



# Regolamento Hockey In-Line

## Campionato UISP Nord Est Italia Anno 2021-2022

## SVOLGIMENTO CAMPIONATO SENIOR

Il Campionato italiano UISP di hockey in-line ha come obiettivo la divulgazione e la promozione di questo sport ed è riservato alle sole squadre dilettanti.

Il Campionato UISP Nord-Est è riservato alle squadre dilettanti del Veneto, Trentino-Alto Adige e Friuli-Venezia Giulia, (si valuteranno eventuali accessi dall'Emilia Romagna)

**Le società che decidono di partecipare al Campionato UISP di Hockey In-Line Nord Est devono contattare il responsabile del Campionato, per informarlo delle proprie intenzioni, entro domenica 19 dicembre 2021 e/o scrivere all'indirizzo [uispnordest@gmail.com](mailto:uispnordest@gmail.com).**

Contestualmente all'iscrizione si dovrà comunicare l'elenco completo dei giocatori anche se non si hanno ancora i numeri di tessera.

**Le società dovranno dimostrare di aver iscritto regolarmente i propri atleti all'Ente di Promozione Sportiva UISP 72 ore prima della prima giornata di campionato inviando via mail ([uispnordest@gmail.com](mailto:uispnordest@gmail.com)) l'elenco degli atleti con indicato nome, cognome, luogo e data di nascita, numero di tessera d'affiliazione UISP, il tutto per consentire un'eventuale verifica dei dati.**

**Il tesseramento di nuovi iscritti è consentito fino a 48 ore prima della prima giornata di ritorno del campionato**

Tutte le informazioni sui tesseramenti ed indirizzi operativi UISP, li potete trovare sul sito [WWW.UISP.IT](http://WWW.UISP.IT)

Le squadre regolarmente iscritte al Campionato UISP Nord-Est giocheranno una partita in trasferta e una in casa, contro tutte le altre squadre partecipanti. Salvo eventuali difficoltà dovute ad un numero elevato di iscrizioni, in tal caso si valuteranno altre alternative.

Ogni squadra deve presentare l'indirizzo dell'impianto nel quale si giocheranno le partite casalinghe e l'ora di inizio, oltre al giorno designato per tali confronti.

### **DISPOSIZIONI COVID:**

**Tutti i giocatori, dirigenti accompagnatori inseriti all'interno del modulo ROSTER PARTITA dovranno dimostrare di essere in possesso di Green Pass Valido. Per tutte le manifestazioni verrà applicato il protocollo UISP in vigore reperibile sul sito <http://www.uisp.it>**

## COMPOSIZIONE SQUADRA E ISCRIZIONE

Per giocare regolarmente una partita, ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di 5 giocatori di movimento più 1 portiere, fino ad un massimo di 14 giocatori di movimento più 2 portieri, i 14 giocatori schierabili dovranno risultare dall'elenco – anche più ampio – depositato ad inizio Campionato.

*Regole per la COMPOSIZIONE del ROSTER - distinzione tra giocatori:*

**Giocatore Professionista:**

- Colui che è iscritto presso una Federazione e/o Associazione agonistica (esempio, campionati FISR categorie A, B e C, junior ed elite, campionati di hockey ghiaccio, campionato italiano, ebel, alps hockey league di qualsiasi livello) e partecipa regolarmente allo svolgimento del Campionato.

**Giocatore non Professionista:**

Colui che è tesserato presso una Federazione e/o Associazione agonistica e **dimostra la non partecipazione allo svolgimento del Campionato** (I giocatori di movimento non possono andare a referto in campionati Fisr, mentre i portieri possono andare a referto ma non possono scendere in campo);

- colui che è iscritto presso una Federazione agonistica e partecipa regolarmente allo svolgimento del Campionato, ma di sesso femminile;
- colui che non è iscritto presso una Federazione agonistica.

**Il Roster di gioco potrà essere composto solo da giocatori non professionisti.**

Le squadre in campo saranno composte da 4 giocatori di movimento e un portiere e potranno essere schierati indifferentemente atleti di sesso maschile e/o femminile, senza limite di nazionalità ed in possesso di certificato medico per attività agonistica a responsabilità della società appartenente. Dato poi il carattere dilettantistico è prevista la possibilità di inserire nel Roster atleti dai 15 anni compiuti.

*“Viene data la possibilità di tesserare 2 giocatori Under 18 che svolgono i campionati giovanili con FISR (campionato Elite non superiore) con l’obbligo di poterne schierare solamente **uno a partita**. Per motivi di salute, personali o di altra attività nelle stesse giornate non fossero disponibili, non si possono tesserare altri elementi FISR una volta depositato il roster ad inizio Campionato.*

*Quindi può essere inserito solo ed esclusivamente un giocatore nel roster partita (portiere o giocatore di movimento).*

*In caso d’infortunio, penalità partita tale giocatore non potrà essere sostituito con altro giocatore under appartenente alla deroga in questione ma da altro giocatore di movimento.*

*Si chiede di evidenziare nel roster tali giocatori così da facilitare le procedure di controllo”.*

**PUNTEGGIO E DURATA INCONTRI**

Ogni squadra partecipante dovrà presentare l’elenco dei giocatori che formano la rosa (roster). Per ogni giocatore presente si dovrà comunicare: nome, cognome, luogo e data di nascita, numero di tessera UISP, numero di maglia ed indicare il capitano della squadra.

Ogni partita sarà disputata con 2 tempi da 20 minuti di gioco effettivo.

Se al termine dei 40 minuti di gioco le squadre sono in parità, si procederà con un Over-Time di 5 minuti ove vige la regola del Golden-Goal, il primo che segna vince l'incontro, **ogni qual modo allo scadere dell'Over-Time le penalità in corso saranno terminate.**

Se la parità continua si procederà con 3 Shootout per squadra

Se al termine dei 6 rigori totali il risultato è ancora di parità, si procederà con i rigori ad oltranza fino a quando una squadra segna e l'altra no (i primi 3 rigori per squadra dovranno essere tirati da giocatori diversi).

La squadra vincitrice al termine dei tempi regolamentari conquista 3 punti e ne verranno assegnati 0 alla squadra sconfitta.

La squadra vincente all'Over-Time o ai rigori, conquista 2 punti e verrà assegnato 1 punto alla squadra sconfitta.

Se una squadra non si presenta ad una partita del Campionato UISP Nord Est perderà per 5-0 a tavolino.

Sono concessi un Time-Out per squadra per ogni periodo giocato regolamentare e supplementare.

## **ARBITRO E REFERTO ARBITRALE**

Sarà onere della squadra ospitante fornire un arbitro per la partita. L'arbitro potrà essere uno regolarmente tesserato o un atleta tesserato nella società ospitante ma non deve essere un giocatore, allenatore, presidente o altro di una delle squadre che giocano.

Il referto Arbitrale, debitamente compilato, verrà trasmesso ad ogni giornata al Responsabile del Campionato (o inviato alla casella di posta elettronica del Campionato), che inserirà entro breve i risultati di giornata e valuterà eventuali penalità da infliggere in base a quanto indicato dal giudice di gara.

## **DIVISA E PROTEZIONI**

Ogni squadra deve essere fornita di una propria divisa per le partite. Essa dovrà essere composta da maglia con i colori sociali e pantaloni lunghi.

La squadra di casa dovrà accordarsi con la squadra ospitata sul tipo di colore indossato, qualora essa sia fornita di due o più divise diverse.

Se entrambe le squadre hanno una sola divisa e queste risultino simili, la squadra di casa giocherà con delle pettorine da allenamento, indossate sopra la maglia da gioco. Sarà poi l'arbitro a decidere il colore per lo svolgimento regolare della partita.

Sono obbligatorie tutte le protezioni di base: casco (con griglia o visiera, integrale obbligatoria per i minori e gli atleti di sesso femminile), sorsensorio, pantaloni imbottiti, gomitiere, ginocchiere, parastinchi, guanti. I portieri saranno obbligati ad indossare tutte le protezioni necessarie per il loro ruolo, compreso il paragola o paracollo.

## **CAMPO DA GIOCO**

Ogni squadra partecipante dovrà mettere a disposizione un impianto di gioco per le partite casalinghe. La struttura deve essere coperta, illuminata e funzionante.

Le misure della pista e delle balaustre di protezione, devono essere comprese tra quelle citate nel regolamento internazionale per lo svolgimento dell'hockey in-line.

La squadra di casa dovrà mettere a disposizione della squadra ospitata uno spogliatoio coperto e funzionante con docce.

La squadra che gioca in casa dovrà avere un cronometrista, un responsabile per la compilazione del referto arbitrale e un arbitro.

L'arbitro, messo a disposizione di chi gioca in casa, può essere sia chi lo fa per professione (quindi iscritto alla federazione arbitri) sia una persona che comunque conosce perfettamente il regolamento internazionale per l'hockey in-line.

## REGOLAMENTO PENALITA'

Vedasi allegato.

## CLASSIFICHE E PREMIAZIONI

Al termine del Campionato verrà stilata la classifica in base ai punti raccolti dalle squadre partecipanti con i seguenti criteri:

- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| 1 - Punti fatti negli scontri diretti | 2 - Differenza reti negli scontri diretti |
| 3 - Differenza reti globale           | 4 - Meno penalità                         |

Durante tutto lo svolgimento del Campionato UISP Nord Est, saranno stilate delle classifiche individuali. Queste riguarderanno i giocatori di movimento per il premio di miglior giocatore, oltre ai portieri per il premio di miglior portiere.

Per il premio **miglior giocatore** si assegneranno punti 1 per ogni gol e punti 1 per ogni assist ai giocatori coinvolti nella marcatura. Al termine, questa speciale classifica, sarà vinta da colui che avrà fatto più punti. In caso di arrivo a pari merito, vince chi ha fatto più gol. In caso di ulteriore pareggio vince colui che fa parte della squadra meglio piazzata al termine delle finali.

Per la classifica di **miglior portiere**, verrà calcolato il minutaggio giocato diviso i gol subiti (esempio: 100 minuti diviso 5 gol=20). Chi avrà la migliore media al termine delle finali vince questa speciale classifica, per accedere alla classifica finale della sopracitata categoria i portieri dovranno disputare almeno il 50% del minutaggio complessivo della regular season

### Coppa Disciplina "SERGIO STELLA"

Durante la fase di campionato, escluse le finali, verranno sommati tutti i minuti di penalità attribuiti ad ogni singola squadra. La formazione che ne avrà subiti meno si aggiudica la Coppa. In caso di parità, il premio verrà assegnato alla squadra meglio piazzata.

Al termine del Campionato UISP Nord Est si disputeranno le finali in base al numero dei partecipanti e si procederà alla successiva premiazione per i risultati ottenuti durante la

“regular season”. Alle premiazioni della finale, si assegneranno i premi personali miglior giocatore e miglior portiere.

## **SERVIZIO SANITARIO**

**Agli incontri di campionato è richiesto, a cura della società ospitante, il servizio sanitario: un'ambulanza completa e attrezzata di equipaggio qualificato. Il servizio potrà essere espletato anche da un solo medico, purché attrezzato di primo soccorso, Infermiere professionale abilitato al primo soccorso; è auspicabile che il medico/Infermiere venga comunque coadiuvato dall'ambulanza. In caso di infortunio e trasporto al pronto soccorso e contemporanea assenza del medico, la gara potrà riprendere solo al rientro dell'ambulanza.**

## **REFERTO E CRONOMETRAGGIO**

I suddetti servizi verranno svolti a cura della società ospitante. Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento farà fede il regolamento ufficiale Hockey In-Line UISP e/o FISR.

## **REGOLAMENTO PATTINAGGIO UISP**

Al link: [UISP - Pattinaggio - Regolamento tecnico nazionale pattinaggio  
www.uisp.it/pattinaggio/pagina/regolamento-tecnico-nazionale-pattinaggio](http://www.uisp.it/pattinaggio/pagina/regolamento-tecnico-nazionale-pattinaggio)

Da pagina 163 a pagina 178 relativo all'Hockey in Line

## **CAMPIONATI JUNIOR**

Si sta valutando la possibilità di effettuare dei concentramenti per le categorie junior.  
Le categorie previste sono:

UNDER 10  
UNDER 13  
UNDER 16

Tutti i ragazzi che parteciperanno ai campionati giovanili dovranno essere tesserati presso UISP.

Il base al numero di iscritti si provvederà alla stesura del campionato Regionale.

## **MODULISTICA**



# UISP SPORT PER TUTTI

HOCKEY IN LINE



## HOCKEY IN LINE RICHIESTA ISCRIZIONE AL CAMPIONATO 2021-2022

da inoltrare via mail a [uispnordest@gmail.com](mailto:uispnordest@gmail.com)

La società: \_\_\_\_\_  
con sede a: \_\_\_\_\_  
Provincia \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_  
In via/piazza: \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_  
Recapito Telefonico: \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_  
E-mail \_\_\_\_\_

### CHIEDE L'ISCRIZIONE AL CAMPIONATO HOCKEY IN LINE UISP NORD – EST

#### Composizione del Consiglio Direttivo (come da modulo di affiliazione)

Presidente \_\_\_\_\_ telefono \_\_\_\_\_  
Vice presidente \_\_\_\_\_ telefono \_\_\_\_\_  
Dirigente/giocatore per arbitraggio \_\_\_\_\_ telefono \_\_\_\_\_

#### Impianto di gioco:

Denominazione Impianto \_\_\_\_\_ Città: \_\_\_\_\_  
Provincia \_\_\_\_\_ via/piazza \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_  
Misure \_\_\_\_\_

#### Colori Sociali:

Divisa Casa: \_\_\_\_\_  
Divisa Trasferta: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

FIRMA DEL LEGALE RAPPRESENTATE:

\_\_\_\_\_

Per info e chiarimenti: [uispnordest@gmail.com](mailto:uispnordest@gmail.com) 3389164967 De Lazzari Diego

AVVERTENE - questo documento deve essere inviato al Referente UISP entro e non oltre il 19 Dicembre 2021, il quale inoltrerà tale documento a tutte le società iscritte al CAMPIONATO HOCKEY IN LINE UISP GIRONE NORD-EST



# UISP SPORT PER TUTTI

## HOCKEY IN LINE



<b>Società:</b>	<b>di:</b>
-----------------	------------

Elenco Nominativo dei giocatori							
N°	Cognome	Nome	Nato/a a	Data di Nascita	Numero Tessera UISP	Tipo di Documento e Numero	Ruolo
1							POR
2							POR
3							POR
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							

Elenco nominativo Tecnici e Dirigenti						
Ruolo	Cognome	Nome	Nato/a a	Data	Telefono	E-mail

Dichiaro che gli atleti sono in regola con il tesseramento dell'anno in corso e con le disposizioni vigenti in materia di tutela sanitaria delle attività sportive per quanto concerne la certificazione di idoneità (D.M. 18.02.1982) conservata agli atti della società.

**data:** \_\_\_\_\_

**il Presidente/Responsabile:** \_\_\_\_\_

AVVERTENE - questo documento deve essere inviato al Referente UISP entro **72 Ore dell'inizio del Campionato**, il quale inoltrerà tale documento a tutte le società iscritte al CAMPIONATO HOCKEY IN LINE UISP GIRONE NORD-EST



# UISP SPORT PER TUTTI

## HOCKEY IN LINE ROSTER PARTITA



Società:	di:
----------	-----

Colori della Divisa di gioco:	Maglie	Pantaloni

Incontro con:
Società: di:

Località:	Giorno:	Ora:
-----------	---------	------

Impianto:
-----------

**Elenco Nominativo dei giocatori** (indicare il Capitano = C e il Vice =VC nella colonna Num. Maglia)

Tipo e N. doc	Tessera UISP	Cognome	Nome	Ruo	Num. maglia
				POR	
				POR	

**Elenco nominativo Tecnici e Dirigenti**

	Cognome	Nome
Dirigente Acc. 1		
Dirigente Add.Ar.		
Allenatore		
Vice Allenatore		
Prep. Atletico		
Massaggiatore		
Attrezzista		
Medico		

Firma Dirigente Accompagnatore	Firma del Capitano	Visto del 1° Arbitro
--------------------------------	--------------------	----------------------

AVVERTENZE - il presente modulo dovrà essere debitamente compilato dalla società e presentato all'arbitro, in duplice copia, trenta minuti prima dell'ora fissata per l'inizio dell'incontro, unitamente ai documenti di riconoscimento previsti dalle norme dei dirigenti, tecnici e giocatori.

 UISP Sport per Tutti		 UISP sportper tutti		<b>Campionato Nazionale Uisp</b>				Referto Ufficiale di Gara HOCKEY IN LINEA STAGIONE 2021/2022			
DATA		ORA		GARA N.		ARBITRO 1				REFERTISTA	
CAMPIONATO		GIRONE/ZONA		LOCALITA'		ARBITRO 2				CRONOMETRISTA	
NUM. TEMPI	DURATA MINUTI	SERVIZIO MEDICO		PISTA						Ingresso a pagamento	
										SI	NO

  

<b>SQUADRA A</b>						MAGLIA		CALZONI		TIME OUT							
<b>GIOCATORI</b>				<b>RETI</b>				<b>PENALITA'</b>									
Cognome e Nome Giocatori	N°	Note	Tiri	Prog.	Minuto	G	A	TG	Fallì bastone	N. Gio.	Tempo Ass. ne	Minuti	Inizio Pen.	Fine Pen.	Desc. Pen.	Cod. Pen.	Arb.
		P1															
		P2															
Cognome e Nome Ruoli Tecnici		Ruolo	# Tessera														
		ALLENATORE															
		VICE ALLENATORE															
		DIRIG. ACCOMP.															
		DIRIG. ADD. ARB.															
		MEDICO SOCIALE															
		PREP.ATLETICO															
		MASSAGGIATORE															
		ATTREZZISTA															

  

<b>SQUADRA B</b>						MAGLIA		CALZONI		TIME OUT							
<b>GIOCATORI</b>				<b>RETI</b>				<b>PENALITA'</b>									
Cognome e Nome Giocatori	N°	Note	Tiri	Prog.	Minuto	G	A	TG	Fallì bastone	N. Gio.	Tempo Ass. ne	Minuti	Inizio Pen.	Fine Pen.	Desc. Pen.	Cod. Pen.	Arb.
		P1															
		P2															
Cognome e Nome Ruoli Tecnici		Ruolo	# Tessera														
		ALLENATORE															
		VICE ALLENATORE															
		DIRIG. ACCOMP.															
		DIRIG. ADD. ARB.															
		MEDICO SOCIALE															
		PREP.ATLETICO															
		MASSAGGIATORE															
		ATTREZZISTA															

  

DATI SQUADRE	GOAL		TIRI PARATI		PENALITA'		GOAL PP		GOAL PK		EMPTY NET GOAL		<b>PORTIERI</b>				<b>ANNOTAZIONI ARBITRI</b>	
	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A1	A2	B1	B2	Nulla da segnalare	
1° TEMPO													GOAL	PARATE	GOAL	PARATE	GOAL	PARATE
2° TEMPO																		
OVERTIME																		
RIGORI																		
TOTALE																		

  

<b>TEMPO PORTIERI</b>				<b>FIRMA ARBITRO 1</b>		ORA INIZIO
A1	A2	B1	B2			
GOAL	PARATE	GOAL	PARATE	GOAL	PARATE	
<b>TEMPO PORTIERI</b>				<b>FIRMA ARBITRO 2</b>		ORA FINE
A1	A2	B1	B2			
ENTRA	ESCE	ENTRA	ESCE	ENTRA	ESCE	

## REGOLAMENTO PENALITA'

### 1 PENALITA'

#### 1.1 Definizione di Penalità

##### 1.1.1 Categorie delle Penalità

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

- Penalità Minori
- Penalità Minori di Panca
- Penalità Maggiori
- Penalità di Cattiva Condotta
- Penalità di Partita per Cattiva Condotta
- Penalità di Partita
- Penalità di Rigore

##### 1.1.2 Penalità Minori

Per una " Penalità Minore ", qualsiasi giocatore, diverso dal portiere, deve recarsi alla panca puniti per due minuti durante i quali nessun sostituto è consentito. Eccezione: vedere Penalità Coincidenti (1.2.3).

Il portiere non deve essere inviato in panca puniti per un fallo che comporti l'assegnazione di una penalità minore. La penalità sarà invece scontata da un giocatore che si trovava in pista al momento dell'infrazione commessa dal portiere. Tale giocatore sarà indicato dall'allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.

Se un giocatore infortunato riceve una penalità minore la squadra penalizzata deve mettere un sostituto in panca puniti prima che la pena scada e nessun altro sostituto per il giocatore penalizzato è autorizzato ad entrare in pista tranne che dalla panca puniti. Per la violazione di questa regola può essere inflitta una penalità Minore di Panca. Il giocatore penalizzato che è stato sostituito in panca puniti non deve essere autorizzato a giocare fino a che la penalità sia terminata.

Una penalità minore di panca prevede l'espulsione di un giocatore della squadra contro cui la penalità è stata fischiata per un periodo di due minuti. Quando viene assegnata una penalità minore di panca e il giocatore colpevole dell'infrazione è identificabile, il giocatore stesso dovrà scontare la penalità. Tuttavia, se il giocatore non è identificato, qualsiasi giocatore in pista al momento dell'infrazione potrà scontare la penalità. Tale giocatore sarà indicato dall'allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.

##### 1.1.3 Penalità Maggiori

Per una "Penalità Maggiore" qualsiasi giocatore, compreso il portiere, deve essere escluso immediatamente dal gioco ed essere inviato negli spogliatoi.

A qualsiasi giocatore o portiere che incorra in una Penalità Maggiore dovrà essere inflitta la conseguente penalità di partita per cattiva condotta (PPCC).

Quando sono assegnate durante la stessa interruzione di gioco Penalità Maggiori Coincidenti e/o Penalità Partita Coincidenti contro lo stesso numero di giocatori per ogni squadra, devono essere effettuate sostituzioni immediate per dette penalità, che non devono pertanto essere prese in considerazione ai fini della regola delle penalità differite (1.2.2).

Quando viene applicata la regola delle penalità Maggiori/Partita Coincidenti, e nella somma delle penalità assegnate vi è una differenza nel tempo totale di penalità, le penalità che causano la differenza devono essere scontate per prime in modo normale e devono essere prese in considerazione ai fini dell'applicazione dell'articolo 1.1.1. Penalità minori e

dell'articolo 1.2.2., Penalità Differite. Qualsiasi differenza sul totale del tempo delle penalità deve essere scontato da un giocatore (o più giocatori) in pista al momento dell'infrazione.

#### **1.1.4 Penalità di Cattiva Condotta**

Per una "Penalità di Cattiva Condotta", tutti i giocatori, tranne il portiere, vengono esclusi dal gioco per un periodo di tempo dieci minuti ciascuno. E' permessa la sostituzione immediata del giocatore punito con una penalità di cattiva condotta. Al termine del tempo di penalità, il giocatore punito rimane in panca puniti fino alla successiva interruzione del gioco. Se un portiere incorre in una penalità di cattiva condotta, questa penalità deve essere scontata da un suo compagno di squadra che si trovava in pista nel momento in cui la penalità è stata assegnata. Tale giocatore sarà indicato dall'allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.

Quando un giocatore riceve contemporaneamente una penalità minore e una penalità di cattiva condotta, la squadra penalizzata deve mettere immediatamente un sostituto in panca puniti a scontare la penalità Minore. La penalità di cattiva condotta inizierà quando la penalità Minore sarà finita.

#### **1.1.5 Penalità di Partita per Cattiva Condotta**

Una "Penalità di Partita per Cattiva Condotta" comporta l'espulsione di un giocatore dalla pista e l'invio dello stesso agli spogliatoi per il resto della partita.

L'allenatore o Dirigente della squadra penalizzata, attraverso il Capitano, indica all'Arbitro qualsiasi giocatore della sua squadra in pista al momento dell'infrazione per scontare eventuali sanzioni associate con la pena di partita per cattiva condotta assegnata.

Se un portiere dovesse incorrere in una penalità partita per cattiva condotta, il posto del portiere sarà preso dal portiere di riserva o da un compagno di squadra. A tale giocatore deve essere consentito un periodo di 10 minuti per potersi vestire con l'attrezzatura completa del portiere.

Per tutte le penalità di Partita per Cattiva Condotta a prescindere da quando sono state assegnate, verrà registrato a referto un totale di dieci minuti (PPCC) a carico del giocatore punito.

#### **1.1.6 Penalità di Partita**

Una Penalità di Partita comporta l'espulsione di un giocatore dalla pista e l'invio dello stesso agli spogliatoi per il resto della partita. Un giocatore sostituito deve essere messo in panca puniti per scontare una penalità di cinque minuti e non può rientrare in pista indipendentemente dal numero di goal subiti dalla sua squadra.

Se un portiere dovesse incorrere in una penalità partita per cattiva condotta, il posto del portiere sarà preso dal portiere di riserva o da un compagno di squadra. A tale giocatore deve essere consentito un periodo di 10 minuti per potersi vestire con l'attrezzatura completa del portiere. Qualsiasi eventuali altra penalità chiamate contro il portiere punito con una PP, verrà sanzionata come specificamente previsto dalla relativa singola norma. La squadra in fallo dovrà essere penalizzata di conseguenza; tale penalità supplementare sarà scontata da un altro giocatore della squadra presente in pista al momento del fallo.

Per tutte le penalità di Partita a prescindere da quando sono state assegnate, verrà registrato a referto un totale di cinque minuti (PP) a carico del giocatore punito.

#### **1.1.7 Penalità Aggiuntive**

Alla terza (3°) penalità assegnata allo stesso giocatore o portiere nella stessa partita, al giocatore o il portiere sarà inflitta una penalità di cattiva condotta supplementare di dieci (10) minuti.

*NOTA: il giocatore punito avrà un sostituto a scontare il tempo della penalità e il giocatore penalizzato sconterà l'intera penalità.*

Ogni ulteriore penalità assegnata al giocatore nella stessa partita comporterà una automatica Espulsione dall'incontro.

Qualsiasi giocatore che incorra in tre (3) penalità di bastone nella stessa partita verrà sanzionato con la relativa Espulsione dalla partita. Il sostituto dovrà scontare il periodo di tempo della penalità assegnata al giocatore espulso. Le penalità di bastone sono:

Colpo di Bastone, Bastone Alto, Carica con Bastone, Colpo di Pomolo, Arpionare.

*NOTA: Una "Espulsione dalla partita" comporta la rimozione di un giocatore dalla pista di gioco. E' consentita la sostituzione immediata del giocatore espulso. Il sostituto dovrà scontare il periodo di tempo della penalità assegnata al giocatore espulso.*

Se un giocatore o un portiere riceve una seconda penalità di cattiva condotta nella stessa partita al giocatore o portiere dovrà essere assegnata anche una Penalità di Partita per Cattiva Condotta.

### 1.1.8 Tiro di Rigore

Affinché sia decretato un tiro di Rigore la decisione deve nascere in questo modo:

*Nota: I 5 Criteri per Chiamare un Tiro di Rigore sono:*

- *Il giocatore che ha subito il fallo deve avere il controllo del disco*
  - *Il disco deve essere oltre la linea centrale in zona di attacco*
  - *Il giocatore in controllo del disco non deve avere nessun altro giocatore avversario tra se e la porta, tranne il portiere*
  - *Il giocatore deve subire il fallo da dietro*
  - *Al giocatore deve essere stata negata una ragionevole opportunità per segnare*
- Tutti i giocatori eccetto colui che effettuerà il tiro di rigore devono recarsi alla panchina dei giocatori.
  - Se nel momento in cui è stato assegnato un tiro di rigore, il portiere della squadra penalizzata era stato rimosso dalla pista, al portiere deve essere concesso di rientrare in pista prima che il rigore sia tirato.
  - L'Arbitro provvede a far annunciare il nome del giocatore designato al tiro (dall'allenatore o dall'Arbitro stesso a seconda dell'infrazione).
  - Nei casi in cui sia stato assegnato un tiro di rigore per l'ingresso illegale in pista, lancio del bastone o fallo da dietro, l'arbitro indica il giocatore che ha subito il fallo come il giocatore che effettuerà il tiro di rigore. Nei casi in cui è stato assegnato un tiro di rigore per caduta sul disco in area o raccogliere il disco in area, il tiro di rigore verrà effettuato da un giocatore scelto dal capitano della squadra, non in fallo, tra i giocatori in pista nel momento in cui il fallo è stato commesso.
  - Se a causa di lesioni il giocatore designato dall'Arbitro non è in grado di effettuare il tiro di rigore in un tempo ragionevole, il rigore può essere tirato da un giocatore scelto dal capitano della squadra, non in fallo, tra i giocatori in pista nel momento in cui il fallo è stato commesso.
  - Questa scelta deve essere riportata all' Arbitro e non può essere modificata.
  - Se il giocatore a cui un tiro di rigore è stato assegnato, ha anche commesso un fallo nella stessa azione di gioco, ed è designato ad effettuare il tiro, al giocatore deve essere concesso di effettuare il tiro di rigore prima di essere inviato alla panca puniti per scontare la penalità.
  - L'Arbitro mette il disco nel punto di ingaggio di centro campo e, al fischio dell'Arbitro, il giocatore che effettua il tiro di rigore può giocare il disco cercando di segnare una rete.
  - Il portiere deve rimanere nell'area di porta fino a quando l'arbitro fischia e il giocatore incaricato ad effettuare il tiro di rigore tocca il disco e attraversa la linea di centro

campo. Il giocatore che effettua il tiro di rigore, deve tenere il disco in movimento verso la porta avversaria e una volta tirato, il gioco si considera concluso. Se il portiere lascia l'area di porta prima che il giocatore tocchi il disco a centro campo, e il giocatore non realizza una rete, il tiro di rigore deve essere ripetuto.

- Nessun gol può essere segnato su un rimbalzo di qualsiasi tipo e in qualsiasi momento il disco attraversa la linea di porta il rigore deve essere considerato concluso. Il portiere può tentare di fermare il tiro in qualsiasi modo tranne che lanciando il bastone o qualsiasi altro oggetto, nel qual caso sarà assegnato un goal.

*NOTA: Una deviazione del portiere al disco che lo faccia entrare in rete determina un goal regolare.*

Se un giocatore avversario diverso dal portiere interferisce con un giocatore che si accinge ad effettuare un tiro di rigore, un gol verrà assegnato automaticamente. Il tempo necessario per effettuare un tiro di rigore non sarà conteggiato nel regolare tempo di gioco o nell'eventuale tempo supplementare.

Dopo un gol segnato durante un tiro di rigore, il gioco deve riprendere con un ingaggio a centro campo. Se invece il goal non viene realizzato il gioco deve riprendere con un face-off in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa in cui il rigore è stato tirato.

Se il motivo per il quale è stato assegnato il tiro di rigore determinerebbe una penalità minore, a prescindere dal fatto che il rigore venga realizzato, nessuna ulteriore penalità minore viene scontata.

In caso di gol realizzato in un tiro di rigore, al giocatore che ha commesso il fallo non si applica nessuna ulteriore penalità a meno che il fallo per il quale è stato assegnato il tiro di rigore era tale da incorrere in una penalità maggiore o di partita, nel qual caso invece vengono assegnate.

Se il fallo su cui si basa il tiro di rigore si verifica durante il tempo effettivo di gioco, il tiro di rigore deve essere assegnato e tirato regolarmente anche se l'Arbitro prima del fischio, conceda un'eventuale vantaggio alla squadra in attacco per completare l'azione e, il vantaggio, determini lo scadere del tempo regolamentare di gioco.

## **1.2 GESTIONE DELLE PENALITA'**

### **1.2.1 Gestione delle situazioni di penalità**

Le penalità non devono mai ridurre il numero di giocatori delle squadre in campo al disotto di tre giocatori in pista (compreso il portiere). Tali penalità devono diventare ritardate fino al momento in cui possono essere scontate.

Se, mentre una squadra è in inferiorità numerica di uno o più giocatori a causa di penalità minori o penalità minori di panca, la squadra avversaria segna un gol, la prima di tali penalità termina automaticamente.

*NOTA: "Inferiorità numerica" significa che la squadra ha in pista un numero di giocatori inferiore rispetto alla squadra avversaria nel momento in cui il gol viene segnato. La penalità minore o minore di panca che termina automaticamente è quella che inizialmente ha causato alla squadra l'inferiorità (prima penalità). Penalità coincidenti ad entrambe le squadre non causano "inferiorità", perché anche se ogni squadra ha un giocatore in panca puniti, il numero di giocatori in pista è uguale. Per questo motivo, il tempo di penalità concesso per penalità coincidenti non termina mai con la realizzazione di un goal. Questa regola si applica anche quando viene segnato un goal su un tiro di rigore, che è stato concesso al posto di un'altra penalità.*

Quando un giocatore riceve contemporaneamente una penalità maggiore e una penalità minore, la penalità maggiore verrà scontata per prima dal sostituto per il giocatore penalizzato eccetto ai sensi dell'articolo 1.2.2, nel qual caso verrà registrato e scontata per prima la penalità minore.

*NOTA: Questo vale per il caso in cui siano assegnate entrambe le penalità allo stesso giocatore. (Vedi anche la nota all'articolo 1.2.2)*

### **1.2.2 Penalità Differite**

Se un terzo giocatore di una squadra deve scontare una penalità mentre due giocatori della stessa squadra stanno scontando una penalità, la penalità del terzo giocatore non inizia fino quando non termina il tempo di penalità di uno dei due giocatori già penalizzati. Tuttavia, il terzo giocatore penalizzato deve recarsi immediatamente alla panca puniti ma può essere sostituito fino a quando il tempo di penalità del giocatore penalizzato inizia.

Quando una squadra ha tre giocatori che scontano una penalità nello stesso momento e, a causa della regola della penalità ritardata, ha un sostituto in pista, nessuno dei tre giocatori penalizzati in panchina puniti può tornare in pista fino a quando il gioco non sia stato interrotto. A gioco fermo, il giocatore la cui penalità sia totalmente terminata può rientrare in pista. Tuttavia, il cronometrista delle penalità deve consentire il ritorno in pista secondo l'ordine di scadenza delle loro penalità, di uno o più giocatori a causa della scadenza della loro penalità e al team penalizzato il diritto di avere più di quattro giocatori in pista solo per rientrare in panchina.

In caso di penalità ritardata, l'arbitro dovrà istruire il cronometrista delle penalità che i giocatori penalizzati le cui penalità sono terminate possono essere autorizzati al ritorno in pista solamente a gioco fermo. Quando le penalità di due giocatori della stessa squadra scadono nello stesso momento, il Capitano della squadra indicherà all'Arbitro quale di questi giocatori tornerà per primo in pista, e l'arbitro istruirà a sua volta il cronometrista penalità. Quando una penalità maggiore e una minore sono imposte allo stesso tempo sui giocatori della stessa squadra il cronometrista delle penalità registra per prima la penalità minore.

*NOTA: Questo vale per il caso in cui vengano inflitte le due sanzioni per diversi giocatori della stessa squadra.*

Quando sta per essere assegnata una penalità ritardata contro una squadra che è già in inferiorità numerica a causa di una precedente penalità minore o minore di panca, e la squadra non in fallo realizza un gol, la penalità che la squadra sta scontando termina e la nuova penalità è assegnata contro la squadra in fallo che giocherà ancora in inferiorità.

### **1.2.3 Penalità Coincidenti**

Le penalità maggiori o minori coincidenti sono sanzioni che non causano inferiorità ad alcuna delle due squadre e si verificano quando il/i giocatore/i di entrambe le squadre ricevono contemporaneamente penalità di uguale durata. Quando viene chiamata una penalità coincidente, i giocatori penalizzati prendono posto sulle rispettive pance puniti, e ad entrambe le squadre è concesso di effettuare una sostituzione immediata per i giocatori penalizzati.

I giocatori penalizzati sono tenuti a scontare l'intero tempo della penalità e restare in panca puniti fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza del tempo.

Se una squadra è già in inferiorità a causa di una sanzione precedente, l'inferiorità permane. Le penalità coincidenti infatti non cambiano il numero di giocatori in pista.

## **1.3 CHIAMATA DELLE PENALITA'**

In caso di un'infrazione delle norme che richieda la chiamata di una penalità minore, maggiore, cattiva condotta o di una penalità partita, commessa da un giocatore della squadra in possesso del disco, l'Arbitro interromperà immediatamente il gioco e assegnerà la penalità al/ai giocatore/i falloso/i. Il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa della squadra in fallo.

In caso di un'infrazione delle norme che richieda la chiamata di una penalità minore, maggiore, cattiva condotta o di una penalità partita, commessa da un giocatore della squadra NON in possesso del disco, l'Arbitro deve segnalare l'intenzione della chiamata di

una penalità ritardata alzando il braccio destro sopra la testa e, al cambio di possesso del disco dalla squadra in attacco alla squadra in difesa. L'Arbitro interromperà immediatamente il gioco e assegnerà la penalità al/ai giocatore/i falloso/i. Il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa della squadra in fallo.

Se la sanzione da infliggere è una penalità minore e prima del cambio di possesso del disco, viene segnato un gol dalla squadra non in fallo, la penalità Minore non sarà assegnata. Le sanzioni maggiori e di partita saranno invece immediatamente segnate indipendentemente dalla realizzazione di una rete o meno. (La penalità deve comunque essere registrata dal segnapunti).

*NOTA: Per "Cambio di possesso del disco" si intende che il disco deve essere venuto in possesso e che ci sia un chiaro controllo di esso da parte di un giocatore avversario oppure che sia stato "congelato". Non si tratta quindi di una deviazione del portiere, della porta o qualsiasi contatto accidentale con il corpo o l'equipaggiamento di un giocatore avversario.*

Se, dopo che l'Arbitro abbia segnalato una penalità, ma prima del fischio, il disco entra in porta della squadra non in fallo come diretto risultato dell'azione di un giocatore di quella squadra, il goal viene considerato valido e la penalità assegnata normalmente.

Se, mentre una squadra è in inferiorità a causa di una o più penalità minori o penalità minori di panca, l'Arbitro segnala una ulteriore penalità Minore contro la squadra in inferiorità e viene segnato un gol dalla squadra avversaria prima del fischio, la penalità ritardata è la penalità che deve essere scontata e la prima delle penalità minori che si stanno scontando terminerà automaticamente ai sensi dell'articolo 1.2.1.

Qualora lo stesso giocatore in fallo commetta altri falli prima o dopo che l'Arbitro abbia fischio, lo stesso giocatore dovrà scontare tutte le penalità consecutivamente. Se ad una squadra viene segnalata una penalità minore ritardata e nel frattempo subisce un goal, la penalità non deve essere scontata, ma deve essere registrata a referto e contata nella somma delle penalità del giocatore falloso. Se la penalità ritardata è maggiore, allora sarà assegnata e scontata.

## **1.4 Attuazione delle Penalità**

### **1.4.1 Generale**

In caso di infrazione, sia se commessa da un giocatore sia se commessa da un portiere, durante il gioco o durante una interruzione del gioco, una penalità viene comunque assegnata.

I giocatori non possono lasciare la panca puniti fino a quando il tempo della penalità non sia scaduto. I giocatori possono lasciare la panca puniti al termine del primo tempo o alla fine della partita solo se autorizzati dall'arbitro. Il giocatore non può lasciare la panca puniti per nessuna altra ragione. Ogni tempo supplementare deve essere considerato parte del gioco e tutte le penalità non scadute restano in vigore. Tutti i giocatori in panca puniti devono rimanere seduti fino a quando il tempo di penalità è scaduto.

Quando il tempo di penalità di un giocatore è scaduto o è terminato a causa della realizzazione di una rete, quel giocatore deve tornare in pista prima di essere sostituito.

Quando penalità minori coincidenti sono assegnate ad un numero uguale di giocatori per squadra, i giocatori penalizzati devono prendere posto sulle panche dei puniti e non devono lasciarle fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle rispettive sanzioni. Devono essere effettuate delle sostituzioni immediate per i giocatori così penalizzati, e le loro sanzioni non sono prese in considerazione ai fini delle penalità ritardate (regola 1.3).

Quando penalità coincidenti di uguale durata (Minori/ Minori di Panca) sono assegnate ad un giocatore di ogni squadra, i giocatori penalizzati prendono il loro posto sulla panca puniti e non possono lasciarla fino alla prima interruzione di gioco che avverrà dopo la scadenza dei rispettivi sanzioni. Per i giocatori così penalizzati deve essere fatta una sostituzione

immediata e le loro penalità non sono prese in considerazione ai fini delle penalità ritardate, Regola 1.2.2 o 1.1.4.

#### **1.4.2 Proteste**

Una protesta in seguito all'assegnazione di una penalità non è valutata come richiesta di "interpretazione del regolamento", in questo caso una penalità di Cattiva Condotta deve essere assegnata contro ogni Capitano, Assistente o altri giocatori che protestino contro una chiamata arbitrale.

Una penalità di Cattiva Condotta deve essere assegnata al Capitano, Assistente o a qualsiasi giocatore che entri in pista dalla panchina per protestare con l'arbitro per qualsiasi motivo.

#### **1.4.3 Equipaggiamento Irregolare**

Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore, compreso il portiere, per l'utilizzo di un bastone non conforme alle disposizioni della regola 3.2.2.

Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore che entri in pista indossando pattini che non sono conformi alle disposizioni della regola 3.2.3. Il giocatore non può tornare in pista finché l'equipaggiamento non viene sostituito.

Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore che indossi protezioni irregolari secondo la regola 3.2.4.

Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere colpevole di usare o indossare un equipaggiamento irregolare.

Se un portiere perde il casco durante il gioco l'Arbitro deve fermare il gioco immediatamente. Nessuna penalità deve essere inflitta a meno che l'Arbitro determina che il portiere abbia deliberatamente rimosso il suo casco per fermare il gioco. Una penalità minore deve essere assegnata se non sono soddisfatti i criteri per un tiro di rigore. Se un portiere perde qualsiasi altra parte del suo equipaggiamento durante il gioco l'Arbitro deve permettere che il gioco continui.

Può essere inflitta una penalità minore, dopo un avvertimento da parte dell'Arbitro, a qualsiasi giocatore per la violazione delle disposizioni della regola 3.2.7 relative all'equipaggiamento di protezione.

#### **1.4.4 Ingaggi**

Una penalità minore è assegnata al/ai giocatore/i la cui azione ha causato contatto fisico durante un ingaggio.

Una penalità minore per ritardo di gioco sarà inflitta al giocatore che commette una seconda violazione di una delle disposizioni dell'articolo 5.5.1 durante lo stesso ingaggio.

#### **1.4.5 Sistemazione Abbigliamento o Protezioni**

Una penalità minore per ritardo del gioco sarà inflitta a qualsiasi giocatore o portiere per la violazione delle disposizioni della regola 5.5.3 relativi alla sistemazione di abbigliamento e protezioni.

*NOTA: Nel caso in cui un giocatore perda il casco " durante il gioco " tale giocatore dovrà rindossare il casco (allacciandolo correttamente) o procedere alla panchina dei giocatori per una sostituzione. Se tale giocatore partecipa al gioco, il gioco deve essere sospeso immediatamente e al giocatore dovrà essere inflitta una penalità minore.*

*NOTA: Tuttavia, ad un portiere, dopo una interruzione di gioco e con il permesso dell'Arbitro, può essere consentito di effettuare regolazioni o riparazioni di abbigliamento, protezioni o pattini. I portieri possono essere autorizzati anche dall'Arbitro a sostituire le loro maschere protettive, ma non è concesso alcun tempo per la riparazione di una maschera.*

#### **1.4.6 Cambio dei giocatori**

Una penalità Minore di Panca è assegnata per la violazione di una qualsiasi sezione dell'articolo 5.5.4. La penalità deve essere scontata da quel giocatore che ha commesso l'infrazione.

Se nel corso di una sostituzione, il giocatore entrante o quello in uscita dalla pista gioca intenzionalmente il disco con il bastone, pattini, mani o entra in contatto fisico con un avversario mentre il compagno (entrante o in uscita) è in realtà in pista, deve essere inflitta una penalità Minore di Panca per " troppi giocatori in campo". Tuttavia se nel corso dell'ingresso o dell'uscita dalla pista, il giocatore viene accidentalmente colpito dal disco, nessuna penalità sarà inflitta e il gioco non dovrà essere interrotto.

Se negli ultimi due minuti del tempo di gioco regolare o tempo supplementare viene imposta una penalità Minore di Panca per sostituzione irregolare contro la squadra indifesa colpevole di aver posizionato troppi uomini in pista, un tiro di rigore viene assegnato in favore dell'altra squadra. La penalità Minore di panca non viene scontata.

#### **1.4.7 Penalità del Portiere**

Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che oltrepassi la linea di centro campo partecipando in qualsiasi modo al gioco.

Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che (con il corpo completamente al di fuori della zona privilegiata, o fuori dai confini dell'area di porta quando il disco è dietro la linea di porta) cada deliberatamente o blocchi il disco con il corpo o che trattenga il disco contro la balaustra.

Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che trattenga il disco con le mani per più di tre secondi se non ci sono attaccanti nelle immediate vicinanze.

Il portiere non deve trattenere volontariamente il disco in modo tale da provocare, secondo il parere dell'Arbitro, una interruzione del gioco, né deliberatamente trattenere il disco nelle protezioni o sulla rete della porta, né deliberatamente accatastare ostacoli in prossimità o davanti la porta che, a giudizio dell'Arbitro, tenderebbe ad impedire la segnatura di una rete.

*NOTA: L'obiettivo di tutta la regola è quello di mantenere il disco in continuo movimento e che ogni azione intrapresa dal portiere che provochi un arresto inutile del gioco sia penalizzato senza preavviso.*

*NOTA: Nel caso in cui un portiere passi in avanti con la mano un disco e un avversario lo intercetti, l'arbitro non dovrà interrompere il gioco. Tuttavia, se il passaggio viene ricevuto da un compagno di squadra, il gioco deve essere fermato per un passaggio di mano in avanti da parte del portiere e riprendere il gioco con un ingaggio in zona difensiva. Al portiere è consentito invece passare il disco ad un giocatore della sua squadra effettuando un passaggio laterale o verso dietro la linea di porta.*

Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che deliberatamente trattenga il disco sulla rete della porta per causare una interruzione del gioco.

Una penalità di partita per Cattiva Condotta è assegnata ad un portiere che abbandoni l'area di porta e prenda parte a qualsiasi alterco.

*NOTA: Tutte le penalità inflitte ad un portiere a prescindere da chi le sconti, devono essere registrate sul referto al portiere stesso.*

#### **1.4.8 Spostamento Volontario di Porta**

Una penalità minore per ritardo di gioco sarà inflitta a qualsiasi giocatore (compreso il portiere), che ritardi il gioco spostando deliberatamente la porta dalla posizione normale.

Se l'azione di 1.4.8 A. si verifica negli ultimi due minuti del tempo di gioco normale o supplementare, un tiro di rigore sarà assegnato contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

### 1.4.9 Abuso verso un Ufficiale di Gara e altri comportamenti illeciti

Una penalità minore o di cattiva condotta, a discrezione del direttore di gara, può essere assegnata per un abuso verso un Ufficiale di Gara o per altri comportamenti illeciti.

*NOTA: nell'applicazione di questa regola l'Arbitro ha, in molti casi, la possibilità di assegnare una "penalità minore", "Cattiva Condotta" o una "penalità minore di panca". In linea di principio l'Arbitro deve assegnare una "penalità minore di panca" per le violazioni che si verificano sulla o nelle immediate vicinanze della panchina dei giocatori o al di fuori della superficie di gioco e in generale in tutti i casi che coinvolgono i ruoli tecnici o i giocatori fuoripista.*

*NOTA: "Una penalità minore o di cattiva condotta può essere assegnata per le violazioni che si verificano sulla superficie di gioco. Una penalità di cattiva condotta dovrebbe essere Comminata per le violazioni che si verificano sulla superficie di gioco o nella zona panca puniti e dove il giocatore penalizzato è facilmente identificabile.*

Una cattiva condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che intenzionalmente tiri il disco fuori dalla portata di un Arbitro che lo sta recuperando.

Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta a giocatori che colpiscono la balaustra o la porta con i loro bastoni o con qualsiasi altra attrezzatura in qualsiasi momento.

Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta al giocatore che, una volta penalizzato, non prenda posto direttamente ed immediatamente alla panca puniti. A qualsiasi giocatore che (al termine di una rissa o un altro alterco nel quale il giocatore è stato coinvolto, e per la quale il giocatore viene penalizzato) non si rechi immediatamente alla panca puniti o che persista nel continuare o tentare di proseguire la lotta o alterco o che faccia resistenza ad un arbitro nello svolgimento delle sue funzioni deve essere assegnata una penalità partita per cattiva condotta.

Una Penalità Partita per Cattiva Condotta sarà inflitta a qualsiasi giocatore che, dopo un avvertimento dell'Arbitro, persiste in una linea di condotta (compresa linguaggio minaccioso o offensivo o gesti o azioni simili) atta a provocare un avversario affinché incorra in una penalità.

Nel caso in cui un dirigente, allenatore o qualsiasi ruolo tecnico sia colpevole di tali comportamenti, il responsabile deve essere rimosso dalla struttura e questo incidente deve essere segnalato al Comitato CIRILH.

Se un dirigente, allenatore o qualsiasi ruolo tecnico viene rimosso dalla panchina per ordine dell'Arbitro, non deve sedersi vicino alla panchina della squadra né, in alcun modo diretto, tentare di dirigere il gioco di questa squadra.

Una penalità di Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore reo di usare un linguaggio osceno, blasfemo o offensivo nei confronti di qualsiasi persona o ufficiale di Gara.

Una penalità di partita per cattiva condotta è assegnata nei confronti del giocatore, dirigente, allenatore o ruolo tecnico che, in prossimità della panchina giocatori oppure dei puniti, getti qualsiasi cosa sulla pista durante lo svolgimento del gioco o durante l'interruzione del gioco.

Una penalità di partita per cattiva condotta è assegnata nei confronti del giocatore, dirigente, allenatore o ruolo tecnico che interferisca in qualsiasi modo con qualsiasi ufficiale di gara, Arbitro, cronometrista o giudice di porta nell'esercizio delle loro funzioni.

*NOTA: L' Arbitro può infliggere ulteriori sanzioni ai sensi del presente regola se ritenuto necessario.*

Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore, fatta eccezione per il giocatore che sta prendendo posizione in panca dei puniti, che entra o sosta all'interno dell'Area Arbitrale mentre l'arbitro sta segnalando o comunicando con qualsiasi altro ufficiale di gara, compreso il cronometrista, il cronometrista delle penalità, refertista ecc.

Una penalità minore / penalità Minore di Panca, deve essere assegnata a qualsiasi giocatore o squadra che contesti le decisioni di qualsiasi ufficiale di gara durante il gioco o

che adotti un comportamento antisportivo. Al giocatore o portiere che persista, deve essere inflitta una penalità di cattiva condotta e eventuali ulteriori contestazioni comporteranno una penalità di partita per cattiva condotta. Al dirigente che persista dopo esser stato sanzionato con una Penalità Minore di Panca, verrà immediatamente inflitta una penalità di partita per cattiva condotta. Un arbitro non è tenuto a infliggere una penalità minore ai sensi della presente regola prima di assegnare una Cattiva Condotta o una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, ma può infliggere da subito qualsiasi sanzione.

*NOTA: Al giocatore già sanzionato con una Penalità di Cattiva Condotta che continui in interventi in contrasto con la presente regola, l'arbitro può infliggere una "Grave cattiva condotta". La "Grave cattiva condotta" deve essere inflitta per gravi azioni antisportive che gettino discredito alla partita.*

#### **1.4.10 Tentativo di Ferire**

Una Penalità di Partita sarà inflitta a qualsiasi giocatore che tenti deliberatamente di ferire un avversario, ufficiale di gara, dirigente, allenatore ecc. in alcun modo. Un sostituto per il giocatore penalizzato è ammesso al termine di 5 minuti di inferiorità.

#### **1.4.11 Rottura del Bastone**

Un giocatore o un portiere con un bastone rotto NON può partecipare al gioco a condizione che lo lasci immediatamente cadere. Una penalità minore deve essere assegnata per l'infrazione di questa regola.

Un giocatore o un portiere con un bastone rotto NON può ricevere un altro bastone lanciato in pista da qualsiasi punto, ma deve ottenerne una dalla panchina dei giocatori.

Una penalità minore deve essere inflitta al giocatore o al portiere che riceve un bastone illegalmente. Anche al giocatore che ha lanciato il bastone in pista deve essere inflitta una penalità minore più un'automatica penalità di partita per cattiva condotta. Se il giocatore non è identificabile, deve essere inflitta una penalità minore di panca.

Un portiere NON può continuare a giocare con la porzione di pala di un bastone rotto. *NOTA: Un bastone rotto è quello che, a giudizio dell'Arbitro, è inadatto al suo normale utilizzo.*

#### **1.4.12 Carica Scorretta (Charging)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che si scontri, carichi un avversario o che vada a sbatterci contro.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che carica un portiere mentre si trova all'interno della sua area di porta. Se il giocatore falloso entra in contatto fisico con il portiere e, a giudizio dell'Arbitro, l'azione interferisce con la normale difesa della porta, ogni goal segnato prima o dopo tale contatto deve essere annullato.

*NOTA: Un portiere non può essere caricato nemmeno quando si trovi al di fuori dell'area di porta. Una penalità per ostruzione o per carica scorretta (minore o maggiore più PPCC) deve essere inflitta in ogni caso in cui un giocatore avversario entri in contatto inutilmente con un portiere.*

#### **1.4.13 Carica alla Balastra (Boarding)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro sulla base al grado di violenza dell'impatto con la balastra, deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che con il corpo, bastone, gomiti, carichi o sgambetti un avversario in modo tale da spingerlo violentemente contro la balastra.

*NOTA: Qualsiasi contatto non necessario con un giocatore in possesso del disco che lo spinga contro la balastra è considerato "carica alla balastra" e deve essere punito come tale. In altri casi in cui non vi è alcun contatto con la balastra il fallo è da sanzionare come "carica scorretta".*

*NOTA: " Chiudere" contro la balaustra un avversario (in possesso del disco) che sta cercando di passare in uno spazio troppo stretto non è da considerarsi carica alla balaustra. Tuttavia, se l'avversario non è in possesso del disco, allora tale azione dovrebbe essere penalizzato come carica alla balaustra, carica scorretta, ostruzione, o se utilizzate braccia o bastone, deve essere chiamata una trattenuta o un aggancio di bastone.*

#### **1.4.14 Carica con Bastone (Cross Checking)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che "carichi col bastone" un avversario.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che carichi col bastone un portiere mentre si trova all'interno della area di porta.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisca un avversario caricandolo col bastone.

*NOTA: Per "Carica con Bastone" si intende una carica effettuata tenendo entrambe le mani sul bastone e nessuna parte del bastone sulla pista.*

#### **1.4.15 Ferire Volontariamente un Avversario**

Una penalità partita sarà inflitta al giocatore che ferisca volontariamente un avversario in qualsiasi modo.

Nessun sostituto sarà concesso al giocatore penalizzato per cinque minuti effettivi di tempo di gioco, dal momento in cui è stata inflitta la penalità.

Una penalità partita deve essere inflitta a qualsiasi giocatore colpevole di calciare o tentare di calciare qualsiasi parte del corpo o i pattini di un avversario.

#### **1.4.16 Ritardo di Gioco (Delaying the Game)**

Nessun giocatore o portiere deve ritardare il gioco tirando volontariamente il disco fuori dal campo di gioco. Può essere inflitta una penalità minore, immediatamente e senza preavviso, nei confronti di qualsiasi giocatore o portiere che lanci il disco fuori dal campo di gioco.

Una penalità Minore di Panca deve essere inflitta a qualsiasi squadra che, dopo l'avvertimento da parte dell'Arbitro al suo capitano o assistente ad inserire in pista il numero corretto di giocatori per iniziare il gioco, non rispetti questa richiesta (provocando quindi un ritardo di gioco) o facendo un'ulteriore sostituzione o in qualsiasi altra maniera.

#### **1.4.17 Gomitate e Ginocchiate**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che usi il gomito o il ginocchio in modo falloso nei confronti di un avversario.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisca un avversario come risultato di un fallo commesso utilizzando i gomiti o le ginocchia.

#### **1.4.18 Caduta sul Disco**

Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, diverso dal portiere, che cada volontariamente sul disco o che lo trattenga con il proprio corpo.

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

A nessun giocatore in difesa, tranne al portiere sarà consentito di cadere sul disco o trattenerlo con il corpo o raccoglierlo con le mani quando il disco si trovi all'interno della area di porta. La penalità per l'infrazione di quanto sopra sarà un tiro di rigore in favore della

squadra non in fallo. Se il portiere è stato legalmente tolto dalla pista il tiro di rigore non verrà assegnato ma verrà concesso un goal alla squadra non in fallo.

#### **1.4.19 Colluttazione - Rissa**

Per "Rissa" si intende colpire con uno o più pugni (a mano chiusa) un giocatore avversario.  
*NOTA: Trattenute, Spintoni, Corpo a Corpo, sono infrazioni punibili, ma non costituiscono "Rissa" e non vanno sanzionate con questo articolo.*

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che inizia una Rissa.

Una penalità minore deve essere inflitta a un giocatore che essendo stato colpite agisca colpendo o tentando di colpire. Tuttavia, a discrezione dell'Arbitro, una doppia penalità Minore o una Maggiore (più PPCC) può essere inflitta se il giocatore continua l'alterco.

*NOTA: All'Arbitro è concesso ampia discrezionalità per le sanzioni che può imporre ai sensi della presente regola. Questo viene fatto intenzionalmente per consentire all'Arbitro di distinguere tra i diversi gradi di responsabilità dei partecipanti alla rissa sia per coloro che la iniziano che per i giocatori che persistano nel continuare il combattimento. La discrezionalità deve essere esercitata in modo realistico.*

*NOTA: Gli arbitri devono impiegare tutti i mezzi previsti da tali norme al fine di sedare le "risse" e dovrebbero utilizzare l'articolo 1.4.9 per questo scopo a patto che non sia coinvolta la regola sulle Penalità Maggiori Contemporanee.*

Una PPCC deve essere inflitta a qualsiasi giocatore coinvolto nella rissa fuori dalla superficie di gioco o con un altro giocatore che si trovi fuori dalla superficie di gioco.

Una PPCC deve essere inflitta a qualsiasi giocatore o portiere in pista che interviene in un alterco allora in corso.

Una grave penalità di Cattiva Condotta in aggiunta a tutte le altre penalità assegnate deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che si tolga intenzionalmente il casco per partecipare ad una rissa.

*NOTA: Se la squadra del giocatore punito passa il turno e ha ancora partite da giocare, la penalità sarà scontata con una giornata di squalifica nella partita che la squadra giocherà.*

*NOTA: La squadra penalizzata invierà un giocatore in panca puniti e giocherà in inferiorità per la durata della penalità maggiore (5 minuti).*

Una ulteriore Penalità di Partita deve essere inflitta a qualsiasi giocatore coinvolto in una rissa che indossi oggetti in modo tale da provocare lesioni.

Ogni giocatore sanzionato con una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta per rissa, verrà automaticamente squalificato per la partita successiva della sua squadra salvo diversamente specificato nel regolamento di gioco.

*NOTA: Se il giocatore che inizia la rissa agisce in reazione all'aver subito un intervento falloso, è responsabilità dell'Arbitro punire tempestivamente l'azione falloso con una penalità maggiore o minore, ma per il resto non si giustifica l'avvio di una scazzottata.*

#### **1.4.20 Trattenuta del disco con le mani**

Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, escluso il portiere, che chiuda la mano o il guanto trattenendo intenzionalmente il disco causando una interruzione di gioco.

Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, escluso il portiere che, durante un'azione di gioco, raccolga il disco con la mano dalla pista.

Ad un giocatore è consentito bloccare o "colpire", un disco in aria con la mano aperta, o spingerlo lungo la superficie di gioco con la mano; il gioco non deve essere fermato ameno che a giudizio dell'Arbitro il giocatore abbia volontariamente passato il disco ad un compagno di squadra, nel qual caso, il gioco deve essere interrotto ed effettuato un ingaggio nel punto in cui si è verificato il fallo.

Al portiere è concesso effettuare un passaggio del disco con la mano verso il lato della pista e non direttamente verso la porta avversaria della squadra avversaria. Il portiere può passare il disco ad un giocatore della sua squadra senza che l'arbitro fermi il gioco per un passaggio di mano.

Per la violazione di un passaggio con la mano in zona di attacco, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di centro campo. Se la violazione si è verificata nella zona di difesa, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di ingaggio difensivo nel lato dove il passaggio è stato effettuato.

*NOTA: Lo scopo di questa regola è quello di garantire continuità all'azione e l'arbitro non deve fermare il gioco a meno che non ritenga volontario il passaggio del disco verso un compagno di squadra. Il disco non può essere mai tirato con la mano direttamente o indirettamente verso la porta. Se l'ultimo tocco al disco è stato effettuato con la mano e il disco deviato finisce in rete, il goal non è valido. Si fa eccezione a questa regola quando la deviazione è imputabile ad un giocatore della squadra in difesa nel qual caso il goal si considera valido.*

#### **1.4.21 Bastoni Alti (High Sticks)**

Portare la pala del bastone sopra la normale altezza delle spalle è vietato.

Tirare il disco portando il bastone sopra la normale altezza delle spalle è vietato. Nel caso in cui si verifichi, l'Arbitro interromperà il gioco e il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto in cui l'infrazione si è verificata a meno che:

- a. Il giocatore in difesa ha tirato il disco ad un avversario nel qual caso il gioco deve continuare, oppure
- b. Un giocatore in difesa ha tirato il disco nella propria porta, nel qual caso il gol viene convalidato.

Quando un bastone è oscillato sopra le spalle per colpire il disco nei pressi di un altro giocatore, quel giocatore sarà sanzionato con una penalità minore per bastone alto.

**ECCEZIONE:** Nessuna penalità deve essere assegnata quando il bastone viene spostato da una mano all'altra sopra la testa in modo che il giocatore possa giocare il disco, ameno che non metta in pericolo un altro giocatore.

*NOTA: All'inizio e alla fine di un tiro, la pala del bastone può trovarsi al di sopra delle spalle.*

*NOTA: Non è necessario che si verifichi un contatto su un avversario per chiamare una penalità di bastone alto, in ogni caso, un giocatore avversario deve trovarsi nelle immediate vicinanze per giustificare una chiamata di penalità per bastone alto.*

Una penalità minore o, a discrezione dell'Arbitro, una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta, è inflitta a qualsiasi giocatore che entra in contatto o intimidisce un avversario portando la pala del bastone sopra le spalle di un avversario. In caso di ferimento, deve essere inflitta una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta.

Quando un giocatore porta o tiene una parte del bastone sopra l'altezza delle spalle in modo tale da provocare lesioni al volto o alla testa di un avversario, l'arbitro DEVE assegnare una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta al giocatore colpevole.

Quando un giocatore di una squadra in superiorità numerica in pista causa una interruzione di gioco colpendo il disco con il bastone sopra l'altezza delle spalle, il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio della zona di difesa della squadra che ha causato l'arresto.

#### **1.4.22 Trattenuta (Holding)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che blocchi o trattenga un avversario con le mani, gambe, piedi o bastone o in qualsiasi altro modo.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta se la trattenuta dell'avversario provoca il ferimento del giocatore trattenuto.

#### **1.4.23 Aggancio con Bastone (Hooking)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che impedisca o cerchi di impedire l'avanzamento di un avversario agganciandolo con una delle estremità del proprio bastone. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario agganciando col proprio bastone.

*NOTA: Quando un giocatore sta "controllando" un avversario in modo tale che tra di loro ci sia contatto solamente tra i bastoni, tale azione non è da considerarsi né aggancio né trattenuta.*

#### **1.4.24 Ostruzione (Interference)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che blocchi o ostacoli l'avanzamento di un avversario che non è in possesso del disco, o che allontani volontariamente il bastone di mano di un avversario o che impedisca il recupero del bastone ad un giocatore caduto o che lanci qualsiasi bastone abbandonato o rotto o un altro disco o altri oggetti verso un avversario in possesso di disco in un modo tale da causare una distrazione a tale giocatore.

*NOTA: L'ultimo giocatore a toccare il disco, diverso dal portiere, è considerato il giocatore in possesso. Nell'interpretare questa regola l'Arbitro deve assicurarsi quale dei giocatori crea l'interferenza. Spesso è l'azione e il movimento del giocatore attaccante che provoca l'interferenza in quanto i giocatori in difesa hanno il diritto di "mantenere la loro posizione" nei confronti degli attaccanti.*

Una penalità minore e una PPCC è imposta a qualsiasi giocatore in panchina giocatori, oppure in panca puniti, che interferisca con il movimento del disco o di qualsiasi avversario in pista durante lo svolgimento del gioco.

Una penalità minore deve essere inflitta ad un giocatore che, o per mezzo di un bastone o con il corpo, blocchi o impedisca i movimenti del portiere attraverso un contatto fisico, mentre il portiere si trova nella zona della sua area a meno che il disco non sia già in area. A meno che il disco si trovi già nell'area di porta, nessun giocatore della squadra in attacco che non è in possesso del disco, può stare sulla linea o nell'area di porta o tenere un bastone in zona all'interno dell'area, e se il disco entra in rete in tale situazione, non è concesso il gol. Il disco deve essere rimesso in gioco con un ingaggio a centro campo.

Se un giocatore avversario subisce fisicamente un'ostruzione da parte di un qualsiasi difensore in modo tale da farlo entrare nell'area di porta, e il disco entra in rete mentre il giocatore che ha subito l'ostruzione si trova all'interno della area di porta, deve essere convalidato il gol.

Quando il portiere è stato escluso dalla pista, se qualsiasi membro della stessa squadra non legalmente in pista compreso l'allenatore o dirigente, interferisce per mezzo di del corpo o un bastone o qualsiasi altro oggetto con il movimento del disco o di un giocatore avversario, l'Arbitro assegnerà immediatamente un gol alla squadra non in fallo.

*NOTA: Una penalità per ostruzione deve essere chiamata in ogni caso in cui un giocatore avversario entra in contatto non necessario con il giocatore che non è in possesso del disco.*

*NOTA: L'attenzione degli arbitri è rivolta in particolare a questi tre tipi di interferenza offensiva che dovrebbero essere penalizzate:*

1. Quando la squadra in difesa in possesso del disco nella propria zona difensiva, formando uno schermo protettivo contro gli avversari in pressing, crea un'ostruzione a favore del compagno portatore del disco.

2. Quando un giocatore all'ingaggio ostacola l'avversario senza disco dopo l'effettuazione dell'ingaggio

3. Quando il portatore di disco fa un passaggio seguito con il corpo in modo da entrare in contatto fisico con un avversario.

*NOTA: Tutti i giocatori difensori ed attaccanti possono tentare di difendere la loro posizione di fronte alla porta. Il contatto accidentale che si verifica in questo modo non può essere considerato interferenze o violenza non necessaria. Tuttavia, se uno dei due giocatori va addosso all'altro o compie un'ostruzione con il corpo, è a discrezione dell'Arbitro infliggere una penalità minore per ostruzione, per carica scorretta o per violenza non necessaria.*

#### **1.4.25 Interferenze da parte del pubblico**

Nel caso in cui un giocatore venga trattenuto o ostruito da parte di uno spettatore, l'arbitro deve fischiare e il gioco deve essere interrotto a meno che la squadra del giocatore interferito sia in possesso del disco al momento dell'interferenza esterna nel qual caso l'azione deve essere completata prima di interrompere il gioco. Il successivo ingaggio deve essere effettuato nel punto d'ingaggio più vicino a dove si sia arrestato il gioco.

*NOTA: Nel caso in cui ci sia un lancio di oggetto/i in pista che interferiscano con il gioco, l'Arbitro deve fischiare e fermare il gioco. L'ingaggio seguente deve essere effettuato nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.*

#### **1.4.26 Carica da Tergo (Checking From Behind)**

Una Penalità Maggiore più una PPCC deve essere inflitta ad ogni giocatore che intenzionalmente carichi o colpisca un avversario da dietro, in qualsiasi punto della pista.

Quando un giocatore subisce un fallo di bastone alto, carica con bastone, carica, o viene colpito o spinto in qualsiasi modo contro la balaustra o dentro la porta, da dietro, in modo tale che il giocatore non sia in grado di difendersi, deve essere inflitta una Penalità Partita.

*NOTA: Gli arbitri sono istruiti a non sostituire altre sanzioni quando un giocatore viene colpito da dietro in qualsiasi modo. Questa regola deve essere applicata rigorosamente.*

#### **1.4.27 Abbandono della panca dei Giocatori o dei Puniti (Leaving the Player or Penalty Benches)**

Nessun giocatore può, in qualsiasi momento, lasciare la panca dei puniti, tranne che alla fine di ogni tempo o, al termine della sua penalità.

Un giocatore penalizzato che lascia la panca puniti prima che la sua penalità sia terminata, sia durante il gioco che a gioco fermo, deve essere sanzionato con una ulteriore penalità Minore che partirà al termine del tempo ancora da scontare della penalità in corso.

Se un giocatore lascia la panca dei puniti prima di aver scontato l'intero tempo di penalità, il cronometrista annota il tempo e riferire l'accaduto all'arbitro alla successiva interruzione del gioco. Nel caso in cui, l'ingresso anticipato del giocatore in pista avvenga a seguito di un errore da parte del cronometrista, al giocatore non è inflitta una penalità aggiuntiva e deve rientrare in panca puniti per scontare il tempo della penalità non ancora terminata.

Se un giocatore penalizzato rientra in pista dalla panca puniti anticipatamente, sia per un suo errore che per un errore del cronometrista, qualunque goal segnato dalla sua squadra mentre il giocatore si trova illegalmente in pista deve essere annullato, e tutte le penalità inflitte a entrambe le squadre devono essere scontate come fossero penalità regolarmente inflitte.

Nessun giocatore può lasciare la panchina giocatori o la panca dei puniti in qualsiasi momento per partecipare ad un alterco. Eventuali sostituzioni effettuate prima dell'alterco sono consentite purché i giocatori non partecipino all'alterco.

Per la violazione di questa regola una doppia penalità Minore più una PPCC è inflitta al giocatore della squadra che per primo lascia la panca dei giocatori o dei puniti partecipando al litigio.

Se giocatori di entrambe le squadre lasciano le loro rispettive panchine, nello stesso momento, il primo giocatore identificabile di ogni squadra viene penalizzato con una doppia penalità Minore. Una penalità partita per cattiva condotta deve inoltre essere inflitta a qualsiasi giocatore penalizzato in questo articolo, più eventuali altre sanzioni che possono incorrere.

Ogni giocatore penalizzato che lasci la panca puniti durante un'interruzione del gioco partecipando ad un litigio incorrerà in una Penalità Minore più Penalità Partita per Cattiva Condotta da scontare dopo aver finto di scontare il tempo della penalità originaria.

Se un giocatore entra illegalmente in gioco dalla propria panchina dei giocatori, qualsiasi goal segnato da sua squadra mentre il giocatore si trova illegalmente in pista sarà annullato, e tutte le eventuali sanzioni inflitte contro entrambe le squadre devono essere scontate normalmente.

#### **1.4.28 Danni Fisici agli Ufficiali di Gara**

Qualsiasi giocatore che tocchi o trattenga un Arbitro o qualsiasi altro ufficiale di gara, con la mano o con il bastone o che lo sgambetti o carichi, riceverà automaticamente una Penalità Partita. In questo caso è consentita la sostituzione del giocatore punito.

Una Penalità Partita deve essere inflitta a qualsiasi allenatore o dirigente che trattenga o colpisca un ufficiale di Gara.

#### **1.4.29 Gesti e Linguaggio Volgare o Offensivo**

Una penalità di Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore, dirigente, allenatore che:

- Usi un linguaggio o compia gesti volgari o offensivi, che derida o che pronunci insulti discriminatori o razziali nei confronti di qualsiasi persona in pista o in qualsiasi parte del palazzetto.
- Si ostini a discutere o mostrare mancanza di rispetto nei confronti di una decisione arbitrale durante una partita.
- Getti discredito alla partita.

#### **1.4.30 Colpo di Bastone (Slashing)**

Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che impedisce o cerca di impedire l'avanzamento di un avversario colpendolo con il bastone. Ogni contatto del bastone con il corpo del giocatore avversario sarà considerato colpo di bastone.

Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario con un colpo di bastone.

*NOTA: Gli arbitri devono penalizzare come "colpo di bastone" ogni giocatore che oscilli il proprio bastone contro un avversario (sia dentro che fuori dal campo) senza in realtà colpirlo o se un giocatore con il pretesto di giocare il disco oscilla impropriamente il suo bastone allo scopo di intimidire un avversario.*

Ad ogni giocatore che oscilla il proprio bastone verso un altro giocatore nel corso di una lite deve essere inflitta una penalità partita. Questo gesto è considerato un deliberato tentativo di ferire.

Qualsiasi giocatore non in possesso del disco non può avere alcun contatto col bastone sul portiere o gli sarà inflitta una penalità per colpo di bastone.

#### **1.4.31 Arpionare o Colpire con il Pomolo del Bastone (Spearing and Butt-Ending)**

Una doppia penalità minore sarà inflitta ad un giocatore che arpioni o tenti di arpionare o che colpisca o tenti di colpire col pomolo del bastone un avversario.

Una Penalità Partita sarà inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario arpionandolo o colpendolo con il pomolo del bastone. Questo atto deve essere trattato come un deliberato tentativo di ferire, ai sensi dell'articolo 1.4.15.

*NOTA: Per "Arpionare" si intende trafiggere un avversario con la punta della spatola del bastone tenendolo con una o con entrambe le mani. " Colpire col Pomolo" si intende trafiggere un avversario con la parte finale del bastone, tenendolo con una o con entrambe le mani.*

*NOTA: Il "Tentativo di arpionare " comprende tutti i casi nei quali viene eseguito un gesto di arpionata indipendentemente dal fatto che ci sia contatto con il corpo.*

#### **1.4.32 Lancio del Bastone (ThrowingStick)**

Una Penalità Minore più una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, deve essere inflitta a chiunque lanci un bastone o qualsiasi altro oggetto sulla superficie di gioco dalla panchina giocatori o dalla panca dei puniti. Se il giocatore non è identificabile sarà assegnata una penalità minore di panca.

Una Penalità Maggiore più una Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che lanci il bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi altro oggetto, in qualsiasi settore ad eccezione di quando un tale atto è stata penalizzato con l'attribuzione di un tiro di rigore.

Se, mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista (cioè regolarmente sostituito) e l'attaccante non ha alcun difensore da scartare e ha la possibilità di segnare una rete a porta vuota, alla squadra in attacco sarà assegnato il gol.

*NOTA: Quando un giocatore si disfa della parte rotta di un bastone gettandolo al lato del campo (e non sulle balaustre) in modo tale che non interferisca con il gioco o con gli avversari, non sarà inflitta alcuna penalità*

#### **1.4.33 Sgambetto (Tripping)**

Una penalità minore o, a discrezione dell'Arbitro, una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta sarà inflitta ad ogni giocatore che metta il proprio bastone, ginocchio, piede, braccio, mano o il gomito in modo tale far inciampare o cadere un avversario.

*NOTA: Se, a giudizio dell'Arbitro, un giocatore è senza dubbio intervenuto per prendere il controllo del disco ottenendone il possesso, non deve essere inflitta alcuna penalità.*

Una Penalità Maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che, mettendo il proprio bastone, ginocchio, piede, braccio, mano o il gomito in modo tale da far inciampare o cadere l'avversario, lo ferisca.

#### **1.4.34 Eccessiva Durezza**

Una penalità minore o, a discrezione dell'Arbitro, una penalità maggiore più una Penalità Partita per Cattiva Condotta può essere inflitta a un giocatore ritenuto colpevole di eccessiva durezza.

Una Penalità Maggiore più una Penalità Partita per Cattiva Condotta viene inflitta se l'eccessiva durezza provoca un infortunio al giocatore avversario.

*NOTA: Non è previsto che NON ci sia alcun contatto fisico tra due giocatori avversari che si contendono il possesso del disco (l'hockey è uno sport di contatto). L'atto di spostare fisicamente un avversario per conquistare il possesso disco, o arrivare in un testa a testa con l'avversario nel tentativo di giocare il disco, non è considerata azione punibile di eccessiva durezza. Questo non implica che i giocatori non in possesso del disco possono scagliarsi contro un avversario al fine di ottenerne il possesso.*

*NOTA: La penalità per eccessiva durezza (durezza non necessaria) deve essere chiamata in ogni caso, quando un giocatore avversario entra in contatto non necessario con il giocatore in possesso del disco.*

#### **1.4.35 Tiri di Rigore –AwardedGoals**

Se un giocatore di una squadra in attacco, in possesso del disco, trovandosi in una posizione tale da non avere alcun giocatore avversario tra sé e il portiere avversario, dovesse essere

ostacolato da un giocatore avversario entrato illegalmente in gioco, è assegnato un tiro di rigore contro la squadra a cui il giocatore falloso appartiene.

Se un giocatore della squadra in attacco è disturbato da un giocatore entrato irregolarmente in pista mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista, un goal viene immediatamente assegnato alla squadra non in fallo.

Se un attaccante è in possesso del disco senza alcun giocatore della squadra in difesa tra lui e la porta, mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista, e un giocatore avversario dovesse lanciargli un bastone o una parte di esso o commettere un fallo da dietro in modo tale da impedirgli di avere una chiara opportunità di tirare a rete a porta vuota, alla squadra non in fallo sarà assegnato automaticamente un goal.

Se un difensore, escluso il portiere, usa le mani per raccogliere il disco dalla pista all'interno dell'area di porta durante un'azione, il gioco deve essere immediatamente interrotto e assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo.

Se un difensore, escluso il portiere, cade sul disco o lo trattiene con il corpo o lo raccoglie con le mani mentre il disco si trova all'interno della area di porta, il gioco deve essere interrotto immediatamente e assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo.

*NOTA: Questa norma deve essere interpretata in modo tale che un tiro di rigore venga assegnato solo se il disco si trova in area nel momento in cui il gioco è stato interrotto. Nei casi in cui il disco si trovi al di fuori dell'area, può essere inflitta una penalità minore senza assegnare il tiro di rigore.*

Se un giocatore (compreso il portiere) sposta deliberatamente la porta per togliere un'opportunità di segnare alla squadra avversaria o se sposta volontariamente la porta mentre la squadra avversaria si trova ad avere una chiara occasione per segnare, verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo. Se l'infrazione avviene mentre il portiere è stato sostituito da un altro giocatore, sarà assegnato automaticamente un goal alla squadra non in fallo.

Quando un qualsiasi giocatore di difesa, compreso il portiere, lancia volontariamente il proprio bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto, verso il disco nella propria zona di difesa, l'arbitro dovrà consentire il completamento del gioco e, se non è stata segnata una rete, assegnare un tiro di rigore contro la squadra in fallo. Il giocatore che ha subito il fallo dovrà esser designato dall' Arbitro ad effettuare il tiro di rigore.

Quando un giocatore in possesso del disco in zona di attacco, e non avendo altro avversario di fronte a se, escluso il portiere, è sgambettato o subisce un fallo da dietro in modo tale da perdere una ragionevole opportunità per segnare, un tiro di rigore è assegnato contro la squadra in fallo. Tuttavia l'Arbitro non interromperà il gioco fino a quando la squadra avversaria avrà preso il possesso del disco in zona di difesa.

*NOTA: L'intenzione di questa regola è quello di concedere nuovamente una ragionevole opportunità di segnare persa a causa di un fallo commesso da dietro in zona di attacco.*

*Per " Controllo del disco " si intende l'atto di portare in avanti il disco con il bastone. Se, mentre il disco viene portato in avanti con il bastone, viene toccato da un altro giocatore o dall'attrezzatura del giocatore o colpisce la porta o diventa "libero", il giocatore non è più considerato " in controllo del disco ".*

Se un giocatore in possesso del disco in zona di attacco, non avendo altro avversario di fronte, a porta vuota in conseguenza del fatto che il portiere è stato legalmente sostituito da un giocatore, è sgambettato o subisce un fallo da dietro in modo tale da perdere una ragionevole opportunità per segnare, il gioco sarà immediatamente interrotto e sarà assegnato automaticamente un goal alla squadra non in fallo.