2.3 Se la pallina si trova nella zona di difesa, all'esterno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro diretto dovrà essere battuto dallo stesso punto in cui si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco.
  - 3.2.4 Se la pallina si trova nella zona di attacco della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto può essere battuto da qualsiasi punto di questa metà pista, senza rispettare necessariamente il punto esatto in cui è stato commesso il fallo.

### **4. DEFINIZIONE DI ANTIGIOCO**

La pratica dell'antigioco è una chiara infrazione dei principi di etica sportiva. Si verifica quando la squadra in possesso della pallina non cerca di attaccare per segnare un gol nella porta avversaria e contemporaneamente l'altra squadra mantiene un atteggiamento di totale passività, dimostrando di non avere intenzione di impossessarsi della pallina, rinunciando in questo modo a ogni tentativo di segnare un gol.

### **5. PROCEDURE CHE GLI ARBITRI DEVONO ADOTTARE IN CASO DI ANTIGIOCO**

Quando le due squadre incorrono nell'antigioco, gli arbitri principali devono intervenire prontamente per ristabilire il giusto spirito sportivo applicando le seguenti procedure.



- 5.1 Gli arbitri principali devono fermare il gioco e chiamare al centro della pista i capitani o i loro sostituti in pista per intimare loro di abbandonare la pratica dell'antigioco. Faranno poi riprendere la partita con un ingaggio nel punto in cui la pallina si trovava al momento dell'interruzione.
- 5.2 Nel caso in cui l'intimazione verbale non abbia effetto, gli arbitri principali devono fischiare immediatamente per interrompere il gioco ed espellere i due capitani o i loro sostituti in pista con cartellino blu (e conseguente sospensione per 2'). Faranno poi riprendere la partita con un ingaggio nel punto in cui la pallina si trovava al momento dell'interruzione.
- 5.3 Nel caso in cui nemmeno l'espulsione temporanea dei capitani abbia effetto e le squadre proseguano la pratica dell'antigioco, gli arbitri principali devono fischiare immediatamente la fine della partita e riporteranno dettagliatamente quanto accaduto nel supplemento al verbale di gara.
- 5.4 Se gli arbitri principali non intervengono per scoraggiare o punire questo comportamento antisportivo, compete al membro del Comitato Internazionale presente al tavolo ufficiale di gara intervenire, approfittando della prima interruzione del gioco. Egli chiamerà gli arbitri principali presso di sé per esigere che applichino quanto previsto nei punti precedenti di questo articolo.

### ARTICOLO 16 - TIME OUT

1. In ogni tempo regolamentare di gioco di una partita, ogni squadra può chiedere:
  - 1.1 Un time out della durata di un minuto.
  - 1.2 Un time out della durata di 30 secondi che può essere concesso solo dopo avere richiesto il time out di cui al punto precedente.
  - 1.3 Una squadra che non chiede uno o entrambi i propri time out nel primo tempo regolamentare non può aggiungerli a quelli autorizzati nel secondo tempo.
  - 1.4 Nei tempi supplementari non sono consentiti time out, anche nel caso in cui non siano stati chiesti nei tempi regolamentari.
2. I time out devono essere richiesti da uno dei dirigenti o dall'allenatore principale della squadra all'arbitro ausiliario che si trova al tavolo ufficiale di gara.
  - 2.1 In questo caso, l'arbitro ausiliario deve adottare immediatamente le seguenti procedure.
    - 2.1.1 Attivare una specifica segnalazione (luce verde nella torretta elettronica, bandiera o altro strumento adatto) nel lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che ha richiesto il time out.
    - 2.1.2 Registrare sul verbale di gara, dopo il compimento di quanto previsto al punto 2.1.1 di questo articolo, che il time out è stato richiesto anche nel caso in cui la squadra dovesse rinunciare.
  - 2.2 Alla prima interruzione del gioco, l'arbitro ausiliario deve informare gli arbitri principali per mezzo di un segnale sonoro affinché non riprendano il gioco e concedano il time out richiesto.
3. Il time out viene concesso solo dopo la conferma degli arbitri principali tramite un fischio e l'apposita segnalazione verso il tavolo ufficiale di gara. Nel caso in cui ci siano uno o più giocatori infortunati in pista, gli arbitri principali ordineranno l'inizio del time out soltanto al termine delle operazioni di assistenza e dopo l'uscita dei giocatori infortunati.
  - 3.1 Al termine del time out, l'arbitro ausiliario deve avvisare gli arbitri principali per mezzo di un segnale sonoro in modo che questi ordinino la ripresa del gioco.
  - 3.2 Se la squadra che ha richiesto il time out rientra in pista rinunciando in tutto o in parte al time out, gli arbitri principali devono ordinare l'immediata ripresa del gioco, senza attendere la normale conclusione del time out.
4. Durante il time out i giocatori di ciascuna squadra devono riunirsi nei pressi della propria panchina ed entrambe le squadre possono procedere alla sostituzione di giocatori.
  - 4.1 Gli arbitri principali devono custodire la pallina e posizionarsi al centro della pista in modo da controllare i giocatori e i tesserati di ciascuna squadra.
  - 4.2 Al termine del time out gli arbitri principali faranno riprendere il gioco con un fischio, ad eccezione dei casi in cui il gioco debba riprendere con un tiro di rigore o con un tiro diretto.



CAPITOLO V - AZIONE DISCIPLINARE DEGLI ARBITRI

ARTICOLO 17 - SANZIONI DISCIPLINARI PER I TESSERATI

1. Nell'esercizio della loro azione disciplinare, gli arbitri principali possono ricorrere alle seguenti procedure e sanzioni.
    - 1.1 Ammonizione verbale, nei casi e con le procedure specificate dai punti 2 e 3 dell'articolo 30
    - 1.2 Cartellino blu, seguito dalle procedure specificate dai punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 32.
    - 1.3 Cartellino rosso, seguito dalle procedure specificate dai punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 33.
  2. Se un giocatore o un altro tesserato di una squadra viene espulso definitivamente dagli arbitri principali prima dell'inizio della partita, potrà essere sostituito sul verbale di gara. Gli arbitri principali dovranno riportare i dettagli dei fatti che hanno determinato la sanzione nel supplemento al verbale di gara.
  3. Se un giocatore o un altro tesserato di una squadra viene espulso definitivamente durante l'intervallo, alla ripresa della partita gli arbitri principali dovranno applicare le procedure previste dai punti 2.1 e 2.2 dell'articolo 33 di questo regolamento.
  4. Nella parte finale della partita possono accadere situazioni più complesse ed è importante che gli arbitri principali non perdano la percezione dei fatti e prendano con serenità le decisioni più corrette. Se necessario, gli arbitri principali possono avere brevi consultazioni per prendere la decisione migliore, in particolare in occasione di tafferugli o proteste estese dove è importante che gli arbitri principali si aiutino reciprocamente e comunichino tra loro.
    - 4.1. Nel verbale di gara devono essere registrate tutte le azioni disciplinari assunte dagli arbitri relative ad ammonizioni verbali e cartellini blu e rossi.
    - 4.2. In caso di cartellini rossi diretti, gli arbitri principali dovranno predisporre un supplemento al verbale di gara che dettagli in modo chiaro e rigoroso le situazioni e le circostanze che hanno portato alla espulsione del trasgressore.
  5. Gli arbitri principali devono essere molto rigorosi nel controllo disciplinare dei tesserati delle squadre che si trovano in panchina non permettendo che restino in piedi più di tre tesserati e sanzionando sempre, con severità, tutte le proteste e i gesti in palese polemica con le decisioni arbitrali. Al controllo delle panchine deve collaborare anche l'arbitro ausiliario.
    - 5.1 Gli arbitri principali devono consentire un "dialogo chiarificatore" delle proprie decisioni con l'allenatore principale delle squadre. Il dialogo deve essere in tono rispettoso e di breve durata. Non deve essere consentito un dialogo prolungato che possa sfociare in una palese polemica.
    - 5.2 Gli arbitri principali non dovranno dare spazio ai giocatori (incluso il capitano, che sia o meno in pista) e agli altri tesserati che manifestino palese disaccordo con le loro decisioni. Tale comportamento deve essere sanzionato secondo quanto disposto dai punti 5.3 e 5.4 di questo articolo.
    - 5.3 I tesserati che si rivolgono con parole scurrili o gesti insultanti a qualunque arbitro o componente del tavolo ufficiale di gara dovranno essere sanzionati con il cartellino rosso dagli arbitri principali e la loro squadra dovrà subire le sanzioni previste dal punto 2 dell'articolo 33.
    - 5.4 I tesserati che, pur senza ricorrere a parole scurrili o insulti, manifestano comunque un palese disaccordo con le decisioni arbitrali, dovranno essere sanzionati dagli arbitri principali secondo quanto previsto dal punto 3 dell'articolo 30.
- 6. ESPULSIONI TEMPORANEE - SANZIONE DELLE INFRAZIONI DEI GIOCATORI E DEI PORTIERI**
- 6.1 Quando gli arbitri principali mostrano un cartellino blu a un giocatore o a un portiere devono sospenderlo dalla partita per un periodo di 2 minuti.
    - 6.1.1 I giocatori o i portieri espulsi temporaneamente devono scontare per intero la loro espulsione su una delle sedie poste tra la panchina delle riserve e il tavolo ufficiale di gara.
    - 6.1.2 Non è consentito in nessun caso che un giocatore o un portiere espulsi temporaneamente resti nella panchina delle riserve della propria squadra.
  - 6.2 In caso di violazione a quanto stabilito dal punto 6.1 di questo articolo, l'arbitro ausiliario deve applicare le seguenti procedure.



- 6.2.1 Andare immediatamente dal trasgressore e provvedere a farlo tornare sulla sedia a fianco del tavolo ufficiale di gara.
- 6.2.2 Se il trasgressore si rifiuta di rispettare questo obbligo, l'arbitro ausiliario deve interrompere immediatamente il gioco per mezzo di un segnale sonoro e informare dei fatti gli arbitri principali che dovranno espellere il trasgressore mostrandogli il cartellino rosso.
- 6.3 Se, oltre a violare quanto disposto al punto 6.1.1 di questo articolo, il giocatore o il portiere espulso temporaneamente rientra indebitamente in pista mentre la sua squadra sta scontando un periodo di inferiorità numerica (sostituendo un proprio compagno senza avere scontato tutto il tempo di espulsione), l'arbitro ausiliario deve avvisare immediatamente gli arbitri principali attraverso un segnale acustico, anche interrompendo la partita se necessario. Gli arbitri principali applicheranno le seguenti procedure.
- 6.3.1 Espelleranno definitivamente dalla partita con il cartellino rosso il trasgressore e l'allenatore principale della sua squadra o, in caso di sua assenza e in ordine di precedenza, il vice allenatore, uno dei dirigenti o il capitano.
- 6.3.2 La squadra cui appartengono i tesserati espulsi dovrà subire due periodi di inferiorità numerica secondo quanto disposto dal punto 1 dell'articolo 18.
- 6.3.3 La ripresa della partita sarà effettuata nel modo seguente:
- Se gli arbitri principali hanno interrotto la partita a causa di questa infrazione, sarà eseguito un tiro libero diretto contro la squadra cui appartengono i tesserati espulsi.
  - Se la partita era già stata interrotta prima di questa infrazione, la ripresa del gioco sarà in funzione dell'azione che ha causato l'interruzione della partita.
- 6.4 Se si verifica che, senza la previa autorizzazione dell'arbitro ausiliario, un giocatore di una squadra sanzionata con una inferiorità numerica entra indebitamente in pista, l'arbitro ausiliario dovrà immediatamente avvisare gli arbitri principali con un segnale acustico. Gli arbitri principali dovranno interrompere subito il gioco (se necessario) e applicare le procedure previste dai punti 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 di questo articolo.
- 6.5 Se l'indebita entrata in pista di un giocatore si verifica per un errore dell'arbitro ausiliario, per ammissione sua e degli arbitri principali, dovranno essere applicate le procedure previste al punto 2.2.1 dell'articolo 36 e dovranno essere annullate tutte le azioni disciplinari assunte nel frattempo.

### ARTICOLO 18 - SANZIONE DISCIPLINARE ALLA SQUADRA - INFERIORITÀ NUMERICA

#### 1. SANZIONE DISCIPLINARE A UNA SQUADRA - DEFINIZIONE E REGOLE GENERALI

- 1.1 Giocare un periodo in inferiorità numerica durante la partita è la sanzione disciplinare che penalizza la squadra i cui tesserati abbiano commesso falli gravi o molto gravi.
- 1.2 Nel corso di ogni periodo di inferiorità numerica, una squadra deve avere quattro giocatori in pista, compreso il portiere (fatto salvo quanto consentito dal punto 5.2 dell'articolo 20).
- 1.3 Relativamente all'infrazione commessa, gli arbitri principali devono:
- 1.3.1 Sanzionare immediatamente il trasgressore in funzione della gravità della sua azione e assicurare, in caso di espulsione con cartellino rosso, la sua uscita dalla pista e il suo allontanamento dalla panchina delle riserve.
  - 1.3.2 Fare eseguire le necessarie sostituzioni affinché la partita possa proseguire nel rispetto di quanto stabilito al punto 1.2 di questo articolo. Il mancato rispetto del numero minimo di giocatori in pista determinerà l'immediata interruzione della partita e la sua conclusione nel rispetto del punto 5 dell'articolo 8.
  - 1.3.3 Quando il provvedimento disciplinare riguarda un giocatore o altro tesserato della squadra che si trova sulla panchina delle riserve, la corrispondente sanzione di "inferiorità numerica" obbliga l'allenatore principale a far uscire un giocatore dalla pista tenendo presente che:
    - in questo caso specifico il giocatore fatto uscire dalla pista deve sedersi sulla panchina delle riserve, non essendo stato sanzionato.
    - lo stesso giocatore può rientrare in pista per sostituire un compagno quando lo decida l'allenatore.



- 1.4 La conclusione di un periodo di inferiorità numerica dovuta all'esaurirsi del tempo della sanzione sarà immediatamente comunicata al delegato della squadra da parte dell'arbitro ausiliario.

## **2. CONCLUSIONE DI UN PERIODO DI INFERIORITÀ NUMERICA SE LA SQUADRA SANZIONATA SUBISCE UNA RETE**

Quando una squadra che gioca in inferiorità numerica subisce una rete, il periodo di inferiorità numerica si conclude e un suo giocatore può entrare in pista. Non può rientrare in pista il giocatore che stia ancora scontando una espulsione temporanea che deve sempre essere scontata interamente.

- 2.1 Il periodo di inferiorità si conclude, e un giocatore può rientrare in pista, anche se la rete subita coincide con l'inizio del periodo di inferiorità numerica (ad esempio quando la squadra avversaria segna il tiro diretto o il tiro di rigore immediatamente successivi all'infrazione punita con il periodo di inferiorità numerica).
- 2.2 Se una squadra che gioca in inferiorità numerica segna una rete, questa non avrà alcun effetto sul periodo di inferiorità numerica che continuerà a decorrere normalmente.
- 2.3 Nel caso in cui una squadra segnasse intenzionalmente una autorete durante un periodo di inferiorità numerica, tale rete non avrebbe alcun effetto sul periodo di inferiorità numerica che continuerebbe a decorrere normalmente. Alla squadra che ha segnato intenzionalmente l'autorete si applicano le norme stabilite al punto 4 dell'articolo 23.

## **3. CASO DI UNA O DUE SANZIONI DISCIPLINARI ALLA STESSA SQUADRA**

- 3.1 Quando, in un qualsiasi momento della partita, si verifica una singola infrazione, il corrispondente periodo di inferiorità numerica sarà uno dei seguenti.
- 3.1.1 Inferiorità numerica per un massimo di 2 minuti quando il trasgressore è punito con un cartellino blu.
- 3.1.2 Inferiorità numerica per un massimo di 4 minuti quando il trasgressore è punito con un cartellino rosso.
- 3.1.3 In entrambi i casi, il periodo di inferiorità numerica inizia nel momento in cui gli arbitri consentono la ripresa del gioco dopo avere esercitato l'azione disciplinare nei confronti del trasgressore come descritto ai punti 1.2 e 1.3 di questo articolo.
- 3.1.4 Un periodo di inferiorità numerica si conclude nei seguenti casi:
- a) quando la squadra sanzionata subisce una rete.
  - b) quando si esaurisce il tempo massimo della sua durata.
- 3.2 Quando un tesserato della stessa squadra commette una seconda infrazione sanzionata con cartellino blu o rosso (sia essa nello stesso o in altro momento del gioco), mentre il precedente periodo di inferiorità numerica non si è ancora concluso, la sua squadra dovrà essere sanzionata con un secondo periodo di inferiorità numerica. In questo caso gli arbitri dovranno:
- 3.2.1 Verificare ed eseguire quanto previsto ai punti 1.2 e 1.3 di questo articolo.
- 3.2.2 Se la partita può proseguire, la squadra del trasgressore sarà sanzionata con un periodo di inferiorità addizionale della durata massima:
- a) di 2 minuti se il trasgressore è stato punito con il cartellino blu.
  - b) di 4 minuti se il trasgressore è stato punito con il cartellino rosso.
- 3.2.3 Il secondo periodo di inferiorità numerica inizierà nel momento in cui si concluderà il primo.
- 3.2.4 Il secondo periodo di inferiorità numerica terminerà con le modalità disposte dal punto 3.1.4 di questo articolo.

## **4. CASO DI TRE O PIU' SANZIONI DISCIPLINARI ALLA STESSA SQUADRA**

Quando una squadra commette una terza o successiva infrazione sanzionata con cartellino blu o rosso (sia essa nello stesso o in altro momento del gioco), mentre i due precedenti periodi di inferiorità numerica non si sono ancora conclusi, gli arbitri dovranno:

- 4.1 Verificare ed eseguire quanto previsto ai punti 1.2 e 1.3 di questo articolo.
- 4.2 Se la partita può proseguire, la squadra del trasgressore sarà sanzionata:



- 4.2.1** Con un ulteriore periodo di inferiorità numerica per ciascuna infrazione commessa dai suoi tesserati. La durata di ogni periodo di inferiorità numerica sarà di 5 minuti, indipendentemente dalla sanzione disciplinare comminata al trasgressore (cartellino rosso o blu).
- 4.2.2** Ciascun periodo di inferiorità numerica inizierà nel momento in cui si concluderà il precedente.
- 4.3** Ciascun periodo di inferiorità numerica terminerà secondo le modalità disposte dal punto 3.1.4 di questo articolo.

#### **5. SQUADRE IN PARITA' NUMERICA - SANZIONI DISCIPLINARI IN CASO DI ESPULSIONI CONTEMPORANEE**

- 5.1** La sanzione della inferiorità numerica non si applica quando l'espulsione temporanea (cartellino blu) o l'espulsione definitiva (cartellino rosso) di un identico numero di tesserati di entrambe le squadre si verifica simultaneamente (vale a dire allo stesso minuto di gioco) tra due squadre che stanno giocando con lo stesso numero di giocatori in pista (quattro o cinque). In questo caso si applicano le seguenti procedure.
- 5.2** Ciascuna squadra deve effettuare le sostituzioni necessarie per ristabilire lo stesso numero di giocatori presenti in pista prima delle infrazioni contemporanee.
- 5.3** Se una o entrambe le squadre non hanno sufficienti riserve disponibili per ristabilire lo stesso numero di giocatori presenti in pista prima delle infrazioni contemporanee, entrambe le squadre devono scontare le sanzioni corrispondenti giocando in inferiorità numerica, senza procedere alla sostituzione di nessun trasgressore. In ogni caso è necessario che siano rispettate le disposizioni del punto 1.3.2 di questo articolo.
- 5.4** Nel caso in cui, una volta effettuate le sostituzioni previste al punto 1.2.2 di questo articolo, ma prima della ripresa del gioco, un tesserato di una squadra è punito con un ulteriore cartellino blu o rosso (sia che si tratti dello stesso giocatore già sanzionato, sia che si tratti di un altro giocatore), gli arbitri devono applicare le seguenti procedure.
- 5.4.1** Sanzionare la squadra del trasgressore con la corrispondente inferiorità numerica, tenendo in considerazione quanto previsto dal punto 4 di questo articolo.
- 5.4.2** Annullare le sostituzioni precedentemente fatte facendo in modo che la partita riprenda con quattro giocatori in pista per entrambe le squadre. Una squadra dovrà scontare un solo periodo di inferiorità, mentre l'altra ne dovrà scontare due.



## CAPITOLO VI - SITUAZIONI SPECIFICHE DI GIOCO

### ARTICOLO 19 - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

1. La partita inizia e finisce sempre con il fischio dell'arbitro. Il segnale sonoro dei cronometristi è soltanto indicativo.
2. All'inizio di ciascun tempo di gioco e ogni volta che viene segnata una rete, la pallina va posta al centro della pista. L'inizio o la ripresa del gioco avvengono dopo il fischio dell'arbitro considerando che:
  - 2.1 In accordo con quanto stabilito dal punto 2.2 dell'articolo 6, la squadra ospite (o considerata tale in pista neutra) deve eseguire l'avvio del gioco nel primo tempo regolamentare e supplementare, mentre è la squadra di casa (o considerata tale in pista neutra) ad eseguirlo nel secondo tempo regolamentare e supplementare
  - 2.2 Dopo ogni gol convalidato, è la squadra che ha subito il gol a riprendere il gioco da centro pista, ad eccezione delle reti convalidate dopo i tiri di rigore e i tiri diretti previsti dai punti 3.5 e 5.5 dell'articolo 3.
3. All'avvio del gioco tutti i giocatori devono essere nella loro zona di difesa e fuori dal cerchio di centro pista, ad eccezione del giocatore che darà inizio al gioco e di un suo compagno che possono stare nella loro metà pista, all'interno del cerchio di centro pista.
  - 3.1 Dopo il fischio dell'arbitro, la pallina è in gioco e i giocatori avversari possono giocare la pallina se il giocatore incaricato dell'avvio del gioco tarda a farlo.
  - 3.2 Nell'esecuzione dell'avvio del gioco la pallina può essere giocata in avanti, verso la metà pista avversaria, oppure all'indietro, verso la metà pista della squadra incaricata dell'avvio del gioco. In questo caso la squadra disporrà di 5 secondi per portare la pallina nella metà pista avversaria. In caso di infrazione, gli arbitri principali dovranno procedere in conformità a quanto disposto al punto 1.1.4 dell'articolo 15.
4. Se il giocatore incaricato dell'avvio del gioco tira direttamente in porta dopo il fischio dell'arbitro e segna un gol senza che nessun altro tocchi la pallina, gli arbitri principali dovranno annullare il gol. Il gioco riprenderà con un ingaggio da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore della porta in cui è entrata la pallina.

### ARTICOLO 20 - ENTRATA E USCITA DALLA PISTA - SOSTITUZIONI

1. In occasione di una sostituzione, i giocatori e i portieri di ciascuna squadra entrano ed escono dalla pista attraverso il cancello posto nei pressi della propria panchina. Con il gioco in corso, l'uscita di un giocatore o di un portiere dalla pista deve precedere l'entrata in pista del suo sostituto.
2. **ENTRARE E USCIRE DALLA PISTA SALTANDO LA BALAUSTR**
  - 2.1 Se un giocatore o un portiere cade al di fuori dalla pista in seguito ad un'azione di gioco, può essere autorizzato dagli arbitri principali a scavalcare la balaustra per rientrare.
  - 2.2 Nessun giocatore, portiere o altro tesserato può uscire dalla pista scavalcando la balaustra senza l'autorizzazione degli arbitri principali. Se ciò accade, gli arbitri principali dovranno interrompere la partita (se il gioco era in corso) e applicare le seguenti procedure:
    - 2.2.1 Se si tratta della prima infrazione da parte del giocatore o del portiere, il trasgressore subirà una ammonizione verbale come previsto dal punto 3.1 dell'articolo 30.
    - 2.2.2 Se il tesserato è già stato ammonito verbalmente (anche per altra infrazione), subirà uno dei provvedimenti disciplinari previsti dal punto 3.2 dell'articolo 30.
  - 2.3 Se un giocatore o un portiere entra in pista saltando la balaustra a gioco in corso commette una sostituzione irregolare che è considerato un fallo grave e che gli arbitri principali dovranno sanzionare in conformità con quanto disposto al punto 6 di questo articolo.



### 3. SOSTITUZIONI OBBLIGATORIE

- 3.1 Qualsiasi giocatore o portiere per cui è stata necessaria l'assistenza medica in pista deve essere sostituito anche se è in grado di riprendere il gioco. Questa norma non si applica nel caso in cui non vi siano sostituti disponibili.
- 3.2 Fatto salvo quanto previsto dal punto 1.3 dell'articolo 21, se si verifica un danno all'attrezzatura del portiere, gli arbitri principali interromperanno immediatamente il gioco e ordineranno la sostituzione del portiere, tranne nel caso in cui non sia presente un portiere di riserva.
- 3.2.1 Non è obbligatoria la sostituzione del portiere che richieda agli arbitri principali il permesso per pulire la visiera di protezione, allacciare i gambali o fissare altre parti delle protezioni approfittando di una interruzione del gioco.
- 3.2.2 Durante un time out o mentre si sta prestando assistenza a un giocatore o a un portiere infortunato in pista non è necessario che il portiere chieda l'autorizzazione degli arbitri principali per pulire la visiera o sistemare le proprie protezioni.
- 3.3 Ad eccezione di quanto previsto dal punto 3.2.2 di questo articolo, se un portiere si avvicina alla sua panchina per pulire la visiera o per qualunque altro motivo senza chiedere l'autorizzazione agli arbitri principali, gli stessi dovranno:
- 3.3.1 Applicare le procedure previste dal punto 3 dell'articolo 30 di questo regolamento.
- 3.3.2 Disporre la sostituzione del portiere che ha commesso l'infrazione con il portiere di riserva, tranne nel caso in cui il portiere di riserva non sia disponibile.

### 4. SOSTITUZIONI - NORME GENERICHE

Le sostituzioni dei giocatori e del portiere si possono effettuare con il gioco in corso o a gioco fermo rispettando quanto stabilito nei punti seguenti.

- 4.1 Se la sostituzione è effettuata a gioco in corso, l'entrata del giocatore o del portiere sostituito non può avvenire prima dell'uscita dalla pista del giocatore o del portiere sostituito. La violazione di questa norma sarà sanzionata dagli arbitri principali come previsto dal punto 6 di questo articolo.
- 4.2 Sono permesse sostituzioni prima che gli arbitri principali abbiano concluso il posizionamento dei giocatori per l'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto. È vietato effettuare sostituzioni dopo l'autorizzazione all'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto. In caso di infrazione gli arbitri principali assumeranno le seguenti decisioni.
- 4.2.1 Se l'esecuzione del tiro diretto o del tiro di rigore non è ancora iniziata, il gioco dovrà essere immediatamente interrotto e dovranno essere assunti i seguenti provvedimenti:
- a) Espulsione definitiva dalla partita con il cartellino rosso del giocatore entrato e dell'allenatore principale della sua squadra o, in caso di sua assenza e in ordine di precedenza, il vice allenatore, uno dei dirigenti o il capitano.
- b) La squadra cui appartengono i tesserati espulsi dovrà subire due periodi di inferiorità numerica secondo quanto disposto dal punto 1 dell'art. 18 e non subirà nessuna sanzione tecnica.
- 4.2.2 Se l'esecuzione del tiro diretto o del tiro di rigore è già iniziata ed è stata segnata una rete dovranno essere assunti i seguenti provvedimenti:
- a) Quanto previsto al punto 4.2.1 a) e b) di questo articolo.
- b) La convalida della rete segnata e la ripresa del gioco dal centro della pista.
- 4.2.3 Se l'esecuzione del tiro diretto o del tiro di rigore è già iniziata e non è stata segnata una rete dovranno essere assunti i provvedimenti previsti dal punto 9.5.3 dell'articolo 35.
- 4.3 I portieri, identificati come tali nel verbale di gara, possono sostituire esclusivamente un altro portiere ad eccezione del caso in cui si tratti del loro rientro in pista per sostituire un giocatore di pista come disposto dal punto 5.2 di questo articolo negli ultimi 5 minuti del secondo tempo regolamentare o nell'ultimo minuto del secondo tempo supplementare.
- 4.4 Il rientro in pista di un giocatore o di un portiere che è stato assistito in pista può avvenire solo dopo che gli arbitri principali hanno ordinato la ripresa del gioco.



### 5. NORME SPECIFICHE PER LA SOSTITUZIONE DEI PORTIERI

I portieri possono essere sostituiti con le stesse modalità di tutti gli altri giocatori. Approfittando di una interruzione di gioco, una squadra può chiedere agli arbitri principali fino a un massimo di 30 secondi per operare la sostituzione del portiere.

**5.1** Se la sostituzione del portiere si rende obbligatoria (a causa di infortunio o per quanto disposto dal punto 3 di questo articolo) e non c'è un portiere di riserva disponibile, gli arbitri principali concederanno 3 minuti affinché un giocatore di movimento possa indossare le protezioni da portiere e dar corso alla sostituzione.

**5.1.1** Se il portiere sostituito non consente al giocatore che deve sostituirlo di utilizzare la propria attrezzatura e in mancanza di altre alternative, gli arbitri principali devono richiedere l'intervento del capitano in pista o del dirigente della squadra affinché sia rapidamente posto rimedio al problema.

**5.1.2** Nel caso in cui il problema non venga risolto, gli arbitri principali devono fischiare la fine della partita e riportare dettagliatamente i fatti accaduti nel supplemento al verbale di gara.

**5.2** Come opzione tecnica è possibile sostituire il portiere con un giocatore di pista con le seguenti restrizioni.

**5.2.1** La sostituzione è consentita soltanto nelle seguenti fasi di gioco:

**a)** Negli ultimi 5 minuti del secondo tempo regolamentare.

**b)** Nell'ultimo minuto del secondo tempo supplementare.

La sostituzione del portiere con un giocatore di pista al di fuori delle fasi di gioco consentite è considerata sostituzione irregolare ed è punita come previsto dal punto 5.3 di questo articolo.

**5.2.2** Il giocatore entrato non può utilizzare nessuna delle protezioni specifiche del portiere e non gode dei diritti speciali concessi ai portieri nella propria area di rigore.

**5.3** Se un giocatore entra in pista in sostituzione del proprio portiere in una fase di gioco diversa da quelle stabilite dal paragrafo 5.2 di questo articolo, gli arbitri principali devono applicare le seguenti procedure.

**5.3.1** Se ciò accade a gioco in corso, l'arbitro ausiliario deve immediatamente avvisare con un segnale acustico gli arbitri principali che interromperanno immediatamente il gioco e applicheranno quanto segue.

**a)** Espulsione definitiva dalla partita con il cartellino rosso del giocatore entrato e dell'allenatore principale della sua squadra o, in caso di sua assenza e in ordine di precedenza, il vice allenatore, uno dei dirigenti o il capitano.

**b)** La squadra cui appartengono i tesserati espulsi dovrà subire due periodi di inferiorità numerica secondo quanto disposto dal punto 1.4 dell'art. 18.

**c)** Il gioco riprenderà con un tiro diretto contro la squadra del trasgressore.

**5.3.2** Se ciò accade a gioco fermo, gli arbitri principali e l'arbitro ausiliario devono intervenire immediatamente per correggere la situazione, facendo rientrare in pista il portiere sostituito al posto di un suo compagno di squadra, senza adottare nessuna azione disciplinare.

### 6. SOSTITUZIONE IRREGOLARE E PUNIZIONE DEI TRASGRESSORI

**6.1** A gioco fermo, una sostituzione non può mai essere considerata irregolare. Gli arbitri principali non possono ordinare la ripresa del gioco senza avere verificato che siano rispettate tutte le condizioni previste da questo regolamento.

**6.2** A gioco in corso, gli arbitri dovranno sanzionare una sostituzione irregolare mostrando un cartellino blu al giocatore o al portiere sostituito e punendo la sua squadra con un periodo di inferiorità numerica come stabilito dall'articolo 18. Fanno eccezione i casi previsti ai successivi punti.

**6.3** Se si verifica l'indebita entrata in pista di un giocatore espulso temporaneamente o definitivamente o non inserito nel referto ufficiale di gara, l'arbitro ausiliario dovrà applicare le procedure previste dai punti 6.2 e 6.3 dell'articolo 17.

**6.4** Quando la partita viene interrotta dagli arbitri principali per assumere provvedimenti disciplinari dovuti a una sostituzione irregolare, la partita riprenderà con un tiro diretto contro la squadra del trasgressore.



ARTICOLO 21 - AZIONE DEL PORTIERE NELLA PARTITA

**1. POSIZIONE ORDINARIA DEL PORTIERE E AZIONI IN DIFESA DELLA SUA PORTA**

- 1.1 Come tutti gli altri giocatori in pista, il portiere deve reggersi sui suoi pattini. Il portiere può tenere un ginocchio appoggiato a terra ad eccezione di quando si appresta ad opporsi ad un tiro diretto o ad un tiro di rigore, come disposto dall'articolo 35.
- 1.2 Nel tentativo di parare un tiro o di evitare di subire un gol, il portiere può inginocchiarsi, sedersi, sdraiarsi o strisciare potendo toccare la pallina con qualunque parte del corpo, anche mentre tocca la pista.
- 1.3 Se il portiere perde parte delle proprie protezioni (visiera, casco, guanti, gambali) e difende in queste condizioni la sua porta, gli arbitri principali devono applicare la regola del vantaggio senza segnalare alcuna infrazione. Solo dopo la parata, se necessario, gli arbitri principali interromperanno il gioco per consentire al portiere di sistemare le protezioni.

**2. INFRAZIONI DEL PORTIERE NELLA DIFESA DELLA PROPRIA PORTA**

- 2.1 Nel tentativo di difendere la propria porta, il portiere non può:
  - 2.1.1 Afferrare o bloccare la pallina con la mano.
  - 2.1.2 Sdraiarsi volontariamente sulla pallina.
  - 2.1.3 Bloccare volontariamente la pallina tra le gambe impendendo che possa essere giocata.
- 2.2 Se si verifica una delle infrazioni segnalate al punto 2.1, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e assegnare un tiro di rigore contro la squadra del portiere che ha commesso l'infrazione, senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

**3. AZIONE DEL PORTIERE AL DI FUORI DELLA PROPRIA AREA DI RIGORE**

Quando un portiere si trova con il proprio corpo completamente al di fuori della propria area di rigore, non può utilizzare in modo volontario le sue attrezzature protettive specifiche e sarà soggetto alle seguenti limitazioni.

- 3.1 Se il portiere gioca intenzionalmente la pallina con i guanti o con i gambali, gli arbitri interromperanno immediatamente il gioco ed espelleranno il portiere con il cartellino blu, dando seguito alle sanzioni previste dal punto 2 dell'articolo 32.
- 3.2 Se il portiere gioca la pallina in modo irregolare o se la stessa colpisce in modo accidentale le sue protezioni, gli arbitri principali, dopo avere valutato se applicare la regola del vantaggio, concederanno un tiro indiretto contro la squadra del portiere trasgressore senza assumere alcun provvedimento disciplinare.

**4. INFRAZIONI DEL PORTIERE AL DI FUORI DELLA PROPRIA AREA DI RIGORE**

Il portiere può commettere alcuni falli quando la pallina si trova nella zona dietro alla sua porta. In questi casi gli arbitri principali devono interrompere il gioco immediatamente e sanzionare l'infrazione nel modo seguente.

- 4.1 Segnalare un fallo di squadra (e assegnare, se è il caso, il corrispondente tiro indiretto che deve essere battuto dall'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione) quando il portiere colpisce con il proprio bastone:
  - a) Il bastone di un giocatore avversario.
  - b) La zona dei pattini e/o dei parastinchi del giocatore avversario senza provocarne la caduta e senza usare violenza.
- 4.2 Segnalare un fallo tecnico, senza alcuna sanzione disciplinare, quando il portiere gioca la pallina in modo irregolare con il bastone senza reggersi esclusivamente sui suoi pattini, ma avendo una od entrambe le ginocchia a terra. Il corrispondente tiro indiretto deve essere battuto dall'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto in cui è avvenuta l'infrazione.
- 4.3 Assegnare un tiro diretto ed espellere il portiere con il cartellino blu se colpisce col suo bastone la zona dei pattini e/o dei parastinchi di un giocatore avversario provocandone la caduta.
- 4.4 Assegnare un tiro diretto ed espellere definitivamente il portiere con il cartellino rosso se colpisce col suo bastone il giocatore avversario in una zona del corpo non protetta (gambe, braccia, bacino, ecc.).



## 5. RETE SEGNATA DA UN PORTIERE

Quando, per effetto di un intervento corretto e non falloso di un portiere in difesa della propria porta, la pallina entra direttamente nella porta avversaria senza che nessuno la tocchi, gli arbitri principali devono convalidare il gol segnato in conformità con il punto 1.2.4 dell'articolo 23.

## ARTICOLO 22 - GIOCARE LA PALLINA - REGOLE SPECIFICHE

### 1. GIOCARE LA PALLINA CON IL BASTONE O TIRARE - PROCEDURE ARBITRALI

- 1.1 Con l'eccezione di quanto disposto nel punto 1 dell'articolo 21, la pallina può essere giocata soltanto con il bastone. Se un giocatore non si trova nell'area di rigore di una delle due squadre, può fermare la pallina con i pattini o con qualunque parte del corpo ad eccezione delle mani.
- 1.2 La pallina può essere giocata soltanto con la parte piatta del bastone. È vietato colpire la pallina di taglio con la parte sottile (bordo) del bastone. **Fa eccezione a questa norma il portiere nella propria area e l'attaccante che tira verso la porta avversaria dall'interno dell'area avversaria.**
- 1.3 **Quando un giocatore alza il bastone al di sopra dell'altezza della propria spalla, gli arbitri principali possono:**
  - 1.3.1 **Punire il giocatore con un fallo tecnico quando considerano l'azione pericolosa per sé stessi o per i giocatori in pista.**
  - 1.3.2 **Considerare valida l'azione se il giocatore, dopo avere alzato il bastone in modo non pericoloso per gli arbitri o per gli altri giocatori in pista, controlla la pallina e decide di passarla a un compagno o tirare verso la porta avversaria per cercare di segnare una rete.**
- 1.4 Deve essere annullato il gol ottenuto in conseguenza (accidentale o meno) di un rimballo della pallina contro i pattini o qualunque altra parte del corpo di un giocatore della squadra che beneficerebbe del gol.
- 1.5 Deve essere convalidato il gol segnato nei seguenti modi:
  - 1.5.1 **Gol segnato nelle circostanze descritte al punto 1.3.2 di questo articolo**
  - 1.5.2 Gol segnato da un giocatore nella propria porta sia con il bastone, sia in conseguenza (accidentale o meno) di un rimballo della pallina contro i pattini o qualunque altra parte del corpo.

### 2. GIOCATORI CHE PARTECIPANO AL GIOCO CON ATTREZZATURE IRREGOLARI - SANZIONE DELLE INFRAZIONI

- 2.1 Con l'eccezione di quanto disposto nel punto 3.2 di questo articolo, gli arbitri principali devono interrompere il gioco, procedere ad una ammonizione verbale come stabilito al punto 3 dell'articolo 30 e segnalare un fallo di squadra, quando un giocatore o un portiere gioca la pallina o prende attivamente parte al gioco con attrezzature non regolamentari come di seguito specificato.
  - 2.1.1 Giocare intenzionalmente la pallina senza tenere in mano il proprio bastone.
  - 2.1.2 Giocare la pallina mentre uno dei pattini ha problemi tecnici (perdita di una ruota, ruota bloccata, scarpa separata dalla piastra, ecc.)
  - 2.1.3 Il portiere gioca la pallina o effettua una parata senza indossare tutte le attrezzature di protezione (casco con griglia o visiera, pettorina, due guanti, due gambali).
- 2.2 Se un giocatore con attrezzature non regolamentari non interviene attivamente nel gioco, gli arbitri non devono interrompere il gioco, ma approfitteranno della prima interruzione per ordinare la sostituzione del giocatore.

### 3. LIMITI ALL'AZIONE DEI GIOCATORI

- 3.1 Gli arbitri principali devono interrompere il gioco e segnalare un fallo tecnico (da sanzionare come stabilito nell'articolo 29 di questo regolamento) quando un giocatore commette una qualunque delle seguenti infrazioni:



- 3.1.1 Giocare la pallina mentre tocca la pista di gioco con la mano o con qualunque altra parte del corpo, oltre ai pattini (ad eccezione del portiere nella sua area di rigore).
- 3.1.2 Giocare la pallina con le mani, le braccia o qualunque altra parte del suo corpo.
- 3.1.3 Fermare la pallina con la mano o calciarla intenzionalmente.
- 3.1.4 Tenere bloccata la pallina tra la balaustra e i pattini o tra la balaustra e il bastone.
- 3.1.5 Toccare la pallina mentre è appoggiato o aggrappato alla porta, ad eccezione del portiere quando si trova nella sua area di rigore.
- 3.1.6 Mentre è in possesso della pallina, restare fermo e con le spalle rivolte verso la pista di gioco in uno dei quattro angoli della pista o dietro a una delle due porte.
- 3.2 Nel corso della partita i giocatori non possono alzare la pallina oltre l'altezza di 1,5 metri, ad eccezione dei portieri quando si trovano nella propria area di rigore.
  - 3.2.1 Se si verifica questo tipo di infrazione, gli arbitri principali puniranno la squadra che l'ha commessa con un tiro indiretto, anche se l'infrazione avviene all'interno dell'area di rigore.
  - 3.2.2 Non c'è alcuna infrazione nel caso in cui la pallina supera l'altezza regolamentare in seguito a un rimpallo (sia contro la porta o la balaustra, sia contro il corpo, il bastone o i pattini di un giocatore in pista) purché la pallina non esca dalla pista.

#### 4. PALLINA DIFETTOSA

Se la pallina diventa difettosa, gli arbitri principali interromperanno il gioco e la sostituiranno con una di loro scelta. Il gioco riprenderà con un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione.

#### 5. PALLINA IN GIOCO

- 5.1 La pallina si considera "in gioco" dopo che gli arbitri hanno fischiato per iniziare o riprendere il gioco o dopo che il giocatore che beneficia di un tiro indiretto ha toccato la pallina.
- 5.2 La pallina si considera "in gioco" anche quando colpisce accidentalmente gli arbitri principali o si alza accidentalmente oltre l'altezza di 1,5 metri dopo aver colpito la porta o la balaustra o in seguito ad una parata del portiere oppure per un rimpallo tra due bastoni.

#### 6. PALLINA FUORI GIOCO

La pallina si considera "fuori gioco" ogni volta che il gioco viene interrotto dagli arbitri principali per uno dei seguenti motivi.

##### 6.1 LA PALLINA ESCE DALLA PISTA O RESTA BLOCCATA TRA LA BALAUSTRATA E LA RETE DI PROTEZIONE

Se la pallina esce dalla pista (per azione volontaria di un giocatore, per una deviazione, dopo aver colpito i pali o la traversa), gli arbitri principali interromperanno il gioco e fischieranno per riprenderlo nel modo seguente.

- 6.1.1 Con un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore se sono certi di quale sia stato il giocatore responsabile dell'uscita della pallina dalla pista.
- 6.1.2 Con un ingaggio quando gli arbitri non sono in grado di individuare il trasgressore.

##### 6.2 LA PALLINA RESTA BLOCCATA TRA I GAMBALI DEL PORTIERE O NELLA PARTE ESTERNA DELLA PORTA

In questi casi gli arbitri principali interromperanno il gioco e lo riprenderanno con un ingaggio in uno degli angoli inferiori dell'area di rigore vicino a cui si trovano.

##### 6.3 LA PALLINA COLPISCE IL SOFFITTO DELL'IMPIANTO DI GIOCO

Quando la pallina colpisce il soffitto dell'impianto di gara a causa di un tiro deviato da pali o traversa o nell'impossibilità di identificare il trasgressore, il gioco riprenderà con un ingaggio a centro pista.



ARTICOLO 23 - SEGNARE E CONVALIDARE UN GOL

**1. CONVALIDARE UN GOL**

- 1.1 Viene segnato un gol ogni volta che, con la pallina in gioco e in condizioni regolamentari, la pallina supera interamente la linea di porta che si trova tra i due pali e sotto alla traversa. La pallina non deve essere stata tirata, trasportata o calciata con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo dell'attaccante.
- 1.2 Un gol sarà sempre considerato valido se è il risultato di:
  - 1.2.1 Un tiro regolare, realizzato da qualsiasi punto della pista, eccetto quando si tratta della esecuzione di un tiro indiretto o di un tiro di avvio del gioco in cui la pallina non è stata toccata da nessun altro giocatore.
  - 1.2.2 La esecuzione regolare di un ingaggio, anche se la pallina entra direttamente in porta senza essere stata toccata da nessun altro giocatore.
  - 1.2.3 Un gol segnato da un giocatore nella propria porta, con il bastone o come risultato di un rimpallo volontario o meno della pallina contro qualsiasi parte del suo corpo o dei suoi pattini.
  - 1.2.4 Un gol segnato da un portiere che effettua una parata in modo corretto a difesa della propria porta e manda la pallina direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore la tocchi.
- 1.3 Gli arbitri principali convalideranno il gol quando, a seguito di un tiro regolare, la pallina sale oltre l'altezza di 1,5 metri in seguito alla parata del portiere o all'impatto contro pali o traversa o contro le balaustrate laterali o di fondo e ricadendo colpisce le spalle del portiere e supera la linea di porta.
- 1.4 Gli arbitri principali convalideranno il gol nel caso in cui un portiere della squadra che difende lancia il bastone o altre protezioni nel tentativo di deviare una pallina prima che entri nella porta, senza riuscirci. Gli arbitri principali dovranno punire il portiere secondo quanto disposto dal punto 8.3.1 b) dell'articolo 27.

**2. GOL NON VALIDI**

- 2.1 Un gol non sarà considerato valido se è il risultato di:
  - 2.1.1 Un rimpallo accidentale o volontario su una parte del corpo o sui pattini di un giocatore della squadra che lo ha segnato.
  - 2.1.2 Un tiro indiretto che termina nella porta della squadra avversaria senza che nessun altro giocatore lo abbia toccato.
  - 2.1.3 Un tiro di avvio del gioco che termina nella porta della squadra avversaria senza che nessun altro giocatore lo abbia toccato.
  - 2.1.4 L'intervento di un elemento estraneo al gioco, entrato indebitamente in pista.
  - 2.1.5 L'azione di un giocatore che si trova in possesso di pallina dietro alla porta e che fa passare la pallina sopra alla porta stessa.
- 2.2 In tutti questi casi il gioco riprenderà con un ingaggio da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore nella cui porta è stato segnato il gol irregolare.

**3. GOL SEGNATO ALLA FINE DEL PRIMO TEMPO O ALLA FINE DELLA PARTITA**

Se viene segnato un gol valido nello stesso momento in cui il tavolo ufficiale di gara segnala la fine del tempo di gioco, gli arbitri principali devono convalidare il gol e ordinare l'esecuzione della ripresa del gioco, fischiando subito dopo la fine del primo tempo o della partita.

**4. AUTORETE VOLONTARIA**

Se un giocatore segna volontariamente un gol nella propria porta, gli arbitri principali devono sempre convalidarlo e successivamente assumere le seguenti decisioni.



- 4.1 Mostrare un cartellino rosso al giocatore che ha segnato il gol e all'allenatore principale della sua squadra. Se manca l'allenatore principale, il cartellino rosso deve essere mostrato nell'ordine a: vice allenatore, dirigente o capitano in pista.
- 4.2 Punire la squadra che ha commesso l'infrazione con due periodi di inferiorità numerica, applicando quanto previsto al punto 1 dall'articolo 18.

### ARTICOLO 24 - BLOCCO E OSTRUZIONE

#### 1. BLOCCO

Azione tattica lecita con cui un attaccante, senza nessun contatto fisico, cerca di impedire all'avversario di occupare una posizione difensiva più favorevole, condizionando in questo modo l'efficacia del suo intervento difensivo.

- 1.1 Il giocatore che effettua il blocco può fare il blocco in modo statico (senza la pallina) o in modo dinamico (con la pallina)
- 1.2 Se il giocatore bloccato è fermo, il giocatore che effettua il blocco può avvicinarsi quanto vuole, a condizione che non vi sia alcun contatto fisico.
- 1.3 Se il giocatore bloccato è in movimento, il giocatore che effettua il blocco deve lasciare una distanza minima di 50 cm affinché il giocatore bloccato possa cercare di evitare il blocco arrestandosi o cambiando direzione.
- 1.4 Il giocatore che effettua il blocco non può avere un atteggiamento aggressivo: il tronco deve essere leggermente piegato in avanti e il bastone deve essere tenuto basso.

#### 2. TOGLIERE IL BLOCCO

Azione tattica lecita in cui non c'è occupazione dello spazio da parte del giocatore attaccante e che è eseguita senza alcun contatto fisico con il difensore avversario.

#### 3. VELO

Azione tattica lecita in cui un giocatore, con o senza pallina, passa davanti a un difensore avversario per ostacolare la sua azione difensiva nei confronti dell'azione d'attacco portata avanti dal giocatore in possesso della pallina.

#### 4. BLOCCO IRREGOLARE

Il blocco è irregolare se si verifica una qualsiasi delle seguenti situazioni:

- 4.1 Il giocatore che effettua il blocco entra in contatto fisico con un avversario.
- 4.2 Il giocatore che effettua il blocco assume un atteggiamento aggressivo, portando il bastone oltre la linea dei pattini per occupare uno spazio maggiore e/o intimorire il giocatore bloccato.
- 4.3 Il giocatore che effettua il blocco è in movimento e non rispetta la distanza di 50 cm dal giocatore bloccato oppure lo spinge o impatta contro di esso.

#### 5. OSTRUZIONE

Azione di gioco irregolare in cui un giocatore entra volontariamente in contatto fisico con un avversario per impedirgli di opporsi a una azione e/o di avanzare in pista. Alcuni esempi di ostruzione:

- 5.1 Tagliare la strada o impedire l'avanzamento di un avversario non consentendogli di smarcarsi senza pallina o di partecipare a una azione in corso.
- 5.2 Bloccare un avversario contro la balaustra impedendogli di giocare la pallina.
- 5.3 Afferrare o aggrapparsi alla parte superiore della balaustra o della porta con l'obiettivo di impedire il passaggio di un avversario, ostacolando in questo modo la sua libertà di movimento.



### 6. SANZIONE DEL BLOCCO IRREGOLARE E DELLA OSTRUZIONE

Gli arbitri principali devono sanzionare il blocco irregolare e l'ostruzione segnalando un fallo di squadra secondo le indicazioni stabilite dal punto 1.2.1 dell'articolo 31.

- 6.1 Gli arbitri principali devono essere in grado di valutare e distinguere:
  - 6.1.1 Le azioni fallose e punibili (come l'ostruzione e il blocco irregolare) caratterizzate dalla volontarietà dell'infrazione e che comportano un contatto fisico.
  - 6.1.2 Le azioni tattiche lecite dei giocatori attaccanti che aumentano la competitività del gioco e che non devono essere punite.
- 6.2 Se un giocatore, nello sviluppo del gioco, viene a trovarsi sulla traiettoria di un avversario, non è obbligato a spostarsi e a lasciargli strada libera; può restare sulla traiettoria dell'avversario, fermandosi davanti a lui senza fare alcun movimento.

## ARTICOLO 25 - ALTRE SITUAZIONI SPECIFICHE DI GIOCO

### 1. SPOSTAMENTO DELLA PORTA

Se la porta viene spostata dalla sua normale collocazione, gli arbitri principali devono seguire le seguenti procedure.

- 1.1 Se lo spostamento della porta è causato da un'azione volontaria del portiere o di un giocatore di una delle squadre, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e mostrare il cartellino blu al trasgressore e devono applicare le sanzioni come disposto al punto 2 dell'articolo 32 tenendo in considerazione i casi seguenti.
  - 1.1.1 Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore che attaccava verso la porta spostata, la sua squadra sarà punita con un tiro diretto a favore della squadra avversaria.
  - 1.1.2 Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore che difendeva la porta spostata, la sua squadra sarà punita con un tiro di rigore a favore della squadra avversaria.
- 1.2 Se lo spostamento della porta è causato dall'azione involontaria del portiere o di un giocatore di una delle squadre, gli arbitri principali devono procedere nel modo seguente.
  - 1.2.1 Tentare di risistemare la porta al proprio posto senza interrompere il gioco.
  - 1.2.2 Nel caso in cui quanto previsto al punto precedente non fosse possibile, gli arbitri principali devono interrompere il gioco per ricollocare la porta al suo posto. Il gioco riprenderà con un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione del gioco.

### 2. INGAGGIO

- 2.1 Dopo una interruzione disposta dagli arbitri principali, il gioco riprende con un ingaggio nelle seguenti situazioni.
  - 2.1.1 L'interruzione del gioco è avvenuta senza che sia stato commesso un fallo e gli arbitri principali non sono certi di quale squadra fosse in possesso della pallina al momento della interruzione.
  - 2.1.2 L'interruzione del gioco è avvenuta per segnalare due falli, contemporanei e di identica gravità, commessi da giocatori di entrambe le squadre.
- 2.2 Per effettuare l'ingaggio, due giocatori (uno per ciascuna squadra) si metteranno uno di fronte all'altro, con le spalle rivolte alla propria metà pista, tenendo il bastone a terra a una distanza minima di 20 cm dalla pallina.
  - 2.2.1 A parte i due giocatori che giocheranno l'ingaggio, tutti gli altri giocatori devono posizionarsi ad almeno 3 metri dal punto di esecuzione dell'ingaggio.
  - 2.2.2 Nell'esecuzione dell'ingaggio, i giocatori potranno giocare la pallina solo dopo il fischio arbitrale.
  - 2.2.3 Se uno dei giocatori tocca la pallina prima del fischio arbitrale, dovrà essere assegnato un tiro indiretto contro la sua squadra che dovrà essere battuto dallo stesso punto della pista in cui si giocava l'ingaggio.



- 2.3 Il punto di esecuzione dell'ingaggio è indicato dagli arbitri principali in funzione del punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione del gioco, con l'eccezione delle seguenti situazioni specifiche.
- 2.3.1 Dopo un gol irregolare perché segnato direttamente da tiro di avvio del gioco o da un tiro indiretto, l'ingaggio dovrà essere eseguito da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.
  - 2.3.2 Se la pallina termina fuori gioco perché resta bloccata tra i gambali del portiere o sulla parte esterna della rete della porta, l'ingaggio dovrà essere eseguito da uno qualunque degli angoli inferiori dell'area di rigore.
  - 2.3.3 Se la pallina tocca il soffitto dell'impianto di gioco, l'ingaggio dovrà essere eseguito dal centro della pista come disposto al punto 6.3 dell'articolo 22.
  - 2.3.4 Se l'interruzione avviene quando la pallina si trova all'interno dell'area di rigore o tra il prolungamento della linea di porta e la balaustra di fondo, l'ingaggio dovrà essere eseguito dall'angolo dell'area di rigore più vicino al punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione.

### **3. PROBLEMI ALL'IMPIANTO DI GARA DURANTE LA PARTITA**

- 3.1 Se nel corso della partita si verificano interruzioni del gioco dovute a problemi all'impianto di gara (malfunzionamento dell'impianto di illuminazione, pista bagnata o scivolosa, ecc.), gli arbitri principali concederanno una tolleranza massima di 60 minuti per permettere che i problemi vengano risolti e riprendere la partita.
- 3.2 La tolleranza indicata al punto precedente è complessiva per tutte le interruzioni concesse dagli arbitri principali per risolvere i problemi nel corso della partita.
- 3.3 Trascorsi i 60 minuti di cui al punto 3.1 di questo articolo senza che i problemi siano stati risolti, gli arbitri principali considereranno terminata la partita e informeranno i capitani di ciascuna squadra. I fatti che hanno portato alla decisione dovranno essere riportati nel supplemento al verbale di gara.

### **4. INFORTUNIO A GIOCATORI IN PISTA**

- 4.1 Se un portiere o un giocatore si infortuna e resta a terra in pista, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e autorizzare il medico e/o il fisioterapista ad entrare in pista per prestare l'assistenza necessaria (anche nel caso in cui medico e/o fisioterapista siano stati espulsi con cartellino rosso).
  - 4.1.1 Mentre vengono prestate le cure in pista al giocatore infortunato, gli arbitri principali devono permettere agli altri giocatori di riunirsi nei pressi della loro panchina.
  - 4.1.2 Ad eccezione del caso in cui non ci siano riserve disponibili in panchina, ogni portiere o giocatore che viene assistito in pista deve essere obbligatoriamente sostituito tenendo in considerazione che:
    - a) Il rientro in pista del portiere o del giocatore assistito in pista è possibile soltanto dopo la ripresa del gioco.
    - b) Se non c'è un portiere disponibile a causa di infortunio o provvedimento disciplinare, il portiere assistito in pista deve essere sostituito da un altro giocatore in funzione di quanto disposto dal punto 5.1 dell'articolo 20.
- 4.2 Spetta esclusivamente agli arbitri principali stabilire se un giocatore ha o meno necessità di assistenza in pista. Pertanto:
  - 4.2.1 Il medico o il massaggiatore (oppure l'infermiere o il fisioterapista) che entrano in pista senza l'autorizzazione degli arbitri principali dovranno essere sanzionati con una ammonizione verbale in conformità di quanto disposto dal punto 3 dell'articolo 30.
  - 4.2.2 Se lo stesso tesserato incorre in due ammonizioni verbali dovrà essere espulso con cartellino rosso.
  - 4.2.3 Se gli arbitri richiedono l'intervento del medico o del massaggiatore (oppure l'infermiere o il fisioterapista) e questi non assistono il giocatore o il portiere infortunato, sarà comunque obbligatorio sostituire il portiere o il giocatore infortunato.



- 4.3 A seconda del punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione, per riprendere la partita gli arbitri ordineranno l'esecuzione di:
- 4.3.1 Un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento della interruzione.
  - 4.3.2 Un ingaggio se gli arbitri principali non sono in grado di determinare quale squadra fosse in possesso della pallina al momento dell'interruzione.

### 5. SIMULAZIONI

- 5.1 Gli arbitri principali devono valutare con attenzione i casi di comportamenti eticamente e sportivamente riprovevoli in cui alcuni giocatori cercano di ingannarli per ottenere in modo illegittimo il beneficio di un fallo che in realtà tale non è. Queste situazioni ricorrono più frequentemente in specifiche azioni di gioco. In particolare:
- 5.1.1 Giocatore che, trovandosi nell'area di rigore avversaria, rinuncia a tirare in porta preferendo cercare di procurarsi un rigore tirando la pallina:
    - a) contro il corpo del portiere che ha momentaneamente perso il proprio bastone.
    - b) contro il corpo di un difensore caduto a terra.
  - 5.1.2 Giocatore o portiere che cerca di ingannare gli arbitri fingendo di avere subito un fallo tecnico o disciplinare cercando illegittimamente di ottenere un beneficio per la propria squadra.
- 5.2 Nei casi di gioco identici a quelli appena descritti, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e assumere una delle seguenti decisioni.
- 5.2.1 Se è la prima volta che il giocatore o il portiere incorre in questo tipo di infrazione, gli arbitri dovranno:
    - a) ammonire verbalmente il trasgressore come stabilito al punto 3 dell'articolo 30.
    - b) sanzionare la squadra del trasgressore con un fallo di squadra.
    - c) riprendere la partita con un tiro indiretto (o con un tiro diretto) applicando quanto stabilito dal punto 3.1 dell'articolo 31.
  - 5.2.2 Se il giocatore o il portiere è già stato precedentemente ammonito verbalmente, dovrà essere espulso con cartellino blu come disposto dal punto 3 dell'articolo 30 e dovranno essere applicate a lui e alla sua squadra le ulteriori sanzioni previste dal punto 2 dell'articolo 32.

### 6. SQUADRA CON SEI O PIÙ ATLETI IN PISTA A GIOCO FERMO

- 6.1 Una squadra può avere sei o più atleti in pista durante una interruzione del gioco (per un time out, dopo un gol, per un infortunio o per ogni altra ragione).
- 6.2 In tutte queste situazioni, gli arbitri principali non potranno ordinare la ripresa del gioco poiché devono prima garantire il rispetto delle regole vigenti. Di conseguenza ordineranno l'uscita dalla pista di uno o più giocatori in modo che la partita possa riprendere.

### 7. UTILIZZO DI ATTREZZATURE E/O PROTEZIONI NON CONSENTITE DAL REGOLAMENTO TECNICO

Quando gli arbitri principali si accorgono che un giocatore, e in particolare un portiere, si appresta ad utilizzare attrezzature e/o protezioni che non rispettano le norme del regolamento tecnico, devono applicare le seguenti procedure.

- 7.1 Informare il trasgressore e il delegato della sua squadra che il giocatore deve immediatamente lasciare la pista e non potrà prendere parte alla gara prima di avere rimosso le irregolarità.
- 7.2 Se il trasgressore vuole prendere parte alla gara, dovrà mostrare all'arbitro ausiliario le modifiche apportate all'attrezzatura irregolare per ottenere l'autorizzazione a giocare.
- 7.3 Quando l'arbitro ausiliario avrà verificato la conformità dell'attrezzatura modificata, autorizzerà il giocatore a prendere posto sulla panchina delle riserve, in condizione di prendere parte alla gara.



CAPITOLO VII - FALLI E SANZIONI - REGOLA DEL VANTAGGIO

ARTICOLO 26 - TIPOLOGIE DI FALLI E DI INFRAZIONI - REGOLA DEL VANTAGGIO

1. Le infrazioni e i falli si possono suddividere in base alla loro natura nel modo seguente:
  - 1.1 Infrazioni e falli tecnici.
  - 1.2 Infrazioni e falli disciplinari.
2. Le infrazioni e i falli disciplinari si suddividono ulteriormente nel modo seguente:
  - 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 al momento in cui sono stati commessi:
    - 2.3.1 Falli commessi a gioco in corso.
    - 2.3.2 Falli commessi a gioco fermo.
  - 2.4 In base al luogo in cui sono stati commessi:
    - 2.4.1 Falli commessi all'interno della pista di gioco.
    - 2.4.2 Falli commessi nella panchina delle riserve.
3. **INFRAZIONI E REGOLA DEL VANTAGGIO**
  - 3.1 Gli arbitri principali devono sempre interrompere il gioco per segnalare un fallo ad eccezione dei casi in cui devono applicare la regola del vantaggio, come specificato successivamente, e lasciar proseguire il gioco per evitare che la squadra che ha commesso il fallo ne tragga vantaggio.
  - 3.2 Nel caso di una imminente azione da gol, gli arbitri principali devono concedere la regola del vantaggio e, subito dopo la conclusione del tiro, operare come segue.
    - 3.2.1 Se non è stato segnato un gol, interrompere immediatamente il gioco e procedere come indicato al punto 3.5.1 a) e b) di questo articolo.
    - 3.2.2 Se è stato segnato un gol, convalidarlo e quindi assumere, se è il caso, i provvedimenti disciplinari nei confronti di chi ha commesso il fallo e della sua squadra; quindi riprendere il gioco con l'avvio del gioco da centro pista in conseguenza del gol segnato.
  - 3.3 Quando non c'è una evidente azione da gol, gli arbitri principali applicheranno la regola del vantaggio solo nel caso in cui la squadra che ha subito il fallo di squadra può approfittare di una situazione di contropiede. Ad esempio nelle seguenti situazioni:
    - 3.3.1 Uno o due giocatori della squadra che ha subito il fallo attaccano la porta avversaria dovendo affrontare, oltre al portiere, un solo avversario o nessun avversario.
    - 3.3.2 Tre giocatori della squadra che ha subito il fallo attaccano la porta avversaria dovendo affrontare, oltre al portiere, uno o due avversari o nessun avversario.
  - 3.4 Quando gli arbitri principali decidono di applicare la regola del vantaggio senza interrompere il gioco per segnalare un fallo di squadra, come descritto nel paragrafo 3.3 di questo articolo, devono comunque indicare all'arbitro ausiliario il fallo di squadra commesso affinché venga registrato, anche se il gioco non è stato fermato.
  - 3.5 Ad eccezione di quanto previsto dal punto 3.2 di questo articolo, gli arbitri principali non applicheranno la regola del vantaggio e interromperanno immediatamente il gioco per segnalare il fallo nelle seguenti circostanze.
    - 3.5.1 Quando viene commesso un fallo grave o molto grave. In questo caso gli arbitri devono adottare le seguenti procedure addizionali.



- a) Infliggere la sanzione disciplinare corrispondente al fallo o all'infrazione sia al giocatore che l'ha commesso (cartellino blu o rosso a seconda del caso) che alla sua squadra (periodo di inferiorità numerica).
  - b) Disporre la sanzione tecnica contro la squadra del trasgressore assegnando un tiro diretto o un tiro di rigore in funzione di dove è stato commesso il fallo.
- 3.5.2 Quando viene commesso un fallo di squadra che determina la sanzione tecnica di un tiro diretto contro la squadra del trasgressore, come disposto dal punto 3.1 dell'articolo 31.

#### 4. FALLI COMMESSI CONTRO IL BASTONE DI UN AVVERSARIO

- 4.1 Gli arbitri principali devono essere in grado di riconoscere e valutare correttamente tutte le situazioni di gioco, in particolare quelle che possono essere considerate fallose e, tra queste, quelle in cui deve essere applicata la regola del vantaggio, tenendo in considerazione i seguenti punti di questo articolo.
- 4.2 Nel caso particolare delle azioni fallose commesse con il bastone, per evitare inutili interruzioni della partita, gli arbitri principali devono saper valutare le situazioni in cui un fallo commesso con il bastone non può restare impunito in conformità ai seguenti esempi.
- 4.2.1 Quando un giocatore colpisce in modo leggero il bastone di un avversario, gli arbitri principali devono lasciar proseguire il gioco senza segnalare alcun fallo.
- 4.2.2 Quando un giocatore utilizza il proprio bastone per colpire ripetutamente o con forza il bastone di un avversario, gli arbitri principali devono applicare le seguenti procedure.
- a) Interrompere immediatamente il gioco, segnalare il corrispondente fallo di squadra e riprendere il gioco con un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore secondo quanto disposto al punto 5.4 dell'articolo 31 di questo regolamento.
  - b) Applicare la regola del vantaggio senza interrompere il gioco (se è il caso secondo quanto disposto nei punti 3.3 e 3.4 di questo articolo), segnalando il fallo di squadra all'arbitro ausiliario.

### ARTICOLO 27 - SANZIONE DEI FALLI - REGOLE GENERALI

1. Gli arbitri principali devono sanzionare in modo appropriato tutti i falli e le infrazioni alle regole del gioco. Le loro azioni e il loro intervento nel gioco devono svilupparsi secondo due aspetti fondamentali.
- 1.1 La sanzione disciplinare del trasgressore, che può consistere in:
- 1.1.1 Ammonizione verbale, con due differenziazioni possibili:
    - a) Ammonizione verbale in situazioni specifiche, come disposto dal punto 2 dell'articolo 30.
    - b) Ammonizione verbale in situazioni generiche, come disposto dal punto 3 dell'articolo 30.
  - 1.1.2 Sospensione temporanea dal gioco (cartellino blu), come disposto nell'articolo 32.
  - 1.1.3 Espulsione definitiva dal gioco (cartellino rosso), come disposto nell'articolo 33.
- 1.2 La sanzione tecnica e disciplinare della squadra del trasgressore che può consistere in:
- 1.2.1 Per quanto riguarda la sanzione tecnica della squadra del trasgressore:
    - a) L'esecuzione di un tiro indiretto, come disposto nell'articolo 34.
    - b) L'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto, come disposto nell'articolo 35.
  - 1.2.2 Per quanto riguarda la sanzione disciplinare della squadra del trasgressore: periodo di inferiorità numerica (con soli 4 giocatori in pista) come disposto dal punto 1.2 dell'articolo 18.
2. Ad eccezione dei casi in cui si applica la regola del vantaggio, tutti i falli commessi durante il gioco devono essere puniti in funzione della loro gravità, tenendo in considerazione che un fallo va considerato tanto più grave quanto più contribuisce ad impedire la segnatura di un gol.
3. GIOCO DURO E SCORRETTO
- 3.1 Nel gioco dell'hockey su pista non è permesso il gioco duro e scorretto. Gli arbitri principali devono punire ogni condotta irregolare. È vietato in particolare:
- a) Spingere un avversario contro la porta o contro la balaustra.



- b) Spingere o caricare un avversario o fare intenzionalmente ostruzione.
  - c) Minacciare o colpire un avversario con il bastone o trattenerlo per una parte del corpo o dell'attrezzatura.
  - d) Tenere comportamenti aggressivi, colpire gli avversari con calci e pugni, porre in atto ogni altro tipo di aggressione.
- 3.2 Ad eccezione del portiere all'interno della propria area di rigore, nessun giocatore può appoggiarsi alla porta mentre gioca la pallina.
- 3.3 Colpire o agganciare un avversario con il bastone costituisce condotta particolarmente violenta e pericolosa che gli arbitri principali devono punire con severità sia tecnicamente che disciplinarmente.

#### 4. PUNTO DI BATTUTA DEL FALLO

Ad eccezione di quanto stabilito nel seguente punto 5, il punto in cui viene commesso il fallo o l'infrazione è ciò che determina il punto di battuta del fallo. Quando la pallina si alza oltre l'altezza di 1,5 metri per effetto di un tiro, si considera come punto di battuta del fallo il punto in cui ha avuto origine l'azione; ad esempio quello in cui la pallina è stata colpita dal bastone dell'attaccante.

#### 5. FALLI SEGNALATI NELLA ZONA DI DIFESA DELLA SQUADRA CHE NE BENEFICIA

Quando una squadra beneficia di un tiro indiretto per un fallo commesso nella propria zona di difesa, può rimettere immediatamente la pallina in gioco dal punto in cui si trova, senza che sia necessario riprendere dal punto esatto in cui è stato commesso il fallo o da uno degli angoli dell'area. In ogni caso, prima dell'esecuzione del tiro indiretto è necessario che la pallina sia completamente ferma.

#### 6. ULTERIORI INFRAZIONI COMMESSE A GIOCO FERMO DOPO SANZIONI PER FALLI GRAVI O MOLTO GRAVI

Quando il gioco è fermo in conseguenza di uno o più cartellini blu o rossi a carico dei tesserati di una squadra e vengono commesse nuove infrazioni gravi o molto gravi da parte dei tesserati della stessa squadra (siano essi gli stessi o altri), gli arbitri dovranno seguire le seguenti procedure.

##### 6.1 SANZIONI DISCIPLINARI DEI TRASGRESSORI

**6.1.1** Se la nuova infrazione non è particolarmente grave (compresi i casi di comportamento scorretto o atteggiamento inadeguato), gli arbitri dovranno:

**a)** ammonire verbalmente il responsabile dell'infrazione in modo pubblico ed evidente, senza nessuna ulteriore conseguenza per la sua squadra, se si tratta della sua prima infrazione.

**b)** mostrare un cartellino blu al responsabile dell'infrazione e procedere come stabilito dal punto 2.1 dell'articolo 32 se il trasgressore aveva già subito una ammonizione verbale.

**6.1.2** Se viene commessa una infrazione grave, gli arbitri principali dovranno mostrare un cartellino blu al trasgressore e applicare quanto previsto dal punto 2.1 dell'articolo 32.

**6.1.3** Se viene commessa una infrazione molto grave, gli arbitri principali dovranno mostrare un cartellino rosso e applicare quanto previsto nel punto 2.1 dell'articolo 33.

**6.1.4** Considerato che si tratta di una nuova infrazione di un giocatore della stessa squadra, questa dovrà essere sanzionata con due periodi di inferiorità numerica come disposto dall'art. 18.

##### 6.2 SANZIONE DISCIPLINARE ALLA SQUADRA DEL TRASGRESSORE - GIOCARE IN INFERIORITÀ NUMERICA

**6.2.1** Se si verifica solamente una delle situazioni descritte nei punti 6.1.1 b), 6.1.2 o 6.1.3 di questo articolo, la squadra del trasgressore dovrà essere sanzionata con un periodo di inferiorità numerica.

**6.2.2** Se si verificano due o più situazioni descritte nei punti 6.1.1 b), 6.1.2 o 6.1.3 di questo articolo, la squadra del trasgressore dovrà essere sanzionata con due o più periodi di inferiorità numerica.

**6.2.3** In ogni situazione riferita ai punti 6.1.1 b), 6.1.2 o 6.1.3 di questo articolo, gli arbitri principali dovranno seguire le procedure stabilite nell'articolo 18.



### 6.3 SANZIONE TECNICA ALLA SQUADRA DEL TRASGRESSORE

6.3.1 Tutte le infrazioni commesse a gioco fermo non comportano sanzioni tecniche per la squadra dei trasgressori, ma solamente la sanzione disciplinare (inferiorità numerica). La ripresa del gioco dovrà essere effettuata in conformità con quanto disposto nel punto seguente.

6.3.2 Gli arbitri principali riprenderanno la partita in funzione dell'infrazione che ha causato l'interruzione:

- a) In caso di infrazioni commesse simultaneamente o nello stesso momento del gioco, la ripresa del gioco sarà effettuata in conformità con quanto disposto nel punto 7 di questo articolo.
- b) Negli altri casi, la ripresa del gioco avverrà con un tiro diretto o un tiro di rigore in funzione del punto della pista in cui è stata commessa l'infrazione grave o molto grave che ha causato l'interruzione del gioco.

6.4 Quando il gioco riprende, ciascuna squadra avrà in pista almeno 4 giocatori come stabilito dal punto 1.2 dell'articolo 18.

## 7. INFRAZIONI O FALLI COMMESSI SIMULTANEAMENTE O NELLO STESSO MOMENTO DEL GIOCO

### 7.1 FALLI DI IDENTICA GRAVITÀ COMMESSI DA TESSERATI DI ENTRAMBE LE SQUADRE

7.1.1 Quando due tesserati (uno per ciascuna squadra) commettono simultaneamente infrazioni della stessa gravità, loro e le loro squadre subiranno sanzioni simili. Gli arbitri riprenderanno il gioco come descritto nel seguente punto.

7.1.2 La ripresa del gioco avverrà in uno dei seguenti modi:

- a) con un ingaggio se è verificato uno dei seguenti casi:
  - Nessuna delle due squadre deve subire la sanzione tecnica di un tiro diretto.
  - Entrambe le squadre dovrebbero subire la sanzione tecnica di un tiro diretto. Poiché questa situazione non è contemplata, i due tiri diretti sono annullati.
- b) Esecuzione di un tiro diretto in funzione del numero di falli di squadra accumulati da una delle due squadre, come stabilito dal punto 3.1 dell'articolo 31.

### 7.2 FALLI DI DIVERSA GRAVITÀ COMMESSI DA TESSERATI DI ENTRAMBE LE SQUADRE

Quando due tesserati (uno per ciascuna squadra) commettono simultaneamente infrazioni di diversa gravità che prevedono sanzioni disciplinari differenti, gli arbitri principali dovranno far riprendere il gioco con l'esecuzione della sanzione tecnica corrispondente all'infrazione più grave, considerando i seguenti principi e le seguenti procedure.

7.2.1 Il primo criterio da considerare è il livello di gravità di ciascuna infrazione e non la sanzione tecnica ad essa corrispondente.

7.2.2 Di conseguenza, la squadra che gli arbitri principali devono sanzionare tecnicamente è quella del giocatore che ha commesso l'infrazione più grave. Si vedano a proposito gli esempi del paragrafo successivo.

### 7.3 ESEMPI DI PROCEDURE DA SEGUIRE - FALLI SIMULTANEI DI ENTRAMBE LE SQUADRE

**Il solo criterio che gli arbitri principali devono considerare è il livello di gravità di ciascuna infrazione e non la sanzione tecnica ad essa corrispondente come negli esempi seguenti:**

7.3.1 Un giocatore della squadra A è espulso con cartellino rosso e uno della squadra B è espulso con cartellino blu. Entrambe le squadre sono disciplinarmente sanzionate con un periodo di inferiorità e andrebbero tecnicamente sanzionate con un tiro diretto. Considerato che l'infrazione commessa dal giocatore della squadra A è più grave di quella commessa dal giocatore della squadra B, la partita riprenderà con un tiro diretto a favore della squadra B.

7.3.2 Un giocatore della squadra A è sanzionato da un cartellino blu che comporta la sanzione disciplinare della sua squadra con un periodo di inferiorità e la sanzione tecnica di un tiro diretto. Un giocatore della squadra B è sanzionato con un fallo di squadra che è il decimo accumulato dalla sua squadra il che comporterebbe la sanzione tecnica di un tiro diretto. Considerato che l'infrazione commessa dal giocatore della squadra A è più grave di quella commessa dal giocatore della squadra B gli arbitri tratteranno le due squadre nel seguente modo:



- a) Squadra A: sanzione disciplinare con un periodo di inferiorità numerica e sanzione tecnica con un tiro diretto (con cui verrà ripreso il gioco).
- b) Squadra B: poiché dovrebbe battere un tiro diretto, il fallo di squadra commesso dal giocatore B verrà annullato e la squadra resta con 9 falli di squadra.

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

- 8.1 In caso di infrazioni commesse a distanza (lancio del bastone, delle protezioni, del casco, ecc.), gli arbitri principali applicheranno la regola del vantaggio solo di fronte a una imminente azione da gol.
- 8.2 Se il gol viene realizzato, gli arbitri principali dovranno convalidarlo e comminare al responsabile e alla sua squadra la sanzione disciplinare. La ripresa del gioco, a seguito del gol segnato, avverrà da centro pista.
- 8.3 Gli arbitri principali dovranno attuare le seguenti azioni disciplinari nei confronti del trasgressore.
  - 8.3.1 Se il responsabile è identificato dagli arbitri principali:
    - a) sarà espulso con il cartellino rosso e la sua squadra subirà le sanzioni previste dal punto 2 dell'articolo 33 se la pallina è stata intercettata o se è stata colpita una delle persone in pista (arbitri o giocatori di entrambe le squadre).
    - b) sarà espulso con il cartellino blu e la sua squadra subirà le sanzioni previste dal punto 2 dell'articolo 32 se la pallina non è stata intercettata e nessuno è stato colpito.
  - 8.3.2 Se il responsabile non è identificato dagli arbitri principali, si procederà come disposto dal punto 2.2 dell'articolo 28.
- 8.4 Gli arbitri principali dovranno attuare le seguenti sanzioni nei confronti della squadra del trasgressore.
  - 8.4.1 Giocare un periodo in inferiorità numerica come disposto dall'articolo 18.
  - 8.4.2 Se non è stato segnato un gol, la squadra sarà sanzionata con un tiro diretto a favore della squadra avversaria.

## ARTICOLO 28 - FALLI COMMESSI FUORI DALLA PISTA

### 1. FALLI COMMESSI FUORI DALLA PISTA - DEFINIZIONE

I tesserati di una squadra che siedono sulla panchina delle riserve (giocatori, allenatori, dirigenti, ruoli tecnici) devono essere sanzionati quando commettano falli gravi o molto gravi quali ad esempio:

- 1.1 Il lancio del bastone o di qualunque altro oggetto all'interno della pista.
- 1.2 Protestare o manifestare disaccordo con le decisioni arbitrali in modo plateale.
- 1.3 Insultare, minacciare o aggredire qualsiasi persona coinvolta nella partita (arbitri principali, componenti del tavolo ufficiale, tesserati della propria squadra o di quella avversaria, pubblico).
- 1.4 Entrare in pista a gioco in corso oppure interferire con l'azione degli arbitri principali e/o dei giocatori con qualunque mezzo.
- 1.5 Adottare un comportamento chiaramente antisportivo.
- 1.6 Nei casi in cui il controllo del cronometro è affidato a un tesserato di una squadra, manipolare intenzionalmente il cronometraggio della partita.

### 2. PUNIZIONE DELLE INFRAZIONI COMMESSE FUORI DALLA PISTA

#### 2.1 SANZIONI PER I TRASGRESSORI IDENTIFICATI DAGLI ARBITRI

- 2.1.1 Ai giocatori e all'allenatore principale può essere mostrato il cartellino blu o rosso in funzione della gravità del fallo, dando seguito alle sanzioni corrispondenti con riguardo a quanto disposto nei punti seguenti.
- 2.1.2 Con l'eccezione di quanto previsto dal punto 2.1.4 dell'articolo 32, l'allenatore punito con un cartellino blu non è sospeso dal gioco, ma la sua squadra è sanzionata con un periodo di inferiorità numerica come disposto dall'articolo 18.



- 2.1.3 A tutti gli altri tesserati presenti sulla panchina delle riserve (dirigenti, secondo allenatore, ruoli tecnici) può essere mostrato soltanto il cartellino rosso con conseguente allontanamento dalla panchina.
- 2.2 SANZIONI NEL CASO IN CUI I TRASGRESSORI NON SONO IDENTIFICATI DAGLI ARBITRI
- 2.2.1 Con l'eccezione di quanto previsto al punto 2.2.3 di questo articolo, alla prima e seconda infrazione per cui non è possibile identificare il trasgressore, l'allenatore principale è punito con cartellino blu senza essere sospeso dal gioco.
- 2.2.2 Dopo tre cartellini blu accumulati per qualunque tipo di infrazione, l'allenatore principale deve essere espulso con cartellino rosso e allontanato definitivamente dalla panchina delle riserve.
- 2.2.3 Se l'allenatore principale è già stato espulso, gli arbitri principali mostreranno il cartellino rosso a un dirigente e, in sua assenza, mostreranno il cartellino blu al giocatore in pista che svolge il ruolo di capitano.
- 2.3 SANZIONI PER LE SQUADRE DEI TRASGRESSORI
- 2.3.1 Sanzione disciplinare: la squadra è punita con un periodo di inferiorità numerica come disposto dall'articolo 18.
- 2.3.2 Sanzione tecnica: la squadra è punita con un tiro diretto se il gioco era in corso al momento dell'infrazione. Nessuna sanzione tecnica deve essere applicata se il gioco era fermo al momento dell'infrazione.

### ARTICOLO 29 - FALLI TECNICI

1. I falli tecnici comprendono tutte le infrazioni commesse in pista che riguardano il mancato rispetto delle regole, delle procedure o dei gesti tecnici definiti nel regolamento di gioco. Ad esempio:
- 1.1 Giocare la pallina mentre ci si appoggia o si afferra una delle porte, ad eccezione del portiere mentre si trova nella propria area di rigore.
  - 1.2 Mantenere il possesso della pallina in uno degli angoli della pista o dietro a una delle porte, fermi e con le spalle rivolte alla pista di gioco.
  - 1.3 Bloccare o mantenere bloccata la pallina tra la balaustra e i propri pattini o tra la balaustra e il proprio bastone.
  - 1.4 Commettere una infrazione durante l'esecuzione di un tiro di rigore o un tiro diretto (fare una finta di tiro oppure toccare la pallina dopo che sono trascorsi i 5 secondi concessi per l'esecuzione del tiro).
  - 1.5 Alzare la pallina oltre l'altezza consentita, ad eccezione del portiere mentre si trova nella propria area di rigore, indipendentemente dal fatto che ciò sia o meno l'effetto di una azione di difesa della propria porta.
  - 1.6 Commettere una infrazione nella battuta di un ingaggio (muovere la pallina prima del fischio arbitrale, indurre l'avversario a commettere una infrazione, ecc.).
  - 1.7 Superare il limite di tempo consentito per il possesso di pallina nella propria zona di difesa (10 o 5 secondi).
  - 1.8 Impedire un gol in modo irregolare (intercettando la pallina con la mano o con il pattino).
  - 1.9 Calciare intenzionalmente la pallina con il pattino.
  - 1.10 Afferrare o trattenere la pallina con la mano.
  - 1.11 Impedire di giocare la pallina con una azione volontaria del portiere che agguanta la pallina o si stende su di essa o la blocca in mezzo alle gambe o con i guanti.
  - 1.12 Tirare la pallina al di fuori della pista di gioco.
  - 1.13 Urlare o fischiare cercando di ingannare l'avversario che è in possesso della pallina.
  - 1.14 Alzare il bastone oltre l'altezza della spalla mettendo a rischio l'integrità fisica degli avversari o dei compagni.
  - 1.15 Intercettare o giocare la pallina con il taglio del bastone ad eccezione del portiere mentre si trova nella propria area di rigore, indipendentemente dal fatto che ciò sia o meno l'effetto di una azione di difesa della propria porta.
  - 1.16 Entrare o sostare nell'area riservata del portiere avversario senza essere in possesso della pallina.



2. I falli tecnici non comportano conseguenze disciplinari per i responsabili e la loro sanzione dipende esclusivamente dal punto della pista in cui vengono commessi. In particolare:
  - 2.1 Ad eccezione di quanto disposto nel punto 2.1 dell'articolo 35, se il fallo è commesso all'interno dell'area di rigore del trasgressore, gli arbitri principali dovranno interrompere immediatamente il gioco e ordinare l'esecuzione di un tiro di rigore contro la sua squadra.
  - 2.2 In ogni altra occasione, a meno che non sia applicabile la regola del vantaggio, gli arbitri principali interromperanno immediatamente il gioco e ordineranno l'esecuzione di un tiro indiretto contro la squadra del responsabile come stabilito nel punto 2 dell'articolo 34.

### ARTICOLO 30 - AMMONIZIONE VERBALE

1. L'ammonizione verbale di un giocatore, di un portiere o di un tesserato deve essere fatta in modo pubblico ed evidente. Gli arbitri principali devono essere vicini al trasgressore, facendolo alzare se necessario, e devono indicargli, con gesti espliciti, che quella appena commessa è la prima infrazione e non può essere ripetuta.
  - 1.1 Gli arbitri principali devono annotare tutte le ammonizioni verbali comminate durante la partita.
  - 1.2 L'arbitro ausiliario deve annotare sul verbale ufficiale di gara tutte le ammonizioni verbali comminate dagli arbitri principali durante la partita.

### 2. INFRAZIONI SANZIONABILI CON AMMONIZIONI VERBALI IN SITUAZIONI SPECIFICHE

Sono considerate ammonizioni verbali specifiche quelle strettamente connesse alla esecuzione di tiri di rigore e di tiri diretti. Gli arbitri devono ricorrere alle ammonizioni verbali specifiche nei seguenti casi.

- 2.1 Nei confronti di un giocatore posizionato nell'area di rigore di una squadra che beneficia di un tiro diretto o di un tiro di rigore che si muove in direzione della pallina prima che questa sia toccata dal giocatore incaricato del tiro, costringendo gli arbitri ad applicare le procedure previste al punto 8 dell'articolo 35.
- 2.2 Nei confronti di un portiere che, in occasione di un tiro diretto o di un tiro di rigore, si muove prima che la pallina sia toccata dal giocatore incaricato del tiro, costringendo gli arbitri ad applicare le procedure previste al punto 7.3 dell'articolo 35.
- 2.3 Nei confronti di un giocatore incaricato di eseguire un tiro diretto o un tiro di rigore che inizia l'esecuzione del tiro prima che l'arbitro principale abbia segnalato l'avvio dell'azione, costringendolo ad applicare le procedure previste dal punto 9.6 dell'articolo 35.

### 3. INFRAZIONI SANZIONABILI CON AMMONIZIONI VERBALI IN SITUAZIONI GENERICHE

- 3.1 In situazioni di gioco generiche, gli arbitri principali devono sanzionare con una ammonizione verbale coloro che commettono le seguenti infrazioni.
  - 3.1.1 Un giocatore o un portiere che simula un infortunio o finge di avere subito un colpo da parte di un avversario.
  - 3.1.2 Un giocatore o un portiere che entra o esce dalla pista scavalcando la balaustra, sia a gioco in corso che fermo.
  - 3.1.3 Un medico o un massaggiatore che entra in pista per assistere un giocatore o un portiere senza la preventiva autorizzazione degli arbitri principali.
  - 3.1.4 Un portiere che va nei pressi della panchina delle riserve (per pulire la visiera o per qualunque altro motivo) senza la preventiva autorizzazione degli arbitri principali.
  - 3.1.5 Un giocatore incaricato di eseguire un tiro di rigore o un tiro diretto che va nei pressi della panchina delle riserve senza la preventiva autorizzazione degli arbitri principali.
  - 3.1.6 Un giocatore o un portiere che prende attivamente parte al gioco nonostante la sua attrezzatura non rispetti le norme regolamentari, come stabilito nel punto 2.1 dell'articolo 22.
  - 3.1.7 Un giocatore o un portiere che cerca illegittimamente di beneficiare di un fallo come negli esempi riportati nel punto 5 dell'articolo 25.



- 3.1.8** Un allenatore, un giocatore o qualsiasi altro tesserato che manifesta pubblicamente il proprio dissenso verso una decisione arbitrale senza usare insulti o parole scurrili.
- 3.2** Quando un tesserato già ammonito verbalmente commette una successiva infrazione punibile con una ammonizione verbale (in qualsiasi momento della partita ciò accada), gli arbitri dovranno:
  - 3.2.1** Mostrare un cartellino blu se il trasgressore è un giocatore, un portiere o l'allenatore principale e applicare le ulteriori sanzioni previste nel punto 2 dell'articolo 32.
  - 3.2.2** Mostrare un cartellino rosso se il trasgressore è un altro tesserato non menzionato al punto 3.2.1 di questo articolo e applicare le ulteriori sanzioni previste dal punto e dell'articolo 33.

## **ARTICOLO 31 - FALLI DI SQUADRA**

- 1. I falli di squadra sono infrazioni lievi e di minore entità che comprendono:**
  - 1.1** A gioco fermo soltanto le due seguenti infrazioni:
    - 1.1.1** Il mancato rispetto della distanza nella esecuzione dei tiri indiretti.
    - 1.1.2** Allontanare o trattenere la pallina ritardando l'esecuzione di un tiro indiretto.
  - 1.2** A gioco in corso infrazioni come le seguenti:
    - 1.2.1** L'esecuzione di un blocco irregolare o di una ostruzione intenzionale nei confronti di un avversario come indicato nei punti 4 e 5 dell'articolo 24.
    - 1.2.2** I falli di contatto effettuati senza violenza e senza serie conseguenze fisiche per l'avversario quali ad esempio trattenere o spingere un avversario o colpire il suo bastone o la zona dei suoi parastinchi.
    - 1.2.3** Nei casi in cui il trasgressore, per la prima volta nel corso della partita, è punibile con una ammonizione verbale in situazioni generiche come stabilito dai punti 3.1.1 e 3.1.2 dell'articolo 30.
- 2. INFORMAZIONE E REGISTRAZIONE DEI FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI DALLE SQUADRE**
  - 2.1** Gli arbitri principali devono indicare in modo visibile e utilizzando i gesti specifici all'arbitro ausiliario tutti i falli di squadra che si verificano durante la partita.
  - 2.2** L'arbitro ausiliario ha la responsabilità di controllare:
    - 2.2.1** La registrazione dei falli di squadra.
    - 2.2.2** L'informazione pubblica relativa al numero di falli di squadra accumulati da ciascuna squadra.
  - 2.3** La registrazione dei falli di squadra prosegue ininterrotta tra il primo e il secondo tempo e, se necessario, tra la fine dei tempi regolamentari e i tempi supplementari.
- 3. FALLI DI SQUADRA ACCUMULATI DURANTE LA GARA - SANZIONI E PROCEDURE**
  - 3.1** Quando una squadra accumula 10 falli di squadra, deve essere sanzionata tecnicamente con un tiro diretto. La stessa sanzione sarà applicata ogni volta che la stessa squadra accumuli 5 ulteriori falli di squadra.
  - 3.2** Quando una squadra raggiunge i 9 falli di squadra o 4 ulteriori falli dopo il decimo (14°, 19°, ecc.), l'arbitro ausiliario deve collocare un apposito segnale sul tavolo ufficiale di gara in modo che, in occasione di un successivo fallo di squadra commesso dalla stessa squadra, gli arbitri segnalino immediatamente il corrispondente tiro diretto, senza applicare la regola del vantaggio.
  - 3.3** Quando una squadra raggiunge il numero di falli di squadra che comporta l'esecuzione di un tiro diretto, l'arbitro ausiliario deve sempre segnalarlo agli arbitri principali tramite un segnale sonoro o un fischio.
  - 3.4** Se gli arbitri principali segnalano un fallo di squadra che determina l'esecuzione di un tiro diretto nello stesso momento in cui il tavolo ufficiale di gara segnala la conclusione del tempo di gioco, deve essere eseguita la sanzione contro la squadra che ha commesso il fallo. Il tiro diretto dovrà essere eseguito con una conclusione immediata verso la porta avversaria secondo quanto stabilito al punto 4.1 dell'articolo 35.



### 4. FALLI DI SQUADRA COMMESSI A GIOCO FERMO

Ad eccezione di quanto disposto nel punto 3.1 di questo articolo, i falli di squadra commessi a gioco fermo non comportano nessuna altra sanzione e devono solamente essere segnalati all'arbitro ausiliario per la loro registrazione.

### 5. FALLI DI SQUADRA COMMESSI A GIOCO IN CORSO

Ad eccezione di quanto disposto nel punto 3.1 di questo articolo, la sanzione relativa a un fallo di squadra commesso a gioco in corso dipende unicamente dal punto della pista in cui il fallo è stato commesso ed è determinata nel modo seguente.

**5.1** Gli arbitri principali dovranno immediatamente interrompere il gioco (poiché non può essere applicata la regola del vantaggio) quando viene commesso un fallo di squadra che impedisca chiaramente la segnatura di un gol. In questo caso deve essere comminata la seguente sanzione tecnica:

**5.1.1** Un tiro di rigore contro la squadra che ha commesso il fallo se il fallo di squadra avviene nell'area di rigore della squadra che lo commette.

**5.1.2** Un tiro diretto contro la squadra che ha commesso il fallo se il fallo di squadra è avvenuto al di fuori dell'area di rigore della squadra che lo ha commesso.

**5.2** In ciascuna delle due situazioni descritte nel punto precedente, il fallo di squadra non dovrà essere conteggiato e non ci saranno sanzioni disciplinari a carico del giocatore che ha commesso il fallo e della sua squadra.

**5.3** In tutti gli altri casi, i falli di squadra commessi a gioco in corso saranno conteggiati dall'arbitro ausiliario e saranno sanzionati dagli arbitri principali con l'esecuzione di un tiro indiretto, senza alcuna sanzione disciplinare nei confronti del giocatore che ha commesso il fallo o della sua squadra.

## ARTICOLO 32 - FALLI GRAVI - FALLI DA CARTELLINO BLU

**1.** I falli gravi, sanzionati con cartellino blu, comprendono azioni disonorevoli come insubordinazione, insulti e/o offese, così come falli che mettono in pericolo l'incolumità fisica di qualcuno causando la necessità di un intervento medico e/o portando alla temporanea incapacità di proseguire la partita. Ad esempio:

**1.1** Allenatore, giocatore o portiere che dalla panchina manifesta un evidente disaccordo con le decisioni degli arbitri principali o dei componenti del tavolo ufficiale di gara.

**1.2** Giocatore o portiere che in pista manifesta pubblicamente disaccordo con le decisioni degli arbitri principali (con parole, gesti, evidente scuotimento della testa).

**1.3** Giocatore o portiere che in pista si rivolge in modo aggressivo nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra o persone del pubblico.

**1.4** Giocatore o portiere che sposta volontariamente la porta.

**1.5** Afferrare, spingere o caricare un avversario in modo pericoloso, compreso affrontarlo contro la balaustra facendolo cadere.

**1.6** Colpire senza violenza un avversario su parti del corpo non protette (busto, mani, braccia, gambe o ginocchia).

**1.7** Far inciampare un avversario facendolo cadere.

**1.8** Agganciare il pattino di un avversario con il bastone, anche in modo non intenzionale e anche senza farlo cadere.

**1.9** Agganciare o colpire il bastone di un avversario da dietro, impedendogli di tirare in porta.

**1.10** Compiere una sostituzione irregolare, entrando in pista a gioco in corso prima dell'uscita di un compagno di squadra.

**2.** Con rispetto di quanto previsto dagli punti 6 e 7 dell'articolo 27, i falli gravi commessi dai tesserati (giocatori, portieri, dirigenti, tecnici e ruoli tecnici) sono puniti nel modo seguente.



### 2.1 SANZIONE DISCIPLINARE DEL TRASGRESSORE

- 2.1.1 Se il trasgressore è un portiere o un giocatore, gli arbitri principali devono mostrare un cartellino blu ed espellerlo temporaneamente per 2 minuti, ad eccezione di quanto previsto da paragrafo 2.1.4 di questo articolo
- 2.1.2 Se il trasgressore è l'allenatore principale, gli arbitri principali devono mostrare un cartellino blu ricordando che:
- a) Secondo quanto stabilito dal punto 2.1.2 dell'articolo 28 e con rispetto di quanto previsto dal punto 2.1.4 di questo articolo, l'allenatore non è sospeso dal gioco.
  - b) Se l'infrazione commessa dall'allenatore principale avviene nelle condizioni previste dal punto 6.3 dell'articolo 17, la sua squadra sarà sanzionata con due differenti periodi di inferiorità numerica.
- 2.1.3 Se il trasgressore è un altro tesserato, gli arbitri devono mostrare un cartellino rosso ed espellerlo definitivamente dal gioco, in accordo con il punto 2.1.3 dell'articolo 28.
- 2.1.4 Se un portiere, un giocatore o l'allenatore principale accumulano tre cartellini blu, gli arbitri principali devono mostrare un cartellino rosso ed espellere definitivamente il trasgressore dalla partita, facendogli abbandonare la panchina delle riserve.
- 2.1.5 Un giocatore espulso temporaneamente deve sedersi negli appositi spazi tra il tavolo ufficiale di gara e la propria panchina e non potrà rientrare in pista prima di avere scontato per intero la propria espulsione.
- 2.1.6 Un giocatore che non abbia terminato di scontare la propria espulsione temporanea al termine di un tempo di gioco, sconterà la parte rimanente all'inizio del tempo di gioco successivo.
- 2.1.7 Al termine dell'espulsione temporanea, l'arbitro ausiliario avviserà il giocatore e lo autorizzerà a tornare sulla propria panchina delle riserve.

### 2.2 SANZIONE DISCIPLINARE E TECNICA PER LA SQUADRA DEL TRASGRESSORE

- 2.2.1 La squadra del trasgressore è sempre punita con un periodo di inferiorità numerica in conformità a quanto previsto dall'articolo 18.
- 2.2.2 Ad eccezione di quanto previsto dal successivo punto 2.2.3, la squadra del trasgressore sarà punita con un tiro diretto o un tiro di rigore in funzione del punto in cui è stato commesso il fallo.
- 2.2.3 Se il fallo grave viene commesso a gioco fermo o durante l'intervallo tra due tempi, non sarà assegnata nessuna sanzione tecnica.

## ARTICOLO 33 - FALLI MOLTO GRAVI - FALLI DA CARTELLINO ROSSO

1. I falli molto gravi, sanzionati con cartellino rosso, comprendono atti molto gravi di indisciplina che possono sfociare in violenza o serie conseguenze, così come le azioni violente che possono mettere a rischio l'integrità fisica di soggetti terzi. Ad esempio:
- 1.1 Assumere i seguenti atteggiamenti nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra o persone del pubblico:
    - 1.1.1 Minacciare, insultare, ingiuriare o lasciarsi andare a gesti osceni.
    - 1.1.2 Aggredire o tentare di aggredire.
    - 1.1.3 Reagire o tentare di reagire a una aggressione con atteggiamenti aggressivi e/o violenti.
    - 1.1.4 Commettere qualunque altro atto violento o brutale.
    - 1.1.5 **Comportarsi in modo inappropriato quando si è espulsi temporaneamente (giocatori o portieri), protestando o manifestando platealmente dissenso con gli arbitri principali o con qualunque altro componente del tavolo ufficiale di gara.**
  - 1.2 Minacciare, spingere o cercare di aggredire un avversario a gioco fermo.
  - 1.3 Entrare con entrambi i pattini su un avversario facendolo cadere a terra.
  - 1.4 Colpire violentemente un avversario su parti del corpo non protette (busto, mani, braccia, gambe o ginocchia).
  - 1.5 Agganciare intenzionalmente il pattino di un avversario con il bastone facendolo cadere.



- 1.6 Lanciare oggetti sulla pista in direzione della pallina o contro gli arbitri principali, gli avversari o i compagni di squadra.
  - 1.7 Provocare il pubblico con gesti o espressioni considerate offensive.
  - 1.8 Commettere un ulteriore fallo grave o molto grave quando si è già stati espulsi temporaneamente e il gioco è già ripreso.
  - 1.9 Interferire direttamente in qualunque momento della partita, impedendo il normale sviluppo di una azione di gioco della squadra avversaria o della propria da parte di un qualunque tesserato che si trova nella panchina delle riserve (giocatore, allenatore, delegato o altro tesserato).
2. I falli molto gravi commessi dai tesserati (giocatori, portieri, dirigenti, tecnici e ruoli tecnici) sono puniti nel modo seguente:
- 2.1 SANZIONE DISCIPLINARE PER IL TRASGRESSORE  
Gli arbitri principali devono mostrare un cartellino rosso al trasgressore ed espellerlo definitivamente costringendolo ad abbandonare la panchina delle riserve.
  - 2.2 SANZIONE DISCIPLINARE E TECNICA PER LA SQUADRA DEL TRASGRESSORE
    - 2.2.1 La squadra del trasgressore è punita con un periodo di inferiorità numerica della durata massima di 4 minuti in conformità con l'articolo 18.
    - 2.2.2 Con l'eccezione di quando disposto dal punto successivo, la squadra del trasgressore è punita con la sanzione tecnica di un tiro diretto o un tiro di rigore in funzione del punto in cui è stato commesso il fallo.
    - 2.2.3 Se il fallo molto grave è commesso a gioco fermo (durante una pausa del gioco, nell'intervallo fra due tempi o al termine della partita) non si darà luogo a nessuna sanzione tecnica.



1. Gli arbitri principali devono assegnare un tiro indiretto nei casi seguenti.
  - 1.1 Come sanzione tecnica per infrazioni non gravi commesse in pista e per infrazioni più gravi in specifiche situazioni di gioco.
  - 1.2 Per riprendere il gioco dopo una interruzione disposta dagli arbitri principali senza che sia stata commessa una infrazione. Il tiro indiretto sarà a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione.

## 2. ESECUZIONE DEL TIRO INDIRECTO

- 2.1 In condizioni normali, il tiro indiretto deve essere eseguito con un singolo tocco di bastone quando la pallina è ferma. Per l'esecuzione di un tiro indiretto non è necessario attendere il fischio degli arbitri.
  - 2.1.1 Se il giocatore che batte il tiro indiretto richiede agli arbitri principali che gli avversari si posizionino alla distanza regolamentare di tre metri, il tiro indiretto può essere battuto soltanto dopo il fischio degli arbitri.
  - 2.1.2 Se il fallo è stato commesso vicino alla balaustra o se la pallina è uscita dalla pista, il tiro indiretto può essere eseguito a una distanza di 70 centimetri dalla balaustra.
  - 2.1.3 I giocatori della squadra che batte il tiro indiretto possono occupare qualunque punto della pista, ad eccezione dell'area riservata del portiere avversario.
  - 2.1.4 Il giocatore che batte il tiro indiretto non può toccare la pallina una seconda volta fino a quando:
    - a) La pallina non viene toccata da un altro giocatore.
    - b) La pallina tocca la parte esterna di una delle porte.
  - 2.1.5 Se la battuta del tiro indiretto viene ritardata, gli arbitri principali devono fischiare per ordinare l'immediata ripresa del gioco.
- 2.2 Il giocatore che batte il tiro indiretto può chiedere agli arbitri principali che gli avversari si posizionino alla distanza regolamentare di tre metri. In questo caso, il tiro indiretto può essere battuto solo dopo il fischio degli arbitri principali.
  - 2.2.1 Se il giocatore incaricato di battere il tiro indiretto tocca la pallina prima del fischio degli arbitri, la sua squadra sarà punita con un tiro indiretto da battere nella stessa posizione della pista.
  - 2.2.2 Dopo il fischio degli arbitri principali la pallina è in gioco per tutti e qualunque giocatore della squadra sanzionata può cercare di entrare in possesso della pallina.

## 3. PUNTO DI BATTUTA DEL TIRO INDIRECTO

- Il punto di battuta di un tiro indiretto è in funzione del tipo di fallo che è stato commesso e del punto della pista in cui è stato commesso.
- 3.1 Se il fallo è commesso nella zona di difesa della squadra avversaria, il tiro indiretto può essere battuto in qualunque punto della stessa zona, come specificato dal punto 5 dell'articolo 27.
  - 3.2 Se la pallina si alza oltre 1,50 metri a causa della deviazione del bastone di un giocatore che si trova all'interno della propria area di rigore, il tiro indiretto sarà battuto da uno degli angoli superiori di quell'area di rigore.
  - 3.3 Se il fallo è commesso dietro alla porta della squadra che attacca, il tiro indiretto sarà battuto dall'angolo inferiore più vicino dell'area di rigore.
  - 3.4 Se un giocatore scavalca la transenna, il tiro indiretto sarà battuto vicino alla zona del fallo.
  - 3.5 Se la pallina rimane nella zona di difesa della squadra che attacca per un tempo superiore a quello consentito, il tiro indiretto sarà battuto come specificato nel punto 3.2 dell'articolo 15.
  - 3.6 In tutti gli altri casi, il tiro indiretto sarà battuto nel punto in cui è stato commesso il fallo.



**4. GOL SEGNATI DA UN TIRO INDIRETTO**

- 4.1 Un gol segnato da un tiro indiretto è valido soltanto se la pallina, prima di entrare in porta, viene toccata o giocata da un altro giocatore.
- 4.2 Un gol segnato da un tiro indiretto non è valido se la pallina entra in porta senza essere toccata da un bastone o da un giocatore. In questo caso il gioco riprenderà con un ingaggio da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.

**ARTICOLO 35 - TIRO DIRETTO E TIRO DI RIGORE**

**1. INFRAZIONI COMMESSE FUORI DALL'AREA DI RIGORE DEL TRASGRESSORE SANZIONABILI CON UN TIRO DIRETTO**

- 1.1 Gli arbitri principali devono essere rigorosi nel punire con un tiro diretto tutti i falli gravi o molto gravi commessi dal trasgressore al di fuori della sua area di rigore, sia vicino che lontano dalla pallina. Occorre tenere presente che le linee che demarcano l'area di rigore sono parte dell'area stessa, come stabilito dal punto 2.1 dell'articolo 2 del regolamento tecnico allegato a queste regole.
- 1.2 Gli arbitri principali devono inoltre punire con un tiro diretto tutti i falli tecnici o i falli di squadra commessi all'esterno dell'area di rigore dal trasgressore che interrompono una chiara occasione da gol della squadra avversaria.

**2. INFRAZIONI COMMESSE ALL'INTERNO DELL'AREA DI RIGORE DEL TRASGRESSORE**

**2.1 AZIONI DI GIOCO NON SANZIONABILI CON UN TIRO DI RIGORE**

Le seguenti azioni di gioco non devono essere sanzionate con un tiro di rigore:

- 2.1.1 Quando la pallina si alza oltre i 1,5 metri per effetto della deviazione col bastone di un giocatore all'interno della propria area di rigore, indipendentemente dal fatto che la deviazione sia stata o meno volontaria. In questo caso gli arbitri principali assegneranno un tiro indiretto che sarà battuto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore.
- 2.1.2 Quando la pallina viene fermata o deviata in modo non intenzionale dal corpo o dai pattini di un giocatore all'interno della propria area di rigore. In questo caso gli arbitri principali non assumeranno alcun provvedimento.

**2.2 AZIONI DI GIOCO SANZIONABILI CON UN TIRO DI RIGORE**

- 2.2.1 Gli arbitri principali devono essere rigorosi nel punire con un tiro di rigore tutti i falli gravi o molto gravi commessi dal trasgressore dentro la sua area di rigore, sia vicino che lontano dalla pallina. Occorre tenere presente che le linee che demarcano l'area di rigore sono parte dell'area stessa.
- 2.2.2 Gli arbitri principali devono inoltre prestare particolare attenzione a punire con un tiro di rigore tutti i falli commessi dentro l'area di rigore del trasgressore. In particolare:
  - a) Quando il portiere impedisce in modo intenzionale che la pallina sia giocata, bloccandola o raccogliendola con le mani oppure sdraiandosi su di essa o bloccandola tra le gambe o con i guanti.
  - b) Quando, lontano dalla pallina, un portiere o un giocatore afferrano, spingono, caricano o bloccano irregolarmente un avversario che si muove per ricevere un passaggio da un compagno o per occupare una posizione migliore vicino alla porta avversaria.
  - c) Quando, nel tentativo di difendere la propria porta, un portiere o un giocatore commette volontariamente o meno un fallo che interrompe una chiara occasione da gol della squadra avversaria.

**3. PUNTI PER L'ESECUZIONE DI UN TIRO RIGORE O DI UN TIRO DIRETTO**

Il tiro diretto e il tiro di rigore sono sempre eseguiti sulle apposite segnature della pista nella zona di difesa del trasgressore.



- 3.1 Il punto di battuta per il tiro di rigore è posto di fronte al centro della linea di porta, a una distanza di 5,40 metri, sulla linea superiore dell'area di rigore.
- 3.2 Il punto di battuta per il tiro diretto è posto di fronte al centro della linea di porta a una distanza di 7,40 metri.

#### **4. REGOLE GENERALI DA CONSIDERARE PER L'ESECUZIONE DI UN TIRO DIRETTO**

- 4.1 L'esecuzione del tiro diretto non può avere luogo dopo che sono trascorsi i 5 secondi concessi a questo scopo.
- 4.2 Il giocatore incaricato di battere il tiro diretto deve scegliere tra:
  - 4.2.1 Posizionarsi nei pressi del punto di battuta.
  - 4.2.2 Prendere una rincorsa da una distanza massima di 3 metri dal punto di battuta. Durante la rincorsa il giocatore non può fermarsi o fare finte.
- 4.3 Nell'esecuzione di un tiro diretto non sono consentite finte, pertanto non è concesso:
  - 4.3.1 Arrestare o compiere un movimento non continuo con il bastone prima di colpire la pallina.
  - 4.3.2 Compiere movimenti del corpo o del bastone, prima di avere colpito la pallina, tali da ingannare il portiere avversario e indurlo ad incorrere in sanzioni disciplinari.
  - 4.3.3 Eseguire il tiro diretto senza rispettare quanto previsto al punto 4.2, senza tirare o indirizzare la pallina verso la porta avversaria scegliendo di:
    - a) mantenere il possesso della pallina per passarla successivamente a un compagno di squadra.
    - b) portare la pallina dietro la porta avversaria.
- 4.4 Con l'eccezione di quanto stabilito dal punto 6 di questo articolo, il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro diretto può scegliere una delle seguenti esecuzioni:
  - 4.4.1 Tirare direttamente verso la porta avversaria.
  - 4.4.2 Trasportare la pallina verso la porta avversaria nel tentativo di superare il portiere, dovendo obbligatoriamente concludere l'azione con un tiro o una deviazione verso la porta.

#### **5. REGOLE GENERALI DA CONSIDERARE NELLA ESECUZIONE DI UN TIRO DI RIGORE**

- 5.1 L'esecuzione del tiro di rigore non può avere luogo dopo che sono trascorsi i 5 secondi concessi a questo scopo.
- 5.2 Il giocatore incaricato di battere il tiro di rigore deve tirare direttamente in porta posizionandosi vicino alla pallina, sul punto di battuta.
- 5.3 Nell'esecuzione di un tiro di rigore non sono consentite finte, pertanto non è concesso:
  - 5.3.1 Arrestare o compiere un movimento non continuo con il bastone prima di colpire la pallina.
  - 5.3.2 Compiere movimenti del corpo o del bastone, prima di avere colpito la pallina, tali da ingannare il portiere avversario e indurlo ad incorrere in sanzioni disciplinari.
  - 5.3.3 Non rispettare le procedure previste al punto 5.2 di questo articolo.
- 5.4 Se non riesce a segnare un gol, l'esecutore del tiro di rigore può nuovamente tirare in porta o giocare la pallina in ogni modo quando ne rientri in possesso dopo una parata del portiere, la respinta dei pali o il rimpallo contro la balaustra.

#### **6. ESECUZIONE DI UN TIRO DIRETTO O DI UN RIGORE ALLA FINE DEL TEMPO DI GIOCO**

- 6.1 Quando viene commessa una infrazione che comporta la sanzione di un rigore o di un tiro diretto (anche in attuazione di quanto previsto dal punto 3.1 dell'articolo 31) nel momento esatto in cui il tavolo ufficiale di gara segnala la conclusione del tempo di gioco, gli arbitri principali concederanno l'esecuzione del tiro diretto o del tiro di rigore, in accordo con i punti 4 e 5 di questo articolo, con le seguenti restrizioni:
  - 6.1.1 Se è stato assegnato un tiro diretto, dovrà essere eseguito con un tiro verso la porta come stabilito per il tiro di rigore. Non è consentito trasportare la pallina.
  - 6.1.2 Dopo l'esecuzione del tiro di rigore o del tiro diretto non è consentita nessuna altra azione.



- 6.2 In funzione dell'esito del tiro diretto o del tiro di rigore al termine del tempo di gioco, gli arbitri principali agiranno nel modo seguente.
- 6.2.1 Ad eccezione di quanto disposto dal punto 3.5 e 5.5 dell'articolo 3, se viene segnato un gol regolare, gli arbitri principali devono convalidarlo, fare eseguire un tiro di avvio del gioco dal centro della pista e, subito dopo, fischiare la fine del tempo di gioco o della partita.
- 6.2.2 Se non viene segnato un gol regolare a causa di infrazioni commesse dal portiere durante l'esecuzione, gli arbitri principali devono ordinare la ripetizione del tiro diretto o del tiro di rigore.
- 6.2.3 Se non viene segnato un gol e se il portiere non commette nessuna infrazione, gli arbitri principali devono immediatamente fischiare la fine del tempo di gioco o della partita.

### 7. REGOLE GENERALI RELATIVE ALL'AZIONE DEL PORTIERE IN OCCASIONE DI TIRI DIRETTI E TIRI DI RIGORE

#### 7.1 OBBLIGO DELLA PRESENZA DEL PORTIERE A DIFESA DELLA PORTA

Quando una squadra è sanzionata con un tiro diretto o un tiro di rigore, la presenza del portiere a difesa della porta è obbligatoria.

- 7.1.1 Nel caso in cui il portiere sia stato sostituito da un giocatore, come previsto dal punto 5.2 dell'articolo 20, il tiro diretto o il tiro di rigore saranno eseguiti soltanto dopo la sostituzione di un giocatore con un portiere.
- 7.1.2 Se non ci sono portieri disponibili a causa di infortuni o sanzioni disciplinari, in porta dovrà andare un giocatore alle condizioni stabilite dal punto 5.1 dell'articolo 20.

#### 7.2 RESTRIZIONI AI MOVIMENTI DEL PORTIERE

Quando si oppone a un tiro diretto o un tiro di rigore, un portiere deve:

- 7.2.1 Restare con le ruote di entrambi i pattini a terra e con il freno o le ruote anteriori dei pattini sulla linea di porta
- 7.2.2 Tenere il proprio bastone contro entrambi i pattini, orizzontale e parallelo alla linea di porta; la mano con cui tiene il bastone non deve toccare né la porta, né la pista. Inoltre, la mano libera deve restare ferma e non deve toccare né la porta, né la pista.
- 7.2.3 Non effettuare alcun movimento prima che l'esecutore del tiro tocchi la pallina.



#### 7.3 SANZIONI PER LE INFRAZIONI DEL PORTIERE IN OCCASIONE DI TIRI DIRETTI E TIRI DI RIGORE

Se il portiere si muove prima che l'esecutore del tiro tocchi la pallina, gli arbitri principali devono seguire queste procedure:

- 7.3.1 In occasione della prima infrazione, il portiere riceve una ammonizione verbale. Gli arbitri principali devono posizionarsi di fronte al portiere, farlo alzare in piedi e avvisarlo che non deve ripetere la stessa infrazione.
- 7.3.2 In occasione della seconda infrazione nello stesso tiro di rigore o tiro diretto, il portiere riceverà un cartellino blu. In occasione della seconda infrazione nello stesso tiro di rigore nel corso di



una serie di rigori necessaria per decretare il vincitore della partita, gli arbitri principali dovranno mostrare un cartellino rosso.

- 7.3.3 Per quanto previsto dall'articolo 18, la squadra del portiere trasgressore sarà punita con un periodo di inferiorità numerica tranne quando si tratta di una serie di rigori necessaria per decretare il vincitore della partita.
- 7.3.4 Se anche il primo portiere di riserva è stato sospeso o espulso in conseguenza dei punti 7.3.1 e 7.3.2 di questo articolo, deve essere rimpiazzato da un giocatore o da un altro portiere registrato nel verbale di gara.
- 7.3.5 Se il secondo portiere di riserva viene sospeso o espulso in conseguenza dei punti 7.3.1 e 7.3.2 di questo articolo, gli arbitri principali devono dichiarare terminata la partita e riportare informazioni dettagliate sul verbale di gara.
- 7.4 Quando un giocatore realizza una rete battendo un rigore o battendo un tiro libero direttamente in porta, contemporaneamente al movimento anticipato del portiere, gli arbitri principali devono attenersi alle seguenti procedure.
  - 7.4.1 Annullare il gol se uno degli arbitri principali aveva già fischiato per interrompere il gioco, infliggendo al portiere trasgressore le sanzioni riportate ai punti 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 di questo articolo e ordinando la ripetizione del rigore o del tiro diretto.
  - 7.4.2 Convalidare la rete se il gioco non era stato interrotto, infliggendo al portiere trasgressore le sanzioni riportate ai punti 7.3.1, 7.3.2 e 7.3.3 di questo articolo.

### **8. SANZIONI PER FALLI COMMESSI DA GIOCATORI NON COINVOLTI NELL'ESECUZIONE DI RIGORI O TIRI DIRETTI**

- 8.1 Con l'eccezione di quanto disposto dal punto 9.2 di questo articolo, un giocatore non coinvolto nella esecuzione di un rigore o di un tiro diretto (che pertanto si trova all'interno dell'area di rigore della squadra che batte il tiro) può uscire dall'area di rigore soltanto dopo che il giocatore incaricato del tiro abbia toccato la pallina.
- 8.2 Con l'eccezione di quanto disposto dal punto 8.3 di questo articolo, quando si verifica una violazione a quanto disposto nel precedente punto, gli arbitri devono procedere nel seguente modo, in conformità con il punto 2 dell'articolo 30.
  - 8.2.1 Nel caso sia la prima infrazione commessa da un giocatore delle due squadre:
    - a) Il trasgressore deve essere ammonito verbalmente e gli deve essere ricordato che, se lui o un altro giocatore della sua squadra ripeterà la stessa infrazione, verrà espulso temporaneamente con un cartellino blu.
    - b) Successivamente, ad eccezione di quanto disposto dal punto 8.3.2 a) di questo articolo, verrà ordinata la ripetizione del tiro di rigore o del tiro diretto.
  - 8.2.2 Se, nel corso della ripetizione dello stesso tiro di rigore o dello stesso tiro diretto, lo stesso giocatore o un suo compagno di squadra commettono una nuova infrazione, gli arbitri principali dovranno procedere nel seguente modo:
    - a) Il giocatore deve essere immediatamente espulso temporaneamente con un cartellino blu e la sua squadra deve essere sanzionata con un periodo di inferiorità numerica come stabilito dall'articolo 18.
    - b) Successivamente, ad eccezione di quanto disposto dal punto 8.3.2 a) di questo articolo, verrà ordinata la ripetizione del tiro di rigore o del tiro diretto.
- 8.3 **In occasione di un tiro di rigore o di un tiro diretto, quando l'infrazione viene commessa dopo che l'esecuzione è iniziata, gli arbitri principali devono sempre attendere l'esito della esecuzione del tiro e successivamente adottare le seguenti procedure.**
  - 8.3.1 Se viene segnato un gol, convalidarlo in ogni caso e procedere successivamente con la sanzione disciplinare del trasgressore secondo quanto disposto dal punto 8.2 di questo articolo, solo nel caso in cui si tratti della seconda ripetizione della stessa infrazione.
  - 8.3.2 Se non viene segnato un gol, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco e procedere nel seguente modo.



- a) Se il fallo è commesso da un giocatore della squadra che beneficia del tiro di rigore o del tiro diretto, non sarà ordinata la ripetizione del tiro. Il gioco riprenderà con un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore che verrà battuto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore.
  - b) Se il fallo è commesso da un giocatore della squadra sanzionata con il tiro di rigore o il tiro diretto, saranno inflitte le sanzioni previste dal punto 8.2 di questo articolo e successivamente ordinata la ripetizione del tiro.
- 8.4 ~~In occasione di un tiro diretto e in funzione delle modalità di esecuzione scelte dall'esecutore, gli arbitri principali dovranno attenersi alle seguenti procedure.~~
- ~~8.4.1 Se l'esecutore decide di tirare direttamente in porta, ci si comporterà nel modo seguente.~~
- ~~a) Se viene segnato un gol si applicano le procedure descritte al punto 8.3.1 di questo articolo.~~
  - ~~b) Se non viene segnato un gol si applicano le procedure descritte al punto 8.3.2 di questo articolo.~~
- ~~8.4.2 Se l'esecutore decide di trasportare la pallina, il gioco deve essere interrotto immediatamente e si applicano le procedure descritte al punto 8.3.2 di questo articolo.~~

### 9. PROCEDURE PER GLI ARBITRI PRINCIPALI IN OCCASIONE DI UN TIRO DI RIGORE O UN TIRO DIRETTO

- 9.1 Il giocatore incaricato di battere il tiro ha a disposizione un massimo di 5 secondi per iniziarne l'esecuzione. Il tempo è controllato da uno degli arbitri principali con apposita segnalazione. Gli arbitri principali non devono fischiare.
- 9.1.1 Un portiere della squadra che beneficia del tiro può batterlo, anche nelle serie per determinare il vincitore di una partita. In questo caso deve indossare i gambali, ma deve togliersi la maschera e i guanti.**
- 9.2 I giocatori che non partecipano alla esecuzione del tiro devono posizionarsi nell'altra metà pista, all'interno dell'area di rigore da cui non possono uscire prima che la pallina venga toccata dal giocatore che batte il tiro.
- 9.2.1 I giocatori che non partecipano alla esecuzione del tiro diretto non possono intervenire nel gioco nel caso di:
- a) esecuzione di tiri di rigore per stabilire il vincitore di una partita (punto 2 dell'articolo 3).
  - b) esecuzione di tiri diretti al termine della partita per stabilire la priorità in classifica (punto 3 dell'articolo 3).
  - c) esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto al termine del tempo di un qualunque periodo di gioco.
- 9.3 Uno degli arbitri principali si posiziona vicino ai giocatori che non prendono parte all'esecuzione del tiro, a circa un metro di distanza, per controllare la loro posizione. Quando tutte le condizioni sono rispettate, l'arbitro alza verticalmente un braccio per avvisare l'altro arbitro principale che può dare il via alla esecuzione del tiro.
- 9.4 L'altro arbitro principale si posiziona nei pressi di uno degli angoli bassi dell'area di rigore della squadra sanzionata, controllando la corretta posizione del portiere e, dopo che il collega ha alzato il braccio, esegue le seguenti procedure.
- 9.4.1 Alza verticalmente un braccio per indicare che l'esecuzione del tiro può iniziare.
- 9.4.2 Con l'altro braccio compie un massimo di 5 movimenti (uno al secondo), spostando il braccio lateralmente all'altezza del petto, per contare i 5 secondi entro i quali chi batte il tiro deve toccare la pallina per iniziare l'azione.
- 9.4.3 Il giocatore incaricato del tiro può dare inizio all'esecuzione del tiro solo dopo che l'arbitro ha eseguito la procedura prevista dal punto 9.4.1 di questo articolo. Occorre ricordare che:
- a) nell'esecuzione di un tiro di rigore, la pallina deve essere tirata direttamente in porta.
  - b) Con l'eccezione di quanto previsto al punto 6 di questo articolo, nell'esecuzione di un tiro diretto, la pallina può essere tirata direttamente in porta oppure può essere trasportata e successivamente tirata in porta.



- 9.4.4** In occasione di tiri diretti o tiri di rigore, il cronometro deve essere avviato solamente nel momento in cui l'esecutore del tiro tocca la pallina col proprio bastone.
- 9.5** Nessun giocatore può entrare in pista tra l'inizio dell'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto e la sua conclusione, né per una sostituzione, né per l'esaurimento di un periodo di inferiorità numerica.
- 9.5.1** Nel caso che ciò si verificasse, gli arbitri principali non devono interrompere il gioco immediatamente, ma devono attendere l'esito del tiro di rigore o del tiro diretto. Solo successivamente dovranno procedere come previsto dai successivi paragrafi.
- 9.5.2** Se viene segnato un gol, devono sempre convalidarlo e successivamente applicare le azioni disciplinari previste dal punto 2.5.3 a) e b) di questo articolo.
- 9.5.3** Se non viene segnato un gol, gli arbitri principali devono immediatamente fermare il gioco e assumere le seguenti decisioni:
- a) Il giocatore entrato indebitamente e il suo allenatore devono essere espulsi con cartellino rosso. In caso di assenza dell'allenatore al suo posto deve essere espulso nell'ordine: il vice allenatore, uno dei delegati, il capitano in pista.
  - b) La squadra del trasgressore deve essere punita con due diversi periodi di inferiorità numerica, come disposto dall'articolo 18.
  - c) Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore dalla squadra che subiva il tiro di rigore o diretto, il tiro di rigore o il tiro diretto deve essere ripetuto.
  - d) Se l'infrazione è stata commessa da un giocatore dalla squadra che beneficiava del tiro di rigore o del tiro diretto, il tiro non deve essere ripetuto e il gioco riprenderà con un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore.
- 9.6** Quando il giocatore incaricato dell'esecuzione del tiro di rigore o del tiro diretto inizia la sua esecuzione prima che gli arbitri principali abbiano dato inizio all'azione, siamo di fronte a una infrazione commessa a gioco fermo. Gli arbitri sono tenuti ad osservare le seguenti procedure.
- 9.6.1** Il trasgressore deve essere ammonito verbalmente in modo pubblico, con le modalità abituali, in modo che il pubblico e i tesserati delle due squadre siano informate della situazione.
- 9.6.2** Dopo l'ammonizione verbale, il gioco deve riprendere con la ripetizione del tiro di rigore o del tiro diretto.
- 9.6.3** Se lo stesso giocatore commette nuovamente la stessa infrazione, gli arbitri principali dovranno:
- a) mostrare un cartellino blu al trasgressore che, essendo sospeso dal gioco, deve immediatamente lasciare la pista.
  - b) sanzionare la squadra del trasgressore con un periodo di inferiorità numerica come previsto dall'articolo 18.
  - c) Ordinare la ripetizione del tiro di rigore che dovrà essere battuto da un altro giocatore della stessa squadra del trasgressore.
- 9.7** In riferimento a quanto stabilito dai punti 4 e 5 di questo articolo, se il giocatore incaricato del tiro commette un fallo durante la sua esecuzione, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e segnalare un fallo tecnico, sanzionando la sua squadra con un tiro indiretto da battere dal punto di battuta del rigore o del tiro diretto.



1. Fatto salvo quanto previsto dal punto 3 di questo articolo, Quando ci si si accorge che, per colpa del cronometrista, dell'arbitro ausiliario o degli arbitri principali, è stato commesso un errore arbitrale, gli arbitri principali devono immediatamente interrompere il gioco (se è necessario) e dirigersi al tavolo ufficiale di gioco; insieme all'arbitro ausiliario e al cronometrista devono decidere le procedure di correzione da adottare.
  - 1.1 In ogni caso gli arbitri principali applicheranno le procedure espone nei punti seguenti solamente nel caso in cui non siano trascorsi più di cinque minuti di gioco effettivo (quando possibile) dalla irregolarità rilevata.
  - 1.2 Se la irregolarità si verifica fuori dalla pista, sia per osservazione diretta dell'arbitro ausiliario, sia per una protesta a lui presentata dal dirigente di una delle due squadre, l'arbitro ausiliario deve richiamare gli arbitri principali e informarli di quanto accaduto sfruttando la prima interruzione del gioco o prendendo l'iniziativa di interromperlo con un fischio.
  - 1.3 Se un episodio accaduto ha una incidenza, diretta o indiretta, nello sviluppo e/o nel risultato della partita (sostituzione irregolare non rilevata, giocatore espulso temporaneamente o definitivamente rientrato indebitamente in pista, decimo fallo di squadra non sanzionato con tiro diretto, ecc.) gli arbitri principali devono ricostruire i fatti e decidere se ci sono le condizioni per applicare le correzioni pertinenti al caso.
  - 1.4 Se gli arbitri principali rilevano un errore dopo la conclusione di un periodo di gioco dovranno richiamare le squadre in pista (facendole rientrare dagli spogliatoi, se necessario) e riprendere il gioco in funzione dell'errore da correggere. In caso di errore nel controllo del tempo, il gioco riprenderà con un ingaggio dal centro della pista.
2. Le procedure di correzione possono comportare sia sanzioni tecniche (ad esempio l'esecuzione o la ripetizione di un tiro diretto) che sanzioni disciplinari da applicare ad eventuali trasgressori e alla loro squadra. Comportano inoltre:
  - 2.1 In primo luogo, l'esatta definizione del tempo che rimane alla conclusione del periodo di gioco. Gli arbitri principali devono concordarlo con l'arbitro ausiliario e con il cronometrista e devono assicurarsi che sia data corretta informazione alle squadre e al pubblico, possibilmente attraverso la correzione del tabellone elettronico.
  - 2.2 In secondo luogo, l'annullamento di tutto quanto accaduto nel corso del tempo di gioco che è stato eliminato tenendo in considerazione che:
    - 2.2.1 Nel caso in cui l'errore arbitrale abbia riguardato esclusivamente provvedimenti disciplinari con l'esibizione errata di uno o più cartellini rossi, gli stessi dovranno essere annullati (ad esempio nel caso in cui sia stata erroneamente sanzionata una sostituzione irregolare che in realtà non ha avuto luogo).
    - 2.2.2 Nel caso in cui l'errore arbitrale abbia riguardato provvedimenti tecnici, saranno annullate tutte le decisioni successive (compresi eventuali gol segnati) ad eccezione di eventuali cartellini rossi diretti. In questo caso, saranno annullate le sanzioni nei confronti delle squadre dei trasgressori che non dovranno scontare periodi di inferiorità numerica.
3. Quando, dopo essersi confrontati su un possibile errore arbitrale, gli arbitri principali decidono che non è necessaria nessuna correzione, il gioco verrà ripreso in funzione dell'ultima interruzione del gioco.
4. Gli arbitri principali dovranno sempre riportare sul supplemento al verbale di gara eventuali situazioni irregolari e/o errori gravi accaduti durante una partita, dettagliando la natura e i fondamenti delle proprie decisioni, sia nel caso in cui abbiano adottato procedure di correzione, sia nel caso in cui abbiano fatto proseguire il gioco senza alcuna correzione.



**ARTICOLO 37 - PRESENTAZIONE DI RECLAMI**

**1. RECLAMI AMMINISTRATIVI**

- 1.1 Un reclamo amministrativo ha come oggetto irregolarità o violazioni al Regolamento Tecnico (cattivo stato della pista, della sua segnatura, irregolarità delle porte, ecc.).
- 1.2 Un reclamo amministrativo è considerato ammissibile soltanto se il delegato o il capitano della squadra lo presentano agli arbitri principali prima dell'inizio della partita.
- 1.3 Quando ricevono un reclamo amministrativo, gli arbitri principali devono:
  - 1.3.1 Avvisare il delegato e il capitano della squadra avversaria della presentazione del reclamo amministrativo.
  - 1.3.2 Riportare le motivazioni sintetiche del reclamo sul verbale di gara, nell'apposito spazio "Dichiarazioni di reclamo", e farlo firmare ai delegati e ai capitani di entrambe le squadre.
  - 1.3.3 Esaminare l'oggetto del reclamo assieme ai delegati e ai capitani delle squadre per valutare la sussistenza delle irregolarità o delle violazioni segnalate e verificare se possono essere rimosse o se compromettono il regolare svolgimento della partita.
- 1.4 Se gli arbitri principali decidono che la partita non può essere giocata nell'impianto di gara, devono immediatamente procedere come previsto dal paragrafo 5 dell'articolo 5.
- 1.5 In ogni caso, gli arbitri devono redigere un supplemento al verbale di gara riportando tutte le verifiche fatte e le decisioni prese in merito al reclamo.

**2. RECLAMI TECNICI**

- 2.1 Un reclamo tecnico ha come oggetto errori di diritto (presunte decisioni falsate o errori tecnici arbitrali) commessi dagli arbitri principali durante la partita.
- 2.2 Un reclamo tecnico è considerato ammissibile soltanto se il capitano della squadra lo presenta agli arbitri principali durante una interruzione del gioco o immediatamente dopo la fine della partita.
- 2.3 Quando ricevono un reclamo tecnico, gli arbitri principali devono:
  - 2.3.1 Avvisare il capitano della squadra avversaria (o il vice capitano in sua assenza) della presentazione del reclamo tecnico.
  - 2.3.2 Riportare le motivazioni sintetiche del reclamo sul verbale di gara, nell'apposito spazio "Dichiarazioni di reclamo", e farlo firmare ai delegati e ai capitani di entrambe le squadre.

**3. CONFERMA DEI RECLAMI**

Tutti i reclami, sia amministrativi che tecnici, devono essere successivamente confermati con comunicazione ufficiale accompagnata dalla relativa tassa, dal soggetto (federazione nazionale o club) cui fa riferimento la squadra che lo ha presentato, entro i termini e in accordo con le norme stabilite dal soggetto organizzatore della competizione. La comunicazione ufficiale deve essere inviata:

- 3.1 Al soggetto organizzatore della competizione
- 3.2 All'ente che ha giurisdizione sull'evento che è:
  - 3.2.1 World Skate RHTC o la confederazione continentale se si tratta di competizione internazionale.
  - 3.2.2 La federazione nazionale di affiliazione se si tratta di competizione nazionale.



CAPITOLO X - DISPOSIZIONI TRANSITORIE E FINALI

ARTICOLO 38 - APPROVAZIONE, ENTRATA IN VIGORE E VARIAZIONI FUTURE

1. Dopo il parere favorevole di World Skate RHTC, le regole del gioco e il regolamento tecnico in appendice sono state congiuntamente approvate da World Skate e World Skate RHTC.
2. Il rispetto delle regole del gioco e del regolamento tecnico approvati è obbligatorio in tutte le competizioni di hockey su pista organizzate da World Skate, dalle Confederazioni Continentali o dalle federazioni nazionali affiliate.
  - 2.1 Il mancato rispetto di questo obbligo da parte di qualunque federazione nazionale comporterà la segnalazione da parte di World Skate RHTC all'Executive Board di World Skate al fine di determinare le opportune sanzioni, tenendo comunque presente quanto riportato dal successivo paragrafo.
  - 2.2 In ogni caso, la federazione nazionale che non rispetta le presenti norme sarà sospesa da tutte le attività internazionali poste sotto la supervisione di World Skate RHTC e della Confederazione Continentale di affiliazione.
3. Queste regole del gioco e questo regolamento tecnico entreranno ufficialmente in vigore:
  - a) l'1 settembre 2018 in tutte le competizioni organizzate da World Skate Europe e dalle federazioni nazionali ad essa affiliate.
  - b) l'1 gennaio 2019 in tutte le competizioni organizzate da World Skate RHTC e dalle altre confederazioni continentali (WS Africa, WS America, WS Asia e WS Oceania) e dalle federazioni nazionali ad essa affiliate.
4. Qualunque proposta di modifica a queste regole del gioco e a questo regolamento tecnico dovranno essere preventivamente sottoposte all'approvazione di World Skate RHTC.



# ANNEX

## RINK-HOCKEY TECHNICAL REGULATION

### Summary/Index

#### CHAPTER I - PREMISES OF THE GAME - RINK MARKINGS AND INSTRUMENTS

Article 1	THE PREMISES AND THE RINK	Pages 61 and 62
Article 2	MARKINGS ON THE RINK	Pages 62 and 63
Article 3	THE GOAL CAGE	Pages 63 and 64
Article 4	THE BALL	Page 65
Article 5	ADVERTISEMENT ON THE RINK AND ON THE INNER SIDE OF THE FENCE	Page 65

#### CHAPTER II - REFEREES - EQUIPMENT USED, SIGNS AND MATCH SHEETS

Article 6	UNIFORM AND ACCESSORIES USED BY REFEREES IN THE GAME	Page 66
Article 7	REFEREES' SIGNS	Pages 67 to 70
Article 8	OFFICIAL MATCH SHEETS - PROCEDURES TO BE ACCOMPLISHED	Pages 71 and 72

#### CHAPTER III - EQUIPMENT, PROTECTION AND TOOLS USED BY PLAYERS

Article 9	BASIC PLAYER'S EQUIPMENT	Pages 75 and 76
Article 10	GOALKEEPERS' PROTECTION EQUIPMENT	Pages 73 to 77
Article 11	OPTIONAL PLAYERS' PROTECTION EQUIPMENT	Pages 77 to 79
Article 12	ADVERTISING ON PLAYERS' EQUIPMENT	Page 79

#### CHAPTER IV - ORGANIZATION OF INTERNATIONAL EVENTS

Article 13	ORGANIZING ENTITIES OF INTERNATIONAL EVENTS	Page 80
Article 14	OBLIGATORY PRECAUTIONS IN THE ORGANIZATION OF ANY EVENT	Page 80

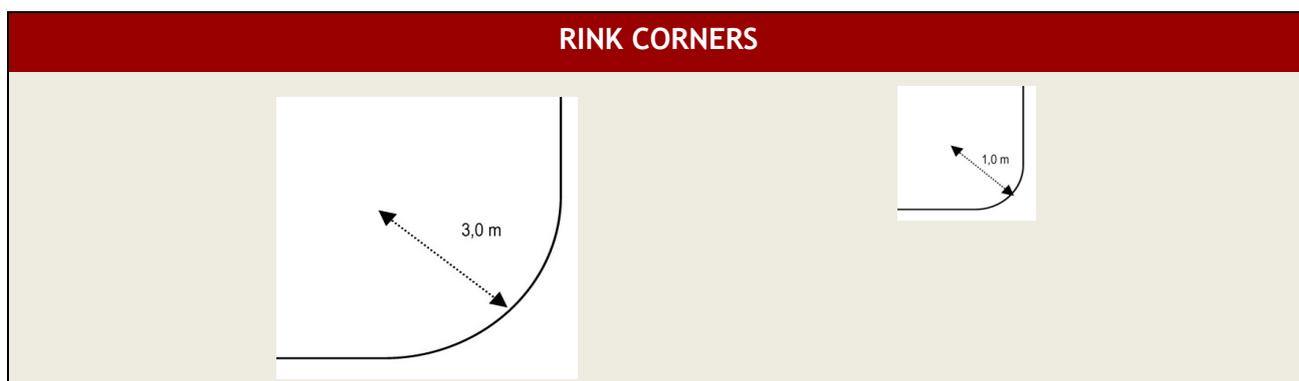
#### TECHNICAL REGULATION ANNEXES

<b>ANNEX 1</b>	MARKINGS OF THE RINK	Page 82
<b>ANNEX 2-A</b>	GOAL CAGE DESIGN (LATERAL + FRONT VIEW)	Page 83
<b>ANNEX 2-B</b>	) DRAWING OF THE GOAL CAGE (HORIZONTAL VIEWS)	Page 84



ARTICLE 1 - THE PREMISES AND THE RINK

1. The premises of the game comprise the rink, dressing rooms, and all accesses to them.
2. The rink has a flat and smooth surface made of an approved material, non-slippery and allowing good skate adhesion, such as wood, cement or other.
3. The rink has a rectangular shape and must always respect a “2:1 size ratio”. Size of the rink may range between:
  - 3.1 Minimum: 34 meters by 17 meters;
  - 3.2 Maximum: 44 meters by 22 meters.
4. The rink is surrounded by a closed barrier, 1 meter high, and has four semi-circular corners, with a radius between a maximum of 3 meters and a minimum of 1 meter.

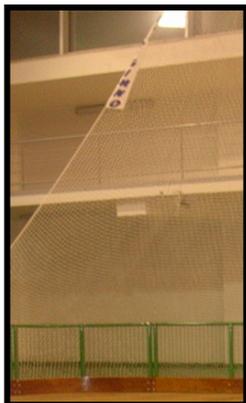


5. For the barrier, different solutions are possible:
  - 5.1 Opaque white coloured vertical panels integrally fabricated in hard plastic.
  - 5.2 Vertical posts, solidly anchored in the ground, with:
    - 5.2.1 **Wooden boards**, 20 centimetres high and 2 centimetres thick, forming the base of the barrier, painted in a neutral colour different from the colour of the ball.
    - 5.2.2 A structure of wood, wire netting, transparent plastic, with or without a rail, that rests on the boards.



- 5.3 Behind the end barrier, protection nets must be hung 4 meters high, measured from the floor.





## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

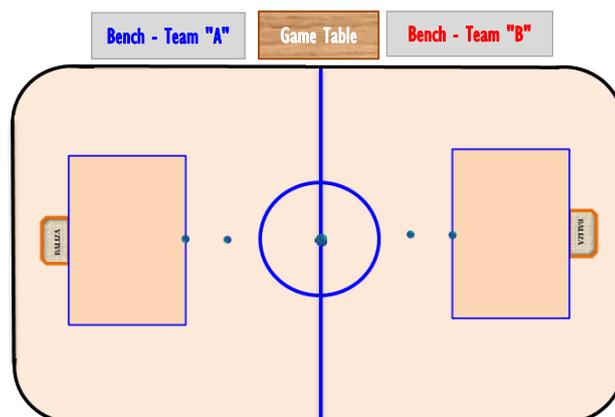
- 5.4 Along the barrier, there are two entrances to the rink - *that do not open towards the inside* - situated near each reserve benches



6. In the international championships for nations the rinks must have a standard size of 40 by 20 meters, and semi-circular corners with a 3 meters radius.
- 6.1 In club events - *both nationally and internationally* - the rinks must respect the provisions in paragraph 3 above.
- 6.2 National Federations may approve rinks the size of which has a 10% margin of error regarding the size specified in paragraph 3 above

### ARTICLE 2 - MARKINGS ON THE RINK

1. The rink is marked according to the diagram hereunder and as specified in this article:



2. The standard markings on each half of the rink must be done as established in the ANNEX 1 of this Regulation.
- 2.1 All markings - *which are full part of the area or zone that is delimited by them* - must contrast with the colour of the ball and of the rink itself, to ensure they are perfectly visible.
- 2.2 In international events of national teams, the rink may not have other markings but the specific Rink-Hockey markings.
- 2.3 In all other events, the rink may have other markings, provided they do not hinder the good visibility of the specific Rink-Hockey markings.
3. **PENALTY AREA:** The penalty area is a rectangle marked on each half of the rink by four lines - *which are full part of it* - marked as follows:
- 3.1 Two lines parallel to the end boards, 9 meters long
- 3.2 Two lines parallel to the side boards, 5,40 meters long
4. **GOAL-LINE:** The line between the two posts of the goal cage it is 1,7 metres long and marked at a minimum distance of 2,70 meters and a maximum of 3,3 meters from the end boards of the rink.
5. **GOALKEEPER'S PROTECTION AREA:** It has the form of a half-circle drawn from post to post, the centre of which is the middle of the goal-line of each goal-cage.
6. **PENALTY SPOT:** Circular spot - *with a diameter of 10 centimetres* - marked on the front line of each penalty area, at 5,40 meters perpendicularly on the centre of the goal-line.



7. **DIRECT FREE HIT MARKS**: Circular spot - *with a diameter of [10 centimetres](#)* - marked on each half of the rink, at 7, 40 meters perpendicularly on the centre of the goal-line.



## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

8. **HALFWAY LINE:** The line across the rink, parallel to the end barrier, which divides the rink in two halves and, for each team, in two “playing zones”:
- 8.1 The “defensive zone”, where the players must be when a centre pass is taken, either at the start or restart of the game (*after the interval*), or after a goal having been scored.
  - 8.2 The “attacking zone” corresponds to the “defensive zone” of the opposite team.
9. **CENTRE CIRCLE:** Marked on the centre of the rink, it has a 3 meters radius. When a centre pass is taken, the members of the other team may not be inside the circle
10. **MARK TO START AND RESTART THE GAME:** Circular spot - *with a diameter of 10 centimetres* - marked on the centre of the centre circle of the rink, on the halfway line that divides the rink

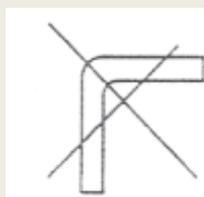
### ARTICLE 3 - THE GOAL CAGE

1. All the relevant measures for the drawing of the goal cage are established in the ANNEX 2 of this Regulation.



2. The Rink-Hockey goal cage consists of a frame of hollow galvanised standard iron tube, made of three distinct parts welded together:
- 2.1 The front frame, painted in fluorescent orange, is composed of:
    - 2.1.1 Two vertical tubes - *the goal-posts* - joined at the top by a horizontal tube - *the cross-bar*.
    - 2.1.2 The goal posts and crossbar have an external diameter of 7,5 centimetres.
    - 2.1.3 The top corners of the cage should be cut at  $45^\circ$  (*forty-five degrees*), seen from the front.

#### THE CORNERS OF THE GOAL CAGE - DESIGN + “DETAIL” PHOTO



- 2.1.4 The distance from the floor to the inner edge of the cross-bar is 102,5 centimetres and the distance between the inner edges of the goal-posts is 170 centimetres.
- 2.2 The lower rear structure, painted in white, is composed of a semi-circular arch connected by a horizontal bar:



2.2.1 The tube forming the semi-circular arch - *which is welded to the front frame* - has a 5 centimetres diameter and a 64 centimetres radius on the centre of the goal-line.



## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

- 2.2.2 The horizontal bar has size of 12 centimetres, is welded to the semi-circular arch parallel to the goal-line - at 25 centimetres - and with an inclination of 20° degrees from the floor.
- 2.3 The upper rear structure, painted in white, is composed of a rectangle with a semi-arch:
- 2.3.1 The rectangle and semi-arch are made of standard iron with a 1,5 centimetres diameter, welded to the front frame.
- 2.3.2 The four sides of the rectangle are formed by:
- Two horizontal bars, with a 40 centimetres length, welded to the superior part of each of the goal-posts;
  - The cross-bar of the front frame and a longitudinal bar with a 170 centimetres length, which is welded to the two horizontal bars
- 2.3.3 The semi-arch is welded to the rear corners of the rectangle. A transversal bar of 65 centimetres joins the semi-arch with the cross-bar of the front frame.
3. The rear structure of the cage is covered with a white net, mesh size 2,5 x 2,5 centimetres.
- 3.1 The net should be made of rope, cotton or nylon. Metal netting is not allowed.
- 3.2 The net must be fixed to the front frame and close the top, back and sides on the rear of the cage as well as the whole perimeter of the arch on the ground, to prevent that the ball enters the cage from outside in or leaves the cage through the back.
4. A second white netting, also mesh size 2,5 x 2,5 centimetres, is suspended on the inside of the cage to reduce the possibility of the ball bouncing back out of the cage.
- 4.1 Made of cotton or nylon - *lighter than the outer netting* - this net is fixed at the upper rear frame of the cage and is pending freely to the ground, parallel to the goal-line at distance of 40 centimetres from it.
- 4.2 This net is 110 centimetres high and 180 centimetres wide
5. The goal cages are placed one in front of the other, on the goal-line of each half of the rink, the centre of the cage exactly on the middle of the goal-line.

### THE GOAL CAGE - LATERAL AND FRONTAL VIEWS (see Annex 2.A)



### THE GOAL CAGE - HORIZONTAL VIEW (see Annex 2.B)



### ARTICLE 4 - THE BALL

1. In all official Rink-Hockey competitions the ball used will be officially approved by the **WORLD SKATE RINK HOCKEY COMMISSION (WS-RHTC)**, and have the following characteristics:
  - 1.1 The official ball is made of pressed cork, weighs 155 grams, is perfectly spherical and has a 23 centimetres circumference.



- 1.2 The official ball of the game is of one colour - *preferably black or orange but may vary* - contrasting with the colour of the rink, markings and boards.
- 1.3 When a game is transmitted on television, the organiser of the event may impose the colour of the ball to be used in this specific game.
2. In case of disagreement between the captains of both team on the choice of the ball to be used - *or if no kind of official ball is provided* - the Main Referees will decide which ball to be used. He will choose the one that seems to him to be the most perfect sphere and have the least elasticity.

### ARTICLE 5 - ADVERTISEMENT ON THE RINK AND ON THE INNER SIDE OF THE FENCE

1. In international events of national selection teams of the **WORLD SKATE member countries**, any kind of advertisement is allowable on the floor of the rink, as established in the following points.
  - 1.1 In international clubs' competitions, the organiser may allow one of his sponsors to place advertisements on the rink, inside the centre circle, provided the material used does not affect skates' adherence and motion.
  - 1.2 In addition to paragraph 1.1 above, national Federations may approve advertisement on other playing areas - *except inside the penalty areas* - and as long as they do not interfere visually with the markings of the rink.
2. It is allowed to place advertising panels or posters on the inside of the fence, if a minimum distance of 30 centimetres from the floor is kept free.
3. Paintings, advertising panels or posters on the inside of the fence may never constitute a danger or a hindrance to the players' action on the rink.



CHAPTER II - REFEREES - EQUIPMENT USED, SIGNS AND MATCH SHEETS

ARTICLE 6 - UNIFORM AND ACCESSORIES USED BY REFEREES IN THE GAME

1. The equipment to be used, either by the MAIN REFEREES of the game, or by the AUXILIARY REFEREE or by the ASSISTANT REFEREE, includes:
  - 1.1 A shirt or t-shirt, in which it must be placed - *on the chest, on the left side* - the official badge, considering that:
    - a) In world competitions, the International Referees must use the official logo of the **WS-RHTC**;
    - b) In the continental competitions, the International Referees must use the official insignia of their Confederation;
    - c) In the national competitions, the official Referees of each National Federation must use the respective insignia.
  - 1.2 Pants, Stockings and Sneakers with rubber outsole



2. The MAIN REFEREES of the game are also obliged to be carriers of the following instruments:
  - 2.1 A whistle of the official model approved by **WS-RHTC**.
  - 2.2 Two cards - *one blue and one red* - with dimensions of 12 x 9 centimetres
  - 2.3 A pen and a specific sheet for recording the disciplinary action taken during the match
  - 2.4 A watch or chronometer and a handkerchief
3. The colours used in the equipment of the MAIN REFEREES of each match cannot be confused with the colours of the equipment used by any of the teams
  - 3.1 In games conducted by two MAIN REFEREES, they will have to use equipment of the same colour.
  - 3.2 The AUXILIARY REFEREE and/or the ASSISTANT REFEREE may use a shirt or t-shirt of an equal or different colour from that used by the Main Referees



4. Advertising inserts - *from different companies or brands* - are allowed in the equipment used by the Rink-Hockey Referees, complying with the following limitations:
  - 4.1 Two advertising strips to be inserted in the shirt, one in the front and one in the back



- 4.2 An advertising reference to insert in each of the sleeves
5. In all the world competitions, the use of publicity in the equipment of the referees is the exclusive responsibility of **WORLD SKATE**.



### ARTICLE 7 - REFEREES' SIGNS

The MAIN REFEREES will use the signs as specified in the Rules of the Game and Technical Rules to command the players on the rink. Their gestures must be clear, as illustrated by the following figures.

#### 1. POSSESSION TIME OF THE BALL BY EACH TEAM IN ITS "DEFENSIVE ZONE"

When a team has possession of the ball in its "defensive zone", the Main Referees must count the time - *one arm at waist height* - making a sideways movement for each second.



#### 2. TIME OUT

To signal a "Time-out", the Referee will place one hand horizontally over the other hand held vertically, also with the palm open.



#### 3. FACE-OFF

To order a « face-off », the Referee will raise one arm, palm of the hand to the front, and two fingers open (*to form a "V"*), while the other arm points to the place where the face-off is to be taken



#### 4. "ADVANTAGE LAW"

It is not compulsory to signal the "ADVANTAGE LAW", to indicate that the game may go without interruption. However, the Referees may choose to do so, holding both arms before him - *forming a 60° angle with his body* - palms upwards.





### 5. WARNING ABOUT THE PRACTICE OF "PASSIVE PLAY"

#### 5.1 THE "WARNING"

When an offensive team incurred in the practice of passive play, it is required that one of the Main Referees holds up the 2 (*two*) arms, warning that the offensive team has only 5 (*five*) seconds to conclude its offensive action, making a shot at the opponent's goal cage.



#### 5.2 "COUNTING" THE TIME OF BALL POSSESSION

In games with two Main Referees, immediately after one Referee warns for « passive play », the other Referee - *using the appropriate signals set out in paragraph 1 of this article* - must count the 5 (*five*) seconds in which the shot to the opposite cage must take place. If this doesn't take place, the Referee must whistle to stop the game.



### 6. PENALTY IN A CORNER OF THE PENALTY AREA

To signal that the ball must be put in a corner of the penalty area, the Referee will lift both arms above his head, joining fingertips, to form a lozenge.



### 7. INDIRECT FREE HIT

To signal an indirect free hit, the Referee will:

- With one arm stretched ... point to the place where the ball has to be put for the hit to be taken;
- With the other arm ... point to the offending team's half of the rink





### 8. TEAM FOULS

The Referee who signals the foul raises one arm up to instruct the OFFICIAL TABLE OF THE GAME to register a team foul, while, at the same time, he points the direction of the offending team's half of the rink.



### 9. DISCIPLINARY ACTION (AWARD OF CARDS)

#### 9.1 DISCIPLINARY ACTION - MOMENT 1

Before showing a card, the Referee must isolate the offender and oblige him to place himself at approximately 2 (*two*) meters. After that, he will show the adequate card, putting his arm (*with the card*) in an upright position.



#### 9.2 DISCIPLINARY ACTION - MOMENT 2

After showing the card, the Referee will let the timekeeper's table know the shirt number of the offender, to leave no doubts (*when the offender is not a player, the Referee will inform the OFFICIAL TABLE OF THE GAME who is the team representative*)



#### 9.3 DISCIPLINARY ACTION - MOMENT 3

Afterwards the Referee will point to the offender's team half of the rink - *with one arm horizontally in a 90° angle with his body* - to inform the timekeeper's table to which team the offender belongs.





### 10. INDICATION TO THE OFFICIAL TABLE OF THE GAME OF THE PLAYER WHO SCORED A GOAL

To signal a "goal", the referee will have to whistle and - *after pointing towards the centre of the rink* -she/he must clearly indicate to the OFFICIAL TABLE OF THE GAME which is the dorsal number of the player who scored the goal, to be registered at the official Match Report.



### 11. PENALTY SHOT AND DIRECTS FREE HIT

#### 11.1 PENALTY SHOT AND DIRECTS FREE HIT - MOMENT 1

To signal a « direct free hit » or a « penalty shot », the Referee will proceed to the respective mark on the rink, pointing to the spot where the ball must be placed.



#### 11.2 PENALTY SHOT AND DIRECTS FREE HIT - MOMENT 2

Except for the player executing the shot and the goalkeeper of the offending team, all other players are placed in the penalty area of the executing team, under supervision of one of the Main Referees. This Referee gives the signal to the other Referee that he may start procedures



#### 11.3 PENALTY SHOT AND DIRECTS FREE HIT - MOMENT 3

The Referee who supervises the hit raises one arm to let the player know that he can start. With his other arm, the Referee who supervises the hit counts the 5 seconds granted to take the penalty.





## ARTICLE 8 - OFFICIAL MATCH SHEETS - PROCEDURES TO BE ACCOMPLISHED

### 1. OFFICIAL MATCH SHEETS AND INFORMATION TO BE REPORTED

The MAIN REFEREES must register and report all the important incidences of any match on the following official formularies:

- The OFFICIAL MATCH REPORT
- The MATCH CONTROL
- The TEAM LICENCES CONTROL
- The CONFIDENTIAL REFEREEING REPORT

### 2. MAIN INFORMATION TO BE REPORTED BY THE MAIN REFEREES

For each game officially recognised by WS-RHTC, the Referees must register on the official match sheets the following information:

- 1.1 Place, date and time of the beginning and end of game.
  - 1.2 Final score, as well as the goals scored by each team in each period of the game.
  - 1.3 The roll of the players of both teams, with the number of their licence or ID document that was used to confirm their identification, as well as:
    - 1.3.1 The Player's shirt number
    - 1.3.2 The Function of the players, indicating specifically:
      - a) The Goalkeepers,
      - b) The team Captain and the Substitute Captain
    - 1.3.3 The players that score the goals
  - 1.4 The roll of the other team representatives registered in the game, with the number of their licence or ID document that was used to confirm their identification, as well as their functions, according to the limits established in [paragraph 2.2. of Article 8 of these Rules](#).
  - 1.5 Disciplinary measures taken by the Main Referees during the game, on players and other team members, and specification of cards applied (*blue and/or red*).
  - 1.6 The number of team fouls assigned to each team.
  - 1.7 Time-outs requested by the teams in each period of the game.
  - 1.8 Information on any declaration of protest submitted to the Main Referees by any of the teams, duly signed by its Captain.
2. Must also be identified:
- 2.1 The Refereeing team designated for the match (*Main Referees, Auxiliary Referee, Assistant Referee and Timekeeper*)
  - 2.2 The remaining persons present at the Official Table, with the specification of their post.
  - 2.3 The Technical Delegate officially designated for evaluating the Refereeing performance
3. Immediately after the end of the game, the official match sheets must be signed by the Captains of both teams.
- 3.1 If the team captain and/or substitute captain refuse to sign the Match Report, the Main Referees must write a Confidential Report of the facts.
  - 3.2 If the team captain and the substitute captain have been expelled, the Match Report will be signed by the player who was designated to act as team captain.
4. All the members of the Refereeing team designated for the game will sign the "OFFICIAL MATCH REPORT", after carefully checking what is registered and after indicating if any additional relevant information will be followed later by them - *in a specific and complementary "Confidential Refereeing Report"* - according to what is established hereunder, in [paragraph 5 of this Article](#).
5. **CONFIDENTIAL REFEREEING REPORT**



- 5.1 Only to be produced when there are serious or specific situations to be reported, or when there is need for complementary information in order to guarantee an exact, objective and accurate description of the relevant facts occurred in the game.
- 5.2 In particular, the following situations must always be reported:
- 5.2.1 The exhibition of red cards, with a detailed description of the infractions, circumstances and motives, detailing specifically:
- a) The offences or injurious terms uttered.
  - b) The cases of gross or violent behaviour - *such as aggressions and/or reactions to aggressions* - and details of how they were conducted - *punching, kicking, hitting with the stick, etc.* - and which part of the body was hit.
- 5.2.2 When a match did not take place or when it was ended before the proper time, with a clear description of the motives and circumstances that determined the Main Referees' decision.
- 5.2.3 Cases of force majeure or situations in which the physical integrity of the Referees was threatened and caused them to leave the rink/premises.
- 5.2.4 Any deficiencies or irregularities detected by the Referees in the equipment and/or the protections used by any player and/or goalkeeper, informing what the steps taken to rectify the situation and the result thereof, that is:
- If the situation was regularized and the player or the goalkeeper was authorized to play the game; or
  - If the situation was not regularized and the player or the goalkeeper was not allowed to play the game.



ARTICLE 9 - BASIC PLAYER'S EQUIPMENT

1. The Rink-hockey players will use the following basic equipment:
  - 1.1 **Shirt, shorts and socks**, as specified in paragraph 4 below.
  - 1.2 **Boots with skates**, as specified in paragraph 5 below.
  - 1.3 **A stick**, as specified in paragraph 6 below.
2. The goalkeeper must wear specific protective equipment, as specified in [Article 10](#).
3. The players, as well as the goalkeepers, can use several protections, according to the provisions in [Article 11](#).
4. The shirts, shorts and socks used by the floor players will be in the colours of the country or club they are representing. The goalkeepers must wear a shirt of a different colour, but not to be confounded with the opposite team's colours (*including the goalkeeper's*).
  - 4.1 All players' shirts, as well as the goalkeepers', must bear a different number: from 1 (one) to 99 (ninety-nine).
    - 4.1.1 Numbers are marked on the back of the shirt, in a colour contrasting with the colours of the shirts and never less than 30 (*thirty*) centimetres high.
    - 4.1.2 Without prejudice of the above paragraph, numbers may also be marked on the front of the shirts and shorts.
  - 4.2 Regardless of the numbers used by goalkeepers, they must be registered as such on the Match Report.
  - 4.3 When both teams - *and the goalkeepers of both teams* - show up on the rink with the same colours or colours that lend themselves to confusion, the Main Referees will proceed as follows:
    - 4.3.1 Try to come to an agreement between the teams.
    - 4.3.2 When no agreement is reached, the home team - *or considered as such on the official calendar* - must change the colour of their equipment, including, if necessary, the goalkeeper's.
  - 4.4 The team captain will wear an identifying armband of a different colour than his shirt.
    - 4.4.1 When the team captain is substituted, he will not have to pass his armband to his team-mate but must inform the Main Referees of who will replace him as captain on the rink.
    - 4.4.2 When the team captain is expelled - *or when he is injured and not able to remain in the game* - his armband will be passed to the substitute captain registered as such on the Game Sheet.
5. Players must wear boots with 4 (*four*) wheels, placed two by two on two transversal axles. No in-line skates are permitted in Rink-Hockey.
  - 5.1 No kind of metallic protection is allowed on the boots, even if covered by some other kind of material.
  - 5.2 The wheels may not have a diameter less than 3 (*three*) centimetres. No kind of supplementary protection is allowed between the front and back wheels.
  - 5.3 The use of toe stops on the toe of the boots or skates is allowed but may not have a diameter of more than 5 (*five*) centimetres, and if they are not a danger for the other players.

SKATES USED BY THE RINK FLOOR PLAYERS





- 5.4 Goalkeepers may use skates with smaller wheels, to improve their stability when defending the goal cage.



6. The stick used by the players - *goalkeepers included* - must comply with the following requirements:
- 6.1 The stick must be made of wood or plastic, or other material previously approved by WS-RHTC. Metal and metal reinforcements are not permitted. The use of adhesive tape or strips of cloth is allowed.
  - 6.2 The blade of the stick must be flat on both sides. The full length of the stick measured on the outside of the curve must comply with the following measures:
    - 6.2.1 Maximum length: 115 (*one hundred and fifteen*) centimetres
    - 6.2.2 Minimum length: 90 (*ninety*) centimetres
  - 6.3 The stick must be able to go through a ring with a 5 (*five*) centimetre diameter, and its weight may not exceed 500 (*five hundred*) grams.



- 6.4 Goalkeepers are allowed to play with an alternative "stick" model, as represented in the following image.



### ARTICLE 10 - GOALKEEPERS' PROTECTION EQUIPMENT

1. In addition to the previous Article, goalkeepers are required to wear the following protection equipment:
  - 1.1 A full head protection mask or a helmet and visor, as specified in paragraph 2 below.
  - 1.2 A chest pad, as specified in paragraph 3 below.
  - 1.3 Two goalkeeper's gloves, as specified in paragraph 4 below.



1.4 Two leg guards, as specified in paragraph 5 below.



2. The full head protection helmet and helmet and visor used by the goalkeepers are made of one or two separate pieces in rigid plastic or other material, fixed to each other with straps. When there are metal parts in them, these must be adequately covered (*with plastic, leather or rubber*), in order not to endanger the physical integrity of the other players.



3. The chest pad must be worn underneath the shirt. It is made of one piece - *and includes shoulder and upper arm protection* - in sufficiently flexible material to fit around the body. Thickness of padding may never exceed 1,5 (*one point five*) centimetres.



- 3.1 The use of the following protection equipment for goalkeepers is optional:
- 3.1.1 Throat protector, adjusted to the neck, with a maximum height of 5 (*five*) centimetres, fitted underneath the chest pad.
  - 3.1.2 Thigh protector, elastic or semi-rigid, worn as a sleeve over the thigh, with a maximum thickness of 0,5 (*zero point five*) centimetres.

**3.2 It is not allowed, in any case, the placement of any other material, allowing the user to increase the natural dimensions of the aforementioned protections**

4. The goalkeeper's gloves are made of flexible material, such as leather, cloth, canvas, synthetic or plastic materials, approved by the WS-RHTC. The use of metal parts within or outside metal covering is forbidden, as well as of other materials that may endanger the physical integrity of the person using it or of the other players.

- 4.1 The goalkeeper's gloves must protect hands and part of the fore-arms. Their form and fabric must not necessarily be identical, if they comply with the following measures:
- 4.1.1 Maximum length of the glove ..... forty (*40*) centimetres
  - 4.1.2 Maximum width with thumb spread..... twenty-five (*25*) centimetres
  - 4.1.3 Maximum width of 4 fingers spread ..... twenty (*20*) centimetres
  - 4.1.4 Maximum thickness ..... five (*5*) centimetres



4.2. One of the gloves must be flexible and articulate, to allow the goalkeeper to hold and handle the stick.



4.3 The other glove may be less flexible, but it must allow the hand to remain open, with the fingers spread and separate.



5. The goalkeeper's leg guards must be made of leather - or other *WS-RHTC approved material* - in one piece, or two pieces linked together, and fixed with straps around the legs, in order to ensure partial protection of legs and feet.

5.1 The goalkeeper's leg guards must comply with the following maximum measures:

- 5.1.1 Width at the top ..... 30 (*thirty*) centimetres
- 5.1.2 Width in the middle .....27,5 (*twenty-seven and a half*) centimetres
- 5.1.3 Width at the bottom .....25 (*twenty-five*) centimetres
- 5.1.4 Total height ..... 65 (*sixty-five*) centimetres
- 5.1.5 Thickness all over ..... Five (*5*) centimetres

**GOALKEEPER'S LEG GUARDS**





## WORLD SKATE - RINKHOCKEY TECHNICAL COMMISSION

- 5.2 The foot protection may, or not, be an individual piece separate from the leg guard, but it may never lengthen the leg guard's maximum size of 65 (*sixty-five*) centimetres.
- 5.2.1 The foot protection has a maximum width of 25 (*twenty-five*) centimetres, adjusted to the bottom of the leg guard, and has side reinforcements of maximum 11 (*eleven*) centimetres high and 20 (*twenty*) centimetres high between the extremities lengthwise.
- 5.2.2 Maximum thickness allowed is 5 (*five*) centimetres.
- 5.2.3 These protections must be wrapped around the legs and feet, independently, and fastened by means of 2 (*two*) or 3 (*three*) straps, that may be fitted through the front or sides of the guards.
- 5.3 Goalkeeper's guards may be made of leather, cloth, canvas, synthetic or plastic materials. They must be flexible and are not allowed to have - *either inwardly or outwardly* - metal or other materials that may endanger the physical integrity of goalkeepers and other players.
6. The goal-keepers' protection equipment must be certified by the entity that is responsible for the organisation of competitions, both internationally (*WS-RHTC or Continental Confederation, as it is the case*) and nationally (*by the respective Federations*).

### ARTICLE 11 - OPTIONAL PLAYERS' PROTECTION EQUIPMENT

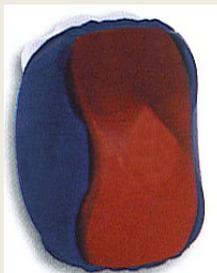
- All players, including the goalkeeper, can wear non-metal protective equipment, placed directly over their body and totally adjusted to it, to preserve exclusively their physical integrity and provided it does not give them any kind of unfair advantage in the game.
- Players are permitted to use the following protective equipment:
  - Padded gloves, with a maximum thickness of 2,5 (*two point five*) centimetres, fingers totally separated, and a maximum length of 10 (*ten*) centimetres from the pulse to the forearm.

#### PLAYERS' GLOVES



- Cushioned knee pads, with a maximum thickness of 2,5 (*two point five*) centimetres, for the exclusive protection of the knees

#### PLAYERS' KNEE PADS



- 2.3 Shin guards, with a maximum thickness of 5 (*five*) centimetres, to be worn under the socks and wrapped around the legs.



- 2.4 Coquille, in textile or resistant plastic material for protection of genitals.



- 2.5 Elbow pads, of a non-rigid material that cannot endanger other players..

### 3. PROTECTION OF THE HEAD OR OF THE FACE OF A PLAYER

- 3.1 When - *for reasons of injury to the head or face* - a player needs to use special protection, the entity having jurisdiction of the event - *WORLD SKATE-RHTC or Continental Confederation or National Federación* - may grant the corresponding exceptional authorization, after the following procedures have been met:

3.1.1 Submission of a formal demand by the player for the use of a special protection, in which he/she must present:

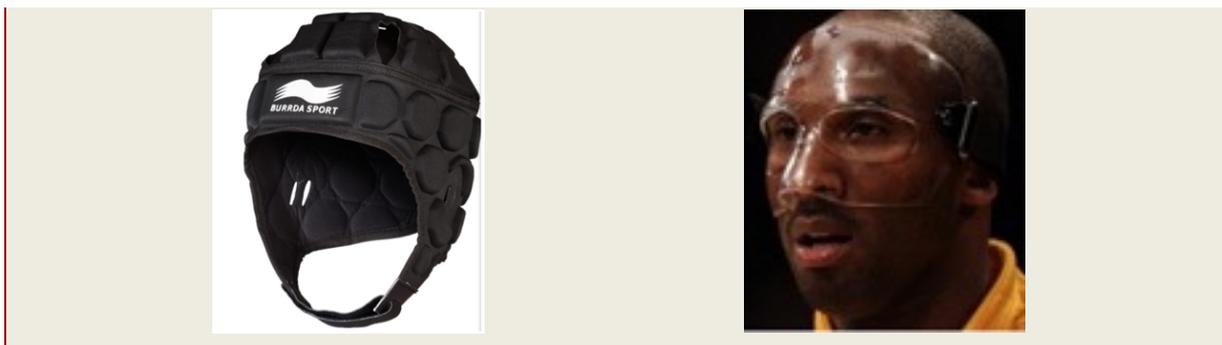
- a) A statement signed by a doctor, indicating the reasons that recommend the use of a protection and the period of time in which it is necessary;
- b) The presentation of a photo with the protection to be used by the player in question.

3.1.2 In front of such a demand, the entity that has the jurisdiction of the competition will formally approve (*or not*) the use of the proposed protection, by means of a certifiable document sent to the player in question - *registered letter or email* - of that will be given knowledge to his team and also to the Referees and officers that will manage the competition.

- 3.2 Considering any future demand, it is important to clarify the two models of protection whose use may be consented, once the procedures established in the previous point have been complied with

### ALLOWED HEAD PROTECTIONS, AFTER AUTHORIZED





3.3 However, it is important to recall that it is clearly established that - *in any of the roller hockey competitions* - the use of helmets on the head is not allowed, which - *being produced with rigid or semi-rigid material* - constitute an indisputable danger to the physical integrity of the other players on the rink.

ARTICLE 12 - ADVERTISING ON PLAYERS' EQUIPMENT

1. Advertising is allowed on the players' uniform, if it does not hinder the correct identification of the team's basic colours.
2. Advertising on players' equipment may be from commercial sponsors or brands, but any kind of political or religious propaganda is entirely forbidden.

ADVERTISING ON PLAYERS' EQUIPMENT



CHAPTER IV - ORGANIZATION OF INTERNATIONAL EVENTS - COMPULSORY PRECAUTIONS

ARTICLE 13 - ORGANIZING ENTITIES OF RINK-HOCKEY INTERNATIONAL EVENTS

1. Any international Rink-Hockey event - *either for nations or for clubs* - can only be organized by a National Federation affiliated in WORLD SKATE, based on a formal proposal that - *depending on the cases* - is previously and duly approved by:
  - 1.1 **WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION**, in the case of world competitions, official or not, in which there is the participation of nation or club teams of the affiliated National Federations in the different Continental Confederations.
  - 1.2 **TECHNICAL COMMISSION OF RINK-HOCKEY OF EACH CONTINENTAL CONFEDERATION**, in the case of continental competitions, official or not, in which there is the participation of nation or club teams of the affiliated National Federations in the same Continental Confederation.
2. However, the organizing National Federation may propose to hold the event in question in cooperation with one or more clubs and/or with one or more public or private institutions, options that will have to be formalized together with the entity that is responsible for its approval.

ARTICLE 14 - OBLIGATORY PRECAUTIONS IN THE ORGANIZATION OF ANY EVENT

The National Federation and/or another entity to which the organization of a championship, tournament or any other rink-hockey event is attributed are obliged to ensure the following precautions:

1. **SAFETY PRECAUTIONS**

- 1.1 The organizing entity of any rink-hockey competition - *National Federation and/or other* - is responsible for ensuring the good development of all matches, which means that all incidents caused by the public and/or other causes must be immediately repressed.
- 1.2 Consequently, the organizing entity must always ensure the following **precautions**:
  - 1.2.1 It is mandatory for the duration of the entire event, the permanent presence in the event precinct of a security force, whether public or private,
  - 1.2.2 It is necessary to ensure the protection of the zone of each team bench and the zone where the OFFICIAL GAME TABLE is located - *whose access must be delimited by the placement of barriers or static separators* - in order to avoid the launching of objects and / or other problems with the public.

2. **MEDICAL PRECAUTIONS**

- 2.1 In any rink-hockey event, it is compulsory to have in the sporting premises, during all the days of the competition, the following medical equipment and conditions:
  - 1.2.3 A "defibrillator", at least;
  - 1.2.4 A "medical office" duly prepared for the realization of "doping controls";
  - 1.2.5 A "medicalized ambulance", in a place of easy access, outside the facilities;
  - 1.2.6 A doctor in "permanent service", inside the event venue, during all the matches
- 2.2 In addition to all this, the information (*address and contacts*) about the hospital that is closest to the sport facilities of the event should be available in a clearly visible place.

3. **INSURANCE CONTRACTS**

In order to deal with any accidents that may occur in the different matches of any rink-hockey event, which may cause damage or prejudice, either in the facilities and/or to the equipment in use in the sports arena, or in the people present (*referees, players and other team representatives, institutional members, spectators, officials and volunteers in service*), **it is mandatory to contract the following insurances**:

- 1.1 **Workers' compensation insurance**, for all the officials and volunteers in service at the event;
- 1.2 **Civil liability insurances**, to cover possible damages and prejudices that may affect:
  - a) the team representatives, the referees, the managers and other international officers, and officials of the organizing and the international entities and the public;
  - b) the facilities and the equipment used in the event



- 1.3 Personal accident insurances, in order to prevent the eventual injuries that can occur, either with the Referees, players and other team representatives and members of the sporting authorities or to the spectators, officials, employees and volunteers that are in service at the event.



## ANNEXES

1. MARKINGS ON THE RINK (EACH HALF)
- 2.A DRAWING OF THE GOAL CAGE (*LATERAL + FRONTAL VIEWS*)
- 2.B DRAWING OF THE GOAL CAGE (*HORIZONTAL VIEWS*)

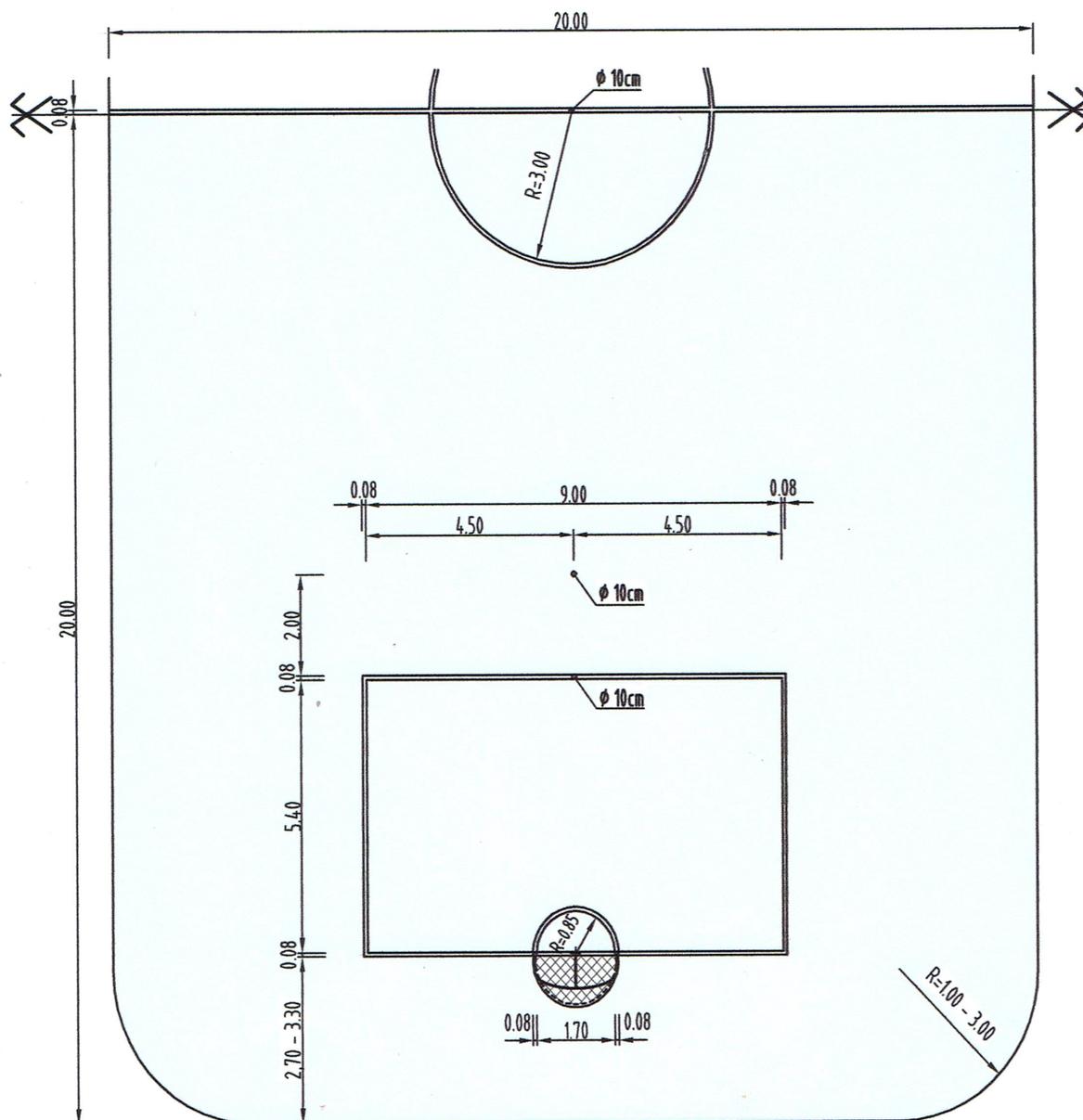


**ANNEX 1 - MARKING ON THE RINK**

Article 3 Technical Rules

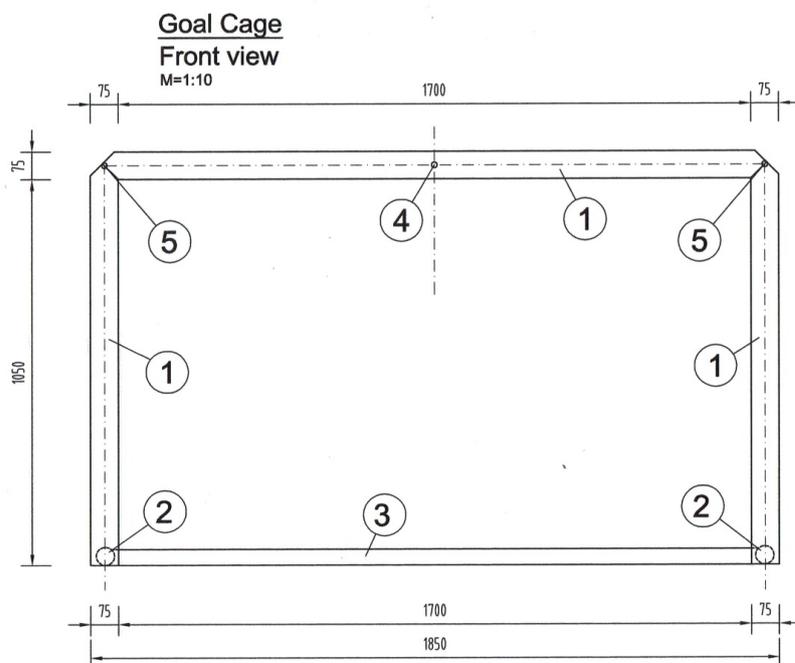
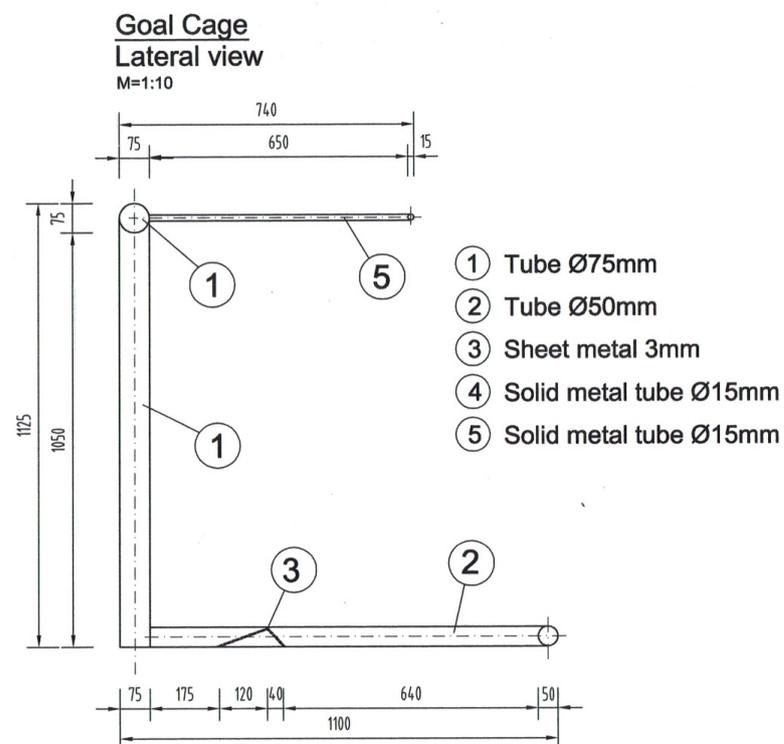
Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



**ANNEX 2.A - DRAWING OF GOAL CAGE**

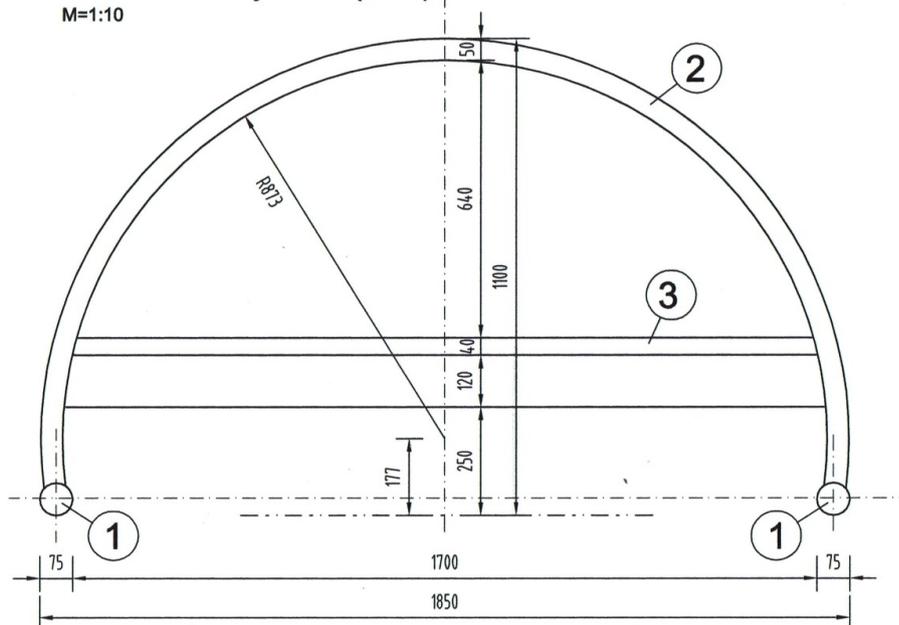
**LATERAL AND FRONT VIEWS**



**ANNEX 2.B - DRAWING OF GOAL CAGE**

**HORIZONTAL VIEWS**

Goal Cage  
Horizontal Projection (floor)  
M=1:10



Goal Cage  
Horizontal Projection  
M=1:10

