

FEDERAZIONE ITALIANA UNIHOCKEY FLOORBALL



REGOLE DI GIOCO

REGOLE ED INTERPRETAZIONI

Regolamento in vigore dal 01.07.2022

© Federazione Italiana Unihockey Floorball

© International Floorball Federation 2022

Tutti i diritti riservati

VALIDITÀ

Sottostanno a questo regolamento:

- I membri della FIUF e i propri funzionari, dipendenti e delegati.
- Gli arbitri della FIUF.
- I funzionari, dipendenti e delegati della FIUF.

PRIORITÀ

Le regole di gioco (RG) sono subordinate a “Rules of the Game” emesso da IFF, tranne eccezioni per gare FIUF

che sono segnalate con “Gare FIUF” tra le interpretazioni.

Per tutti i casi non regolamentati decide la Commissione Tecnica Unica della FIUF.

DOMANDE

Tutte le domande inerenti questo regolamento devono essere inoltrate per iscritto. Risposte non scritte non sono vincolanti.

DENOMINAZIONE

Il maschile è stato usato non quale forma di giudizio, ma come semplificazione. Le definizioni valgono in modo eguale per entrambi i sessi.

Tutte le modifiche all’ultima versione sono evidenziate in giallo.

DESCRIZIONE

Le eccezioni per le partite su campo piccolo iniziano con “Campo piccolo”.

ENTRATA IN VIGORE

Questo regolamento è in vigore dal 01.07.2022

© 2022 by Federazione Italiana Unihockey Floorball

„Rules of the game“ IFF, 2022

Traduzione e adattamento: Alberto Coduto, Roland De Conno Pobitzer

INDICE

Prefazione	04	5. Le situazioni standard	16
Condizioni di gioco	05	501 Regole generali per situazioni standard	16
Come funzionano il regolamento	05	502 L'ingaggio	16
		503 Eventi che portano ad un ingaggio	17
1. Il campo di gioco	06	504 La punizione laterale	18
101 Le dimensioni	06	505 Eventi che portano ad una punizione laterale	19
102 Le demarcazioni	06	506 La punizione diretta	19
103 Le porte	07	507 Eventi che portano ad una punizione diretta	20
104 Le zone di cambio	07	508 Tiro di rigore	22
105 Segretariato di gioco e panche puniti	07	509 Tiro di rigore differito	23
106 Ispezione del campo di gioco	08	510 Eventi che portano ad un tiro di rigore	23
107 La pallina	08	6. Le penalità	24
2. Il tempo di gioco	09	601 Regole generali durante le penalità	24
201 Il tempo di gioco regolamentare	09	602 La penalità di tempo	25
202 Il Time out	09	603 La penalità differita	25
203 il tempo di gioco supplementare	10	604 La penalità di tempo minore	26
204 I tiri di rigore	10	605 Infrazioni che portano ad una penalità minore	26
3. I partecipanti	11	606 La penalità di tempo maggiore	29
301 I giocatori	11	607 Infrazioni che portano ad una penalità maggiore	29
302 La sostituzione dei giocatori	11	608 Le penalità personali	29
303 Disposizioni particolari per I portieri	11	609 La penalità di dieci minuti	30
304 Disposizioni particolari per Il capitano	12	610 Infrazioni che portano ad una penalità di dieci minuti	30
305 Responsabili delle squadre	12	611 Penalità partita tecnica	30
306 Gli arbitri	12	612 Infrazioni che portano ad una penalità partita tecnica	30
307 Il segretariato	12	613 Penalità partita	31
4. L'equipaggiamento	13	614 Infrazioni che portano ad una penalità partita	31
401 Abbigliamento dei giocatori	13	7. La rete	33
402 Abbigliamento degli arbitri	13	701 Convalida della rete	33
403 Equipaggiamento del portiere	13	702 Reti ottenute in modo corretto	33
404 Equipaggiamento del capitano	14	703 Reti ottenute in modo scorretto	33
405 Equipaggiamento personale	14	8. I cenni delle situazioni standard	
406 Il bastone	14	9. I cenni delle infrazioni	
407 Equipaggiamento degli arbitri	14	10. Illustrazioni del campo di gioco	
408 Materiale del segretariato	15		
409 Controllo dell'equipaggiamento	15	Glossario	00

PREFAZIONE

Questa edizione delle regole del gioco 2022 é stata inviata alle federazioni nel settembre del 2021 ed é stata pubblicata nel febbraio del 2022. Anche se la consideriamo una pietra miliare nel nostro lavoro sulle regole del floorball, siamo consapevoli che ci potrebbero essere delle carenze e delle scappatoie che dovranno essere adattate prima di poter dire di aver creato un regolamento perfetto.

Tutti coloro che sono coinvolti nel gioco sono incoraggiati a leggere attentamente le regole. È importante che il gioco sia piacevole, sicuro, giocato equamente e facilmente comprensibile per giocatori, allenatori, arbitri, spettatori e media.

Saremmo veramente grati per tutti I suggerimenti, le idee o le critiche costruttive che possono aiutarci nel proseguimento del nostro lavoro. È da apprezzare che le regole cambieranno costantemente di pari passo con lo sviluppo dello stile di gioco.

Le regole sono valide per entrambe i sessi ed a tutti I livelli di competizione.

Come descritto nel regolamento, la totalità degli equipaggiamenti dovranno essere “marchiate di conseguenza”. Le demarcazioni delle balaustre, delle porte, dei bastoni e delle palline saranno di facile intuizione dato che il logo di IFF é incluso nella vignetta approvativa, la quale é anche visibile sul lato sinistro delle griglie dei caschi dei portieri.

Per quanto concerne l'equipaggiamento personale di protezione come caschi e Occhiali protettivi contrassegnati dal marchio CE non devono essere necessariamente marchiati con il logo di IFF. Tuttavia IFF raccomanda che siano approvati per l'uso nel floorball, marchiati con il logo della comunità europea e con la dicitura “raccomandato da IFF”.

IFF consiglia alle Federazioni Nazionali di passare all'uso obbligatorio di occhiali protettivi per i giocatori di età inferiore a 17 anni durante il periodo di validità di queste regole di gioco e allo stesso tempo raccomanda l'uso per i giocatori di età inferiore a 19 anni.

I regolamenti su materiale e competizioni possono essere trovati su www.floorball.sport nella sezione dedicata ai regolamenti.

Qualsiasi esenzione dalle Regole del Gioco dovrà essere richiesta all'IFF. Le esenzioni concesse sono pubblicate su www.floorball.sport nella sezione Regolamento / Le regole del gioco. Esenzioni nelle categorie giovanili, eccetto per quanto riguarda equipaggiamenti certificati e dispositivi di protezione individuale, saranno gestiti dalle stesse Associazioni Nazionali.

Suggerimenti relativi a modifiche e miglioramenti e richieste di ristampa nell'ambito delle leggi sul diritto d'autore da parte delle associazioni nazionali, devono essere inviate a:

International Floorball Federation
Competition Alakiventie 2
FIN-00920 Helsinki, Finlandia
E-Mail: Competition@floorball.sport

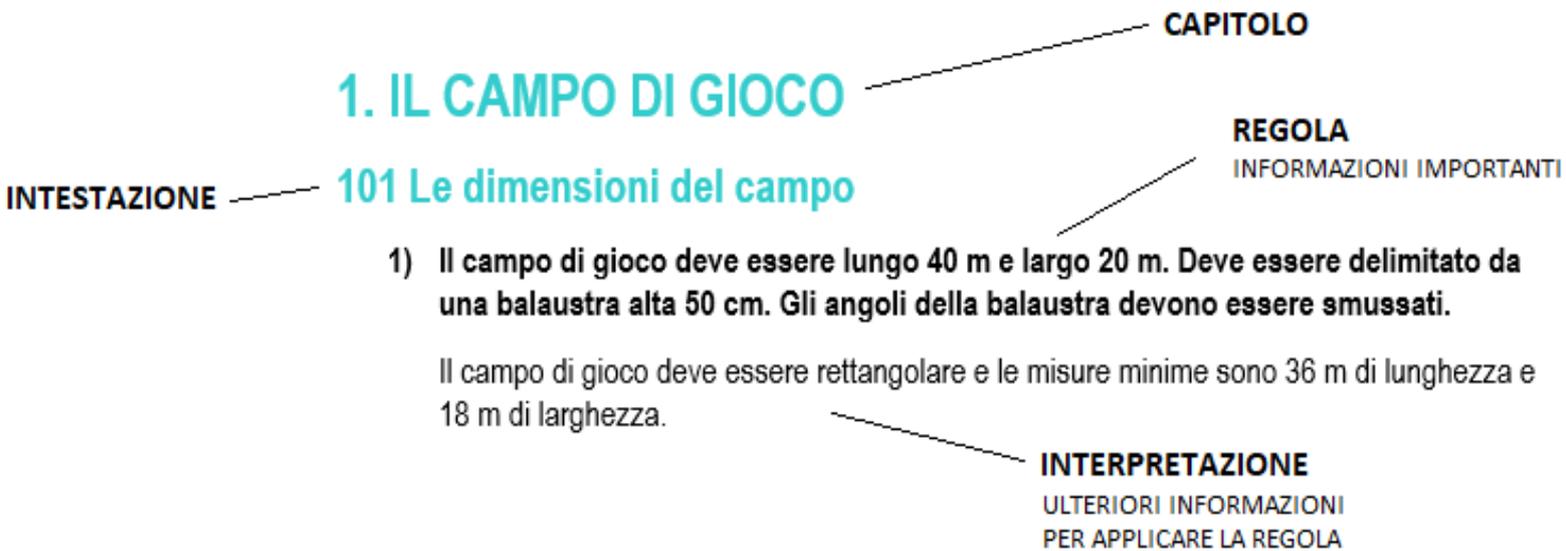
Febbraio 2022
IFF Comitato per Regolamenti e Competizioni (RACC)
Martin Klabere
Presidente

CONDIZIONI DI GIOCO

Il Floorball dev'essere giocato sotto forma di incontro tra due squadre. Lo scopo del gioco è segnare più reti della squadra avversaria, giocando nei limiti imposti dal regolamento.

Il Floorball dovrebbe essere giocato preferibilmente su di una superficie dura e piana ed in una sede approvata dalle autorità.

COME FUNZIONA IL REGOLAMENTO



PARTE 1 – IL CAMPO DI GIOCO

101 LE DIMENSIONI

1) Il campo di gioco deve essere lungo 40.0m e largo 20.0 m. Deve essere delimitato da una balaustra alta 50 cm. Gli angoli della balaustra devono essere smussati.

Campo piccolo: Il campo di gioco deve essere lungo 24.0 m e largo 14.0 m. Deve essere delimitato da una balaustra alta da 30 cm a 50 cm. In una palestra possono esserci al massimo due campi da gioco.

Il campo di gioco deve essere rettangolare. Modifiche delle misure normali del campo di gioco sono permesse, unicamente qualora la grandezza della palestra non permetta il mantenimento delle misure regolamentari. Le misure minime del campo di gioco sono di 36.0m di lunghezza e di 18.0m di larghezza. Il campo di gioco può essere accorciato solo simmetricamente dietro le linee di porta; la distanza fra le due linee di porta deve restare costante ed è sempre di 33.0m. La distanza tra i punti di ingaggio e la balaustra deve restare costante ed essere di 1.5m e la simmetria deve essere mantenuta.

Campo piccolo: Le dimensioni minime sono 22,0 x 13,0 m. La distanza tra le due linee di porta deve essere sempre di 18.0 m.

Deve esserci uno spazio di sicurezza di almeno 50cm attorno al campo di gioco. Questa zona non può essere occupata da spettatori, panchine di riposo o altri oggetti. Tutti gli oggetti pericolosi, come pareti sporgenti, spalliere, ecc., devono trovarsi al di fuori dello spazio di sicurezza. Gli oggetti che si trovano nelle vicinanze del campo di gioco devono essere assicurati (ad es. con protezioni imbottite).

La balaustra deve avere un'altezza costante lungo tutto il perimetro, che va dai 48 ai 55cm. I singoli elementi della balaustra devono essere uniti senza interruzione alcuna e non possono essere fissati con alcun altro oggetto. Se elementi della balaustra dovessero spostarsi durante lo svolgimento del gioco, gli organizzatori sono responsabili della loro immediata sistemazione. Non sono ammesse balaustre di legno (sia completamente di legno che ricoperte di legno). Le balaustre devono essere contrassegnate (Vignetta IFF)

Campo piccolo: L'altezza della balaustra, deve stare tra i 30 e i 50cm.

102 LE DEMARCAZIONI

1) Tutte le demarcazioni devono essere eseguite con linee della larghezza di 4-5 cm in un colore ben visibile.

Le demarcazioni dell'area protetta e dell'area di porta devono essere dello stesso colore, che deve contrastare chiaramente con il fondo della palestra. Le demarcazioni possono essere dipinte sul fondo o eseguite con un nastro adesivo che non si stacchi in continuazione.

2) Devono essere presenti una linea di metà campo e un punto centrale.

La linea di metà campo deve essere parallela alle linee di fondo e deve dividere il campo di gioco in due parti uguali.

3) L'area di porta deve avere una lunghezza di 4.0 m e una larghezza di 5.0m ed essere situata alla distanza di 2.85 m dalla linea di fondo.

Campo piccolo: L'area di porta deve essere lunga 3.0 m e larga 4.5 m. Deve stare a 2.35 m dalla linea di fondo.

L'area di porta è rettangolare e deve essere centrata fra le balaustre del campo di gioco. Le demarcazioni fanno parte dell'area di porta.

4) L'area protetta deve essere lunga 1.0 m e larga 2.5 m e deve essere ad una distanza di 0.65m dalla linea posteriore dell'area di porta.

L'area protetta è rettangolare e deve essere centrata fra le balaustre del campo di gioco. Le demarcazioni fanno parte dell'area protetta.

5) Sulla linea posteriore dell'area protetta si devono porre due demarcazioni ad una distanza di 1.6 m per i pali della porta. Lo spazio tra le due demarcazioni è la linea di porta.

La linea di porta va sistemata al centro fra le balaustre laterali del campo da gioco. Le demarcazioni per i pali della porta devono essere tracciati con due brevi linee dietro la linea posteriore dell'area protetta o tramite due brevi interruzioni della linea posteriore dell'area protetta.

6) I punti d'ingaggio devono essere posti sull'immaginario prolungamento della linea di porta e sulla linea di metà campo, a 1.5 m dalla balaustra laterale del campo di gioco e non eccedere i 30 cm di diametro.

Campo piccolo: La distanza dalla balaustra laterale del campo di gioco è di 1.0 m. I punti d'ingaggio devono essere demarcati con croci.

103 LE PORTE

1) Le porte devono essere riconosciute mediante vignetta dell'IFF e devono essere visionate e controllate dall'arbitro. I pali delle porte devono stare sulle apposite demarcazioni.

104 LE ZONE DI CAMBIO

1) Le zone di cambio devono essere marcate su un lato del campo di gioco. Iniziano a 5.0 m dall'una e dall'altra parte della linea di metà campo e hanno una lunghezza di 10.0 m. Le panchine di riposo devono essere poste nella zona di cambio.

Campo piccolo: Le zone di cambio iniziano a 4.0m dalla linea di metà campo e hanno una lunghezza di 6.0m.

Le demarcazioni delle zone di cambio devono essere effettuate su entrambi i lati delle balaustre (all'interno e all'esterno), verticalmente e per tutta l'altezza delle balaustre stesse. Le zone di cambio possono avere una profondità massima di 3.0 m. Le panchine di riposo devono contenere almeno 19 persone e devono avere una distanza sufficiente dalla balaustra.

Campo piccolo: Le panchine di riposo devono contenere almeno 10 persone.

La zona di cambio può essere marcata anche sopra il bordo delle balaustre, usando un colore diverso.

105 SEGRETARIATO DI GIOCO E PANCHE PUNITI

1) Un segretariato e due panchine dei penalizzati devono essere sistemati sulla sponda laterale dalla parte opposta alle zone di cambio, all'altezza della linea di metà campo.

Il segretariato e le panchine dei penalizzati devono essere posti a una distanza sufficiente dalle balaustre. Per ogni squadra deve esserci una propria panchina dei penalizzati, una per ogni parte del segretariato. Ogni panchina dei penalizzati deve contenere almeno due giocatori. Se la grandezza della palestra lo obbligasse, il segretariato e le panchine dei penalizzati possono essere posti sullo stesso asse longitudinale.

Ogni panchina dei penalizzati deve essere in una zona di lunghezza pari a 2 m situata simmetricamente rispetto alla linea di metà campo, a distanza di 1 m. La distanza minima delle panchine di riposo è di 2 m. In questa zona possono trovarsi solamente le panchine dei penalizzati. Le zone devono essere marcate su entrambi i lati delle balaustre in maniera ben visibile.

Campo piccolo: Il segretariato e le panchine dei penalizzati possono essere dalla stessa parte delle panchine di riposo rispetto al campo di gioco. In ogni caso le panchine dei penalizzati devono stare all'altezza della linea di metà campo e ad almeno 2m dalle panchine di riposo. Se ci dovessero essere due campi in una palestra, i segretariati possono trovarsi fra i due campi di gioco.

106 ISPEZIONE DEL CAMPO DI GIOCO

1) Gli arbitri devono controllare tempestivamente il campo di gioco prima della partita, e devono assicurarsi che le irregolarità vengano corrette prima dell'inizio dell'incontro.

Per ogni irregolarità che non può essere rimossa/eliminata, bisogna redigere un rapporto . L'organizzatore è responsabile per la preparazione del campo e deve mantenere le balaustre in ordine durante lo svolgimento della partita. Tutti gli oggetti pericolosi devono essere spostati o resi inoffensivi.

107 LA PALLINA

1) La pallina deve essere riconosciuta e contrassegnata dall'IFF.

La superficie della pallina deve essere monocolora e non fluorescente. Neanche l'interno della pallina può essere di un colore fluorescente. Il colore della pallina viene deciso dagli arbitri in accordo con le squadre partecipanti e la società organizzatrice.

La società organizzatrice deve mettere a disposizione un numero sufficiente di palline. Le palline di riserva sono da consegnare al segretariato.

PARTE 2 – IL TEMPO DI GIOCO

201 IL TEMPO DI GIOCO REGOLAMENTARE

1) Il tempo regolamentare dell'incontro è formato da tre tempi della durata di 20 minuti ciascuno. Dopo ogni tempo c'è una pausa di dieci minuti, dopo la quale le squadre devono invertire la direzione di gioco e le zone di cambio.

Gare su campo piccolo - due tempi da 20 minuti di cui solo gli ultimi 3 minuti del secondo tempo effettivi. Dopo ogni tempo c'è una pausa di 10 minuti, dopo la quale le squadre devono invertire la direzione di gioco e le zone di cambio. L'orologio deve misurare il tempo contando da 00:00 a 20:00.

Oltre all'inversione della direzione di gioco le due squadre devono cambiare anche le zone di cambio. La squadra di casa deve scegliere tempestivamente prima dell'inizio dell'incontro la metà campo che preferisce. Ogni nuovo tempo di gioco inizia con un ingaggio dal punto centrale. La fine di ogni tempo di gioco deve essere segnalata dal segretariato. Come segnale di fine bisogna usare una sirena o un suono simile, ben udibile. La pausa comincia subito dopo la fine del tempo di gioco. Le squadre sono responsabili e devono essere pronte prima della ripresa del tempo successivo. Se gli arbitri notano una differenza determinante fra le due metà campo, le squadre devono cambiare direzione di gioco e zone di cambio anche dopo metà del terzo tempo di gioco. In questo caso il gioco riprende con un ingaggio dal punto centrale. Questo deve comunque essere deciso prima dell'inizio del terzo tempo di gioco. Se l'orologio ufficiale della partita manca, si rompe prima o durante la partita, un delegato di ogni squadra ha il diritto di sorvegliare la misurazione del tempo da parte del segretariato.

Campo piccolo. Il tempo di gioco deve essere misurato separatamente per ogni campo di gioco.

1) Il tempo di gioco è cronometrato in modo effettivo.

In modo effettivo significa che ad ogni interruzione del gioco il tempo di gioco deve essere fermato. Dopo un'interruzione di gioco, il tempo di gioco riprende solo quando la pallina è stata giocata dopo il secondo fischio dell'arbitro. Nel caso di un'interruzione straordinaria gli arbitri utilizzano il triplo fischio. Gli arbitri decidono quando ritenere un'interruzione straordinaria. Si ha un'interruzione straordinaria quando la pallina è inutilizzabile, quando parti della balaustra sono spostate, quando un giocatore è ferito, quando persone non autorizzate entrano nel campo di gioco, quando l'illuminazione viene a mancare completamente o in parte e quando il segnale di fine tempo di gioco viene azionato per errore. Quando parti della balaustra sono spostate, il gioco non deve essere interrotto se l'azione non si trova in prossimità del difetto. Questo vale anche se sul campo di gioco si trovano oggetti che non sono legati alla partita. Nel caso di ferimento, il gioco deve essere interrotto solo se gli arbitri ritengono la ferita grave, o se il giocatore ferito disturba lo svolgimento regolare del gioco. Se c'è un difetto completo nell'impianto di illuminazione che impedisce il prosieguo della partita, e il guasto non può essere riparato, la partita è interrotta dopo 20 minuti di attesa.

Campo Piccolo: il tempo di gioco viene fermato soltanto in caso di rete, penalità, tiro di rigore, time out o interruzione straordinaria. Negli ultimi tre minuti della partita il tempo di gioco è cronometrato in modo effettivo.

202 IL TIME OUT

1) Ogni squadra ha il diritto di chiedere un Time Out durante il tempo di gioco regolamentare. Il Time Out può essere richiesto in qualsiasi momento, diventa però effettivo alla successiva interruzione di gioco (Cenno 801). Per accordare il Time Out gli arbitri utilizzano il triplo fischio.

Il Time Out può essere richiesto in qualsiasi momento, anche in relazione a una rete o a un tiro di rigore (esclusi i rigori dopo i tempi supplementari), dal capitano o da un responsabile della squadra. Se un Time Out viene chiesto durante un'interruzione di gioco viene subito accordato. Se a parere dell'arbitro ne sussegue uno svantaggio per l'avversario, viene concesso solo all'interruzione successiva. La richiesta di un Time Out può essere ritirata solo dopo una rete. Il Time Out dura 30 secondi. Inizia con un fischio dell'arbitro, quando le due squadre si trovano nei pressi della loro zona di cambio, e gli arbitri sono vicini al segretariato. Un ulteriore fischio dell'arbitro indica la fine del Time Out. Dopo un Time Out il gioco continua dalla stessa situazione in cui si trovava prima dell'interruzione. Giocatori che stanno scontando delle penalità non possono prendere parte al Time Out.

203 IL TEMPO DI GIOCO SUPPLEMENTARE

1) Se allo scadere del tempo regolamentare la situazione è di pareggio e si deve avere un vincitore, la partita viene prolungata di 10 minuti sino all'ottenimento di una rete (regola del Golden Gol).

Prima dell'inizio del prolungamento si effettua una pausa di due minuti. Durante le pause le squadre non possono lasciare il campo di gioco. La direzione di gioco non viene cambiata. Penalità che non terminano nel tempo regolamentare vengono continuate nel prolungamento.

In caso di ulteriore parità alla fine anche del tempo supplementare si procederà all'esecuzione dei tiri di rigore (Regola 204).

204 I TIRI DI RIGORE

1) Ogni squadra esegue cinque tiri di rigore. Se il risultato è ancora di pareggio, gli stessi giocatori effettuano un altro tiro di rigore finché si arriva ad un risultato finale valido.

Per lo svolgimento dei tiri di rigore vedere la Regola 508. Gli arbitri decidono in quale metà campo vengono effettuati i tiri di rigore, ed estraggono a sorte tra i due capitani la squadra che per prima effettuerà i tiri di rigore. I capitani o un responsabile della squadra devono comunicare per iscritto agli arbitri i nomi e i numeri dei giocatori di campo nell'ordine in cui tireranno i rigori. Gli arbitri sono responsabili di far rispettare la successione esatta dei tiratori. Un giocatore che dovesse trovarsi al termine del prolungamento ancora sotto una penalità, può prendere parte ai tiri di rigore; almeno che non abbia ricevuto una penalità partita. Le due squadre effettuano alternandosi cinque tiri di rigore. Se nel corso dei primi dieci rigori una squadra raggiunge un vantaggio che non può essere recuperato, i tiri di rigore hanno fine. I tiri di rigore hanno di seguito fine quando una squadra ha segnato una rete in più e le due squadre hanno effettuato lo stesso numero di tiri di rigore. Il vincitore ai tiri di rigore vince la partita con una rete di vantaggio. I tiri di rigore supplementari devono essere effettuati dagli stessi cinque giocatori di campo che hanno tirato quelli precedenti, ma non necessariamente nello stesso ordine. Se un giocatore iscritto nella lista dei tiratori s'infortuna o commette un'infrazione che porta ad una qualsiasi penalità, viene sostituito da un altro giocatore di campo, che non si trova sulla lista, scelto dal capitano. Se il portiere s'infortuna o riceve una qualsiasi penalità, viene sostituito dal portiere di riserva, osservando comunque la Regola 3.3. Un giocatore di campo può effettuare un secondo tiro di rigore solo se tutti gli altri giocatori iscritti sulla lista dei tiratori hanno effettuato almeno un tiro di rigore; può effettuarne un terzo solo se tutti gli altri ne hanno tirati almeno due; ecc. .

Campo piccolo: Se in una squadra non ci sono abbastanza giocatori di campo, tutti i suoi giocatori disponibili devono effettuare i tiri di rigore. La squadra avversaria ha il diritto in questo caso di usare lo stesso numero di giocatori. Il numero minimo di giocatori (Regola 3.1.2.) deve comunque essere rispettato.

PARTE 3 – I PARTECIPANTI

301 I GIOCATORI

1) Ogni squadra può avere al massimo 20 giocatori, che devono essere iscritti sul foglio di partita.

Sono considerati giocatori tutti i giocatori di campo e i portieri. Nessun altro giocatore oltre a quelli iscritti sul foglio di partita può prendere parte al gioco o intrattenersi nella zona di cambio.

2) Durante la partita possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo 6 giocatori, di cui uno solo in qualità di portiere.

Campo piccolo: Possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo 4 giocatori, di cui uno solo quale portiere.

Affinché gli arbitri possano dare inizio alla partita devono esserci per squadra almeno cinque giocatori di campo e un portiere correttamente equipaggiato. In caso contrario la partita viene assegnata per forfait (5-0) alla squadra non colpevole. Durante la partita devono trovarsi sul campo di gioco almeno quattro giocatori. Se accade che una squadra non possa allineare il numero minimo di giocatori, la partita finisce e viene persa per forfait (5-0) dalla squadra colpevole.

Campo piccolo: Per ogni squadra devono esserci almeno tre giocatori di campo e un portiere correttamente equipaggiato. Se accade che una squadra non possa allineare il numero minimo di giocatori, la partita è finita. Il risultato viene determinato analogamente al campo grande.

302 LA SOSTITUZIONE DEI GIOCATORI

1) I giocatori possono essere sostituiti liberamente e in ogni momento.

Tutte le sostituzioni devono avvenire nella propria zona di cambio. Il giocatore che entra sul campo di gioco può farlo solo quando il compagno che esce ha già superato la balaustra. Un giocatore ferito che abbandona il campo di gioco fuori dalla propria zona di cambio può essere sostituito solo alla successiva interruzione di gioco. Ad un giocatore sanguinante non è permesso prender parte al gioco finché la perdita di sangue non è sotto controllo.

303 DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I PORTIERI

1) I portieri devono essere annotati come tali sul foglio di partita.

Il portiere deve essere annotato con una "P" nello spazio apposito del foglio di partita. Durante tutta la partita un portiere non può essere utilizzato come giocatore di campo nemmeno se munito di un bastone. Se una squadra deve sostituire il portiere in seguito ad un infortunio o ad una penalità, sono a disposizione al massimo tre minuti per equipaggiare correttamente un giocatore da portiere. Questo tempo non può essere utilizzato per il riscaldamento. Il nuovo portiere deve essere iscritto sul foglio di partita, come pure il minuto in cui la sostituzione ha avuto luogo.

2) Al di fuori dell'area di porta il portiere è considerato come un giocatore di campo senza bastone.

Ne consegue che la Regola 604.7 non valga per il portiere. All'interno della propria area di porta il portiere può utilizzare ogni parte del corpo per bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina. Il portiere non può irritare od ostacolare un giocatore avversario. Finché una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area di porta, il portiere può bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina anche al di fuori dell'area di porta. Nella propria area di porta il portiere può saltare. Il portiere è quindi considerato fuori dall'area di porta al momento in cui nessuna parte del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area stessa. Questo vale anche per il rilancio della pallina. Il portiere ha libertà nello scegliere come parare finché i suoi movimenti sono rivolti al bloccare la pallina. All'infuori dell'area di porta il portiere può toccare una sola volta la pallina con il piede.

304 DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL CAPITANO

1) Ogni squadra deve avere un capitano, che come tale viene iscritto sul foglio di partita.

Il capitano deve essere annotato con una "C" nello spazio apposito del foglio di partita. Un cambio di capitano può essere effettuato unicamente in caso di ferimento, malattia o penalità di partita e deve essere annotato sul foglio di partita. Un capitano che viene sostituito non può più essere impiegato quale capitano durante la stessa partita.

2) Solo il capitano ha il diritto di parlare con gli arbitri. Egli ha l'obbligo di collaborare con gli arbitri.

Il capitano deve rivolgersi agli arbitri in tono pacato. Un capitano penalizzato perde il proprio diritto di parlare con gli arbitri, se non da loro direttamente sollecitato. La squadra durante questo periodo non ha possibilità, se non quella di chiedere un Time Out, per parlare con gli arbitri.

Se considerato necessario dagli arbitri, la discussione può essere condotta nei corridoi anziché in campo, ma mai nello spogliatoio degli arbitri.

305 RESPONSABILI DELLE SQUADRE

1) Ogni squadra può iscrivere sul foglio di partita al massimo cinque responsabili.

Nella zona di cambio possono stare solamente le persone iscritte sul foglio di partita. I responsabili non possono entrare nel campo di gioco, se non durante un Time Out o su richiesta dell'arbitro. Ogni disposizione deve essere data all'interno della zona di cambio. Dopo la partita un responsabile maggiorenne deve firmare il foglio di partita. Nessuna correzione può essere apportata dopo l'inizio della partita eccetto l'eventuale correzione di un numero sbagliato. Se un responsabile è iscritto nella partita anche come giocatore, le sue infrazioni nella zona di cambio devono essere trattate come infrazioni di un giocatore, a meno che queste non fossero riconducibili chiaramente alla sua funzione di responsabile.

306 GLI ARBITRI

1) Una partita viene diretta da due arbitri aventi gli stessi diritti

Campo piccolo: La partita viene diretta da un solo arbitro

Gli arbitri devono utilizzare i fischi e i cenni prescritti. Hanno il diritto di interrompere la partita se ritengono che non possa continuare secondo le regole. Gli arbitri devono comunicare al segretario le informazioni necessarie in caso di rete o di penalità. Per tutti i casi non descritti nel regolamento e nelle interpretazioni gli arbitri decidono in modo logico e definitivo.

307 IL SEGRETARIATO

1) Durante una partita deve essere presente un segretario.

Campo piccolo: Deve esserci un segretario per palestra.

Il segretario è responsabile del foglio di partita, del cronometraggio e degli annunci. Deve essere neutrale.

PARTE 4 – L'EQUIPAGGIAMENTO

401 ABBIGLIAMENTO DEI GIOCATORI

1) I giocatori di campo devono indossare un abbigliamento uniforme formato da maglietta, pantaloncini corti e calzettoni.

Le donne possono indossare gonne corte o vestiti (maglietta e gonna in un solo pezzo) invece dei pantaloncini. Le magliette, i pantaloncini corti e i calzettoni dei giocatori di campo devono essere uguali per colore, lunghezza delle maniche e marca. Il colore grigio è riservato agli arbitri. Se gli arbitri decidono che le magliette delle squadre non sono distinguibili, la squadra nominata per seconda deve cambiarle. Se la squadra nominata per seconda appartiene alla società organizzatrice, è la squadra nominata per prima che deve cambiare magliette. Entrambi i calzettoni devono essere dello stesso colore e calzati alti.

2) I portieri devono indossare maglie come pure calzoni lunghi.

3) Tutte le magliette devono essere munite di un numero.

Le magliette devono essere numerate con cifre intere. I numeri devono essere arabi e ben leggibili sul torace e sulla schiena dei giocatori. I numeri sulla schiena devono essere alti al-meno 200mm, quelli sul torace almeno 70mm. Le cifre dei giocatori di campo devono essere compresi fra 2 e 99, quelli dei portieri fra 1 e 99. La numerazione delle magliette di una squadra non può ripetersi e nemmeno essere cambiata durante una partita. Se un giocatore prende parte alla partita con una numerazione sbagliata, il referto deve essere corretto e l'infrazione deve essere riportata all'autorità amministrativa.

4) Tutti i giocatori devono calzare scarpe.

Tutti i giocatori devono portare scarpe da palestra che non lascino segni. I calzettoni non possono coprire le scarpe. Se un giocatore perde una o entrambe le scarpe durante il gioco, può continuare a giocare fino all'interruzione successiva.

402 ABBIGLIAMENTO DEGLI ARBITRI

1) Gli arbitri devono indossare maglietta, pantaloncini corti neri e calzettoni neri.

2) L'uniforme dei due arbitri deve avere la stessa combinazione di colori.

403 EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

1) Il portiere non può utilizzare un bastone.

2) Durante la partita il portiere deve portare una protezione per la testa riconosciuta e contrassegnata (vignetta) dall'IFF.

Tutte le modifiche della protezione per la testa, ad eccezione della colorazione sono proibite.

3) L'equipaggiamento del portiere deve servire unicamente da protezione del corpo. Non può contenere elementi che abbiano come scopo il coprire parti della porta.

4) Il portiere deve indossare pantaloni lunghi.

È permesso indossare protezioni per gli stinchi, le ginocchia, i gomiti e per il petto, ma senza una protezione per le spalle. È pure permesso indossare guanti sottili e una conchiglia. Guanti da presa di ogni tipo sono proibiti, come anche nastri biadesivi o altri materiali adesivi (Spray adesivi sui vestiti, sulle mani o sul terreno) o altri materiali con scopo simile (Spray al silicone). Questo vale sia per i portieri che per i giocatori di campo. Regolamenti locali dei proprietari delle palestre sono da tenere in considerazione. Non

può essere messo alcun materiale nella o sulla porta. Il portiere non deve usare protezioni che coprano di più del suo corpo, come ad esempio delle spalline imbottite. Non può essere messo alcun materiale nella o sulla porta.

404 EQUIPAGGIAMENTO DEL CAPITANO

1) Il capitano deve portare una fascia ben visibile al braccio

La fascia deve essere portata sul braccio e deve essere di un colore ben distinguibile da quello della maglia. Il nastro adesivo come fascia non è permesso. Solo un giocatore per squadra può portare la fascia al braccio. Non sono permessi altri segni di riconoscimento.

405 EQUIPAGGIAMENTO PERSONALE

1) I giocatori non possono portare oggetti che potrebbero causare ferite.

I giocatori non possono portare oggetti come orologi da polso, grandi anelli, orecchini, equipaggiamento di protezione, equipaggiamento medico, occhiali protettivi ecc., che secondo l'arbitro possono ferire se stessi o altri giocatori. Gli orecchini possono essere fissati all'orecchio con del nastro adesivo, in modo da non presentare più alcun pericolo di ferimento. Collane fini e aderenti al corpo sono tollerate. Portare parastinchi o guanti senza dita è permesso. I parastinchi devono costantemente essere coperti dai calzoncini. L'equipaggiamento medico autorizzato (bende, paraginocchia, paragoniti, ecc.) è permesso se questo non impedisce di portare l'abbigliamento regolamentare. All'infuori di bandane o fascette elastiche non sono permessi copricapo. I giocatori di campo non possono indossare calzoncini da ciclista lunghi.

Eccezioni possono essere consentite solo dall'autorità amministrativa su richiesta scritta.

2) Se un giocatore indossa degli occhiali protettivi, questi devono essere conformi ai regolamenti sui materiali IFF e contrassegnati di conseguenza.

Tutte le modifiche agli occhiali protettivi sono proibite. Se un giocatore perde gli occhiali protettivi durante il gioco, può continuare a giocare fino all'interruzione successiva.

406 IL BASTONE

1) Il bastone deve essere riconosciuto dall'IFF e possedere la vignetta di riconoscimento.

Ogni modifica della canna del bastone, escluso l'accorciamento, è proibita. La canna può essere avvolta da nastro adesivo o non adesivo solamente sopra la demarcazione per la presa, senza però coprirla.

2) La paletta del bastone non può avere angoli taglienti. La curvatura della paletta non può superare i 30mm.

Tutte le modifiche della paletta, ad eccezione della curvatura, sono proibite. La misurazione della curvatura della paletta viene effettuata appoggiando la paletta su di una superficie piana, misurando poi la distanza fra la superficie piana e la parte più alta del lato inferiore della paletta. È permesso cambiare paletta, ma solo se quest'ultima è compatibile con il bastone e della stessa marca e se saldamente fissata alla canna del bastone. Il passaggio tra paletta e canna può essere coperto con nastro adesivo, ma la parte della paletta che viene nascosta non può essere superiore ai 10 mm.

407 EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI

1) Gli arbitri devono esser muniti di un fischietto di medie dimensioni, uno strumento per le misurazioni e un cartellino rosso.

408 MATERIALE DEL SEGRETARIATO

1) Il segretariato deve avere tutto il materiale richiesto per svolgere il proprio ruolo.

Deve esserci un orologio ufficiale visibile dalla maggior parte del pubblico e regolato dal segretariato.

Tornei: Non è necessario un orologio ufficiale, ma per ogni campo devono esserci almeno due cronometri per la misurazione del tempo da gioco.

409 CONTROLLO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

1) Gli arbitri decidono per quanto riguarda controlli e misurazioni degli equipaggiamenti.

Il controllo può essere effettuato prima o durante una partita. Equipaggiamenti non regolamentari, compresi bastoni difettati, esclusa la misurazione della curvatura della paletta e il controllo combinato della canna e della paletta devono essere corretti dal giocatore. Ogni irregolarità che riguarda l'abbigliamento dei giocatori (cfr. Regola 401) porta a una sola penalità per squadra per partita. Tutte le irregolarità riguardanti l'equipaggiamento devono comunque essere messe a rapporto. Durante il controllo possono stare presso il segretariato solo gli arbitri, i capitani e il giocatore il cui bastone viene esaminato. Il gioco dopo il controllo inizia nella stessa situazione in cui era prima.

2) I capitani possono pretendere la misurazione della curvatura della paletta e il controllo della combinazione bastone/paletta.

Il capitano ha diritto di far notare altre irregolarità nell'equipaggiamento della squadra avversaria. In questo caso sono gli arbitri a decidere se effettuare un controllo. La misurazione e il controllo della combinazione bastone/paletta può essere chiesta in ogni momento, ma ha luogo solo alla successiva interruzione di gioco. Se un controllo viene preteso durante un'interruzione, questo ha luogo subito. Questo vale anche in relazione a un tiro di rigore o ad una rete. Se, secondo gli arbitri, questo causa un chiaro svantaggio per la squadra avversaria, il controllo viene effettuato all'interruzione successiva. Una squadra può pretendere una sola misurazione per interruzione di gioco. Il controllo viene effettuato presso il segretariato. Durante il controllo possono stare presso il segretariato solo gli arbitri, i capitani e il giocatore la cui paletta viene esaminata. Il gioco dopo il controllo inizia nella stessa situazione in cui era prima della misurazione.

PARTE 5 – LE SITUAZIONI STANDARD

501 REGOLE GENERALI PER LE SITUAZIONI STANDARD

1) Dopo ogni interruzione di gioco, si riprende con una situazione standard. Il genere della situazione è determinato dal tipo di interruzione.

Situazioni standard sono: l'ingaggio, la punizione laterale, la punizione diretta ed il tiro di rigore.

2) Gli arbitri devono eseguire un fischio, il cenno prescritto e mostrare il luogo stabilito per la situazione. La pallina può essere giocata dopo il fischio, con il bastone da un giocatore di campo, solo quando è ferma sul luogo designato.

Gli arbitri devono prima effettuare il cenno prescritto per la situazione standard e poi quello per l'infrazione. Il cenno dell'infrazione deve essere utilizzato solo se necessario e comunque sempre in caso di penalità e di rigore. Se più situazioni standard si sovrappongono allora vale il seguente ordine: rete - tiro di rigore - penalità (con infrazione) - direzione/ingaggio - infrazione. In caso di dubbio, gli arbitri devono mostrare da dove va ripreso il gioco. Gli arbitri possono tollerare uno spostamento dal punto preciso o una pallina non completamente ferma, se questo non influenza l'andamento del gioco. La rimessa in gioco deve avvenire il più velocemente possibile. Il gioco è fermo, fino al momento in cui la pallina viene toccata con il bastone dal giocatore esecutore, dopo il fischio dell'arbitro.

3) L'esecuzione di una situazione standard non può essere ritardata senza motivazione.

Gli arbitri decidono cosa sia da considerare un ritardo senza motivazione. Se l'esecuzione viene ritardata, gli arbitri devono richiamare l'esecutore della situazione standard e solo in seguito, se il ritardo continua, considerare l'ulteriore infrazione.

502 L'INGAGGIO

1) All'inizio di un tempo di gioco e come conferma di una rete viene eseguito un ingaggio dal punto centrale.

In seguito a una rete durante un prolungamento, alla fine di un tempo di gioco e alla fine di una partita, la rete non deve essere confermata con un ingaggio al punto centrale. Al momento di un ingaggio al punto centrale, tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo.

2) Si esegue un ingaggio quando il gioco è stato interrotto e a nessuna delle due squadre può essere assegnata una punizione laterale, diretta o un tiro di rigore (Cenno 802).

3) L'ingaggio viene effettuato al punto d'ingaggio più vicino al luogo in cui si trovava la pallina quando il gioco è stato interrotto.

4) Tutti i giocatori, compresi i loro bastoni, che non eseguono l'ingaggio, devono, immediatamente e senza sollecitazione da parte degli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno tre metri dal punto d'ingaggio.

Campo piccolo: La distanza minima è di due metri.

Prima dell'ingaggio gli arbitri devono controllare che le due squadre siano pronte alla ripresa del gioco.

5) L'ingaggio viene effettuato da un giocatore per squadra con la pallina per terra. La pallina deve essere giocata con il bastone. I giocatori di campo che eseguono l'ingaggio non possono toccarsi e devono tenere le palette dei loro bastoni nella direzione di gioco. Le palette devono essere appoggiate sul terreno e stare vicine alla pallina, ma non possono toccarla. I piedi devono essere perpendicolari alla li-nea di metà campo e trovarsi su di un'ipotetica linea parallela alla linea di metà campo stessa. Il bastone deve essere tenuto normalmente. Le mani devono tro-varsi sopra la linea di demarcazione per la presa.

Chi esegue l'ingaggio deve essere orientato nella direzione di gioco della propria squadra. Il giocatore della squadra che difende ha il diritto di appoggiare il bastone per primo. Nel caso dell'ingaggio sulla linea di metà campo, il giocatore della squadra ospite può appoggiare per primo il bastone. La pallina deve stare a metà della palette. I giocatori devono eseguire le correzioni eventualmente richieste dagli arbitri; giocatori indisciplinati vengono allontanati. Ingaggi svolti irregolarmente che portano all'allontanamento di un giocatore vengono puniti con una punizione diretta per la squadra opponente sul punto d'ingaggio.

6) Un ingaggio può portare direttamente ad una rete.

503 EVENTI CHE PORTANO AD UN INGAGGIO

1) Quando la pallina viene danneggiata involontariamente.1) All'inizio di un tempo di gioco e come conferma di una rete viene eseguito un in-gaggio dal punto centrale.

2) Quando la pallina non può essere giocata correttamente.

Gli arbitri devono dare ai giocatori la possibilità di giocare la pallina, prima di interrompere il gioco.

3) Quando parti della balaustra sono spostate e la pallina si trova nei paraggi.

4) Quando la porta è stata spostata involontariamente e non può essere riportata nella posizione corretta entro un tempo utile.

Appena possibile il portiere deve riportare la porta in posizione corretta.

5) Quando un giocatore ferito intralcia il gioco o quando un giocatore si ferisce seriamente.

Gli arbitri decidono quando considerare un giocatore ferito.

6) Quando si verifica una situazione straordinaria durante la partita.

Gli arbitri decidono quale sia da ritenere una situazione straordinaria. Il gioco deve in ogni caso essere fermato almeno quando persone non autorizzate entrano sul campo di gioco, quando oggetti cadono in campo, quando la luce viene a mancare parzialmente o totalmente, o quan-do il segnale di fine tempo viene dato al momento sbagliato. Quando una pallina estranea alla partita cade sul campo di gioco, il gioco viene interrotto immediatamente se la pallina in questione influenza l'andamento del gioco. Quando un arbitro viene colpito dalla pallina oppure una pallina estranea alla partita entra sul campo di gioco, il gioco viene immediatamente interrotto se il fatto in questione ha un influsso decisivo e significativo sul corso del gioco.

7) Quando una rete viene annullata, sebbene non vi fossero state infrazioni che avrebbero portato ad una punizione.

Questo vale anche nel caso che la pallina entri in porta senza aver oltrepassato la linea di porta, come quando entra attraverso un buco nella rete.

8) Quando un tiro di rigore non porta ad una rete.

Questo vale anche nel caso in cui il rigore viene tirato in modo irregolare.

10) Quando gli arbitri non riescono a decidere a quale delle due squadre assegnare una punizione diretta o laterale.

Questo vale anche quando due giocatori di squadre opposte commettono un'infrazione con-temporaneamente o quando la pallina lascia il campo di gioco o tocca oggetti che si trovano sopra il campo di gioco e gli arbitri non riescono a decidere chi ha toccato la pallina per ultimo.

11) Quando la decisione degli arbitri non é corretta.

Questo include quando gli arbitri per errore fischiano per troppi giocatori in campo e poi si accorgono che la squadra sta giocando senza portiere.

Solo gli arbitri possono decidere se considerare errata una precedente decisione.

504 LA PUNIZIONE LATERALE

1) Una punizione laterale viene assegnata alla squadra non colpevole quando la pallina lascia il campo di gioco o tocca un oggetto che si trova sopra il campo di gioco (Cenno 804).

Una punizione laterale viene accordata solo se il gioco non è interrotto. Come squadra non colpevole si definisce la squadra i cui giocatori (equipaggiamento compreso) non hanno toccato per ultimi la pallina. Nel caso in cui la pallina giacesse nella rete esterna della porta e con un colpo sulla rete un giocatore la facesse uscire dal campo di gioco senza averla direttamente toccata, il giocatore che con il colpo sulla rete ha fatto uscire la pallina dal campo è considerato come colui che ha toccato per ultimo la pallina.

2) Una punizione laterale viene eseguita, in linea di massima, dal luogo dell'infrazione, al massimo a 1.5 m dalla balaustra, ma mai dietro l'ipotetico pro-lungamento della linea di porta.

Campo piccolo: La distanza massima dalla balaustra é di 1.0 m.

Una punizione laterale può essere effettuata da una distanza minore dalla balaustra da quella indicata precedentemente. Se il luogo dell'infrazione si trova dietro l'ipotetico prolungamento della linea di porta, la punizione laterale viene effettuata dal punto d'ingaggio più vicino. Se la pallina tocca un oggetto sopra il campo di gioco la punizione laterale viene effettuata all'altezza dell'infrazione alla distanza massima dalla balaustra. Gli arbitri possono tollerare uno spostamento dal luogo esatto della punizione o una pallina non del tutto ferma se il gioco non ne viene influenzato.

3) Tutti i giocatori avversari, compresi i loro bastoni, devono immediatamente, e senza dover essere richiamati dagli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno tre metri dalla pallina.

Campo piccolo: La distanza minima è di due metri.

I giocatori che eseguono la punizione non devono aspettare finché gli avversari siano alla distanza regolamentare. L'avversario non può in nessun caso ostacolare il gioco e deve allontanarsi dalla pallina.

4) La pallina deve essere giocata con il bastone. Deve essere colpita e non può essere né sollevata né accompagnata.

5) Il giocatore che esegue la punizione non può toccare la pallina una seconda volta prima che un'altro giocatore o il suo equipaggiamento la tocchino.

6) Una punizione laterale può portare direttamente ad una rete.

Questo vale anche se il giocatore che esegue una punizione fa direttamente un'autorete.

505 EVENTI CHE PORTANO AD UNA PUNIZIONE LATERALE

1) Quando la pallina abbandona il campo di gioco o tocca oggetti sopra il campo di gioco.

506 LA PUNIZIONE DIRETTA

1) In caso di infrazione una punizione diretta viene assegnata alla squadra non colpevole (Cenno 804).

Una punizione diretta può essere assegnata solo se il gioco non è interrotto, tranne in caso di ritardo nelle situazioni standard. Nel caso di un'infrazione che porti ad una punizione diretta, si deve, se possibile, usare la regola del vantaggio. Si dà un vantaggio quando la squadra non colpevole rimane in possesso della pallina nonostante l'infrazione e ha maggiori possibilità di segnare che non con una punizione diretta (Cenno 805). Se il gioco è interrotto durante un vantaggio perchè la squadra non colpevole perde il possesso della pallina, la punizione diretta che ne consegue deve essere effettuata dal punto in cui è stata commessa l'ultima infrazione.

2) Una punizione diretta viene eseguita, in linea di massima, dal luogo dell'infrazione, ma mai dietro l'ipotetico prolungamento della linea di porta o a meno di 3.5 m di distanza dall'area protetta.

Campo piccolo: Una punizione diretta non può essere eseguita a meno di 2.5 m dall'area protetta.

Una punizione diretta che dovrebbe essere tirata da dietro l'ipotetico prolungamento della linea di porta, viene eseguita dal più vicino punto d'ingaggio. Un luogo di esecuzione di una punizione diretta che si trovi ad una distanza inferiore a quella minima dall'area protetta viene spostato indietro lungo un'ipotetica linea che passa per il centro della porta e dal punto dell'infrazione fino a raggiungere la distanza regolamentare. Questo vale anche per le punizioni in difesa. Una punizione diretta assegnata a meno di 1.5 m dalla balaustra può essere portata a questa distanza (Campo piccolo: 1.0 m). Quando una punizione diretta viene eseguita a 3.5 m (Campo piccolo: 2.5 m) dall'area protetta, la squadra in difesa ha il diritto di disporre la barriera direttamente davanti all'area protetta. La squadra in attacco non deve aspettare che la barriera sia disposta correttamente. La squadra in attacco ha il diritto di posizionare dei giocatori davanti alla barriera della squadra avversaria. Gli arbitri possono tollerare uno spostamento dal luogo esatto per la punizione o una pallina non completamente ferma se questo non influenza l'andamento del gioco.

3) Tutti i giocatori avversari, compresi i loro bastoni, devono immediatamente, e senza dover essere richiamati dagli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno tre metri dalla pallina.

Campo piccolo: La distanza minima dei giocatori avversari (compresi i bastoni) dalla pallina è di due metri.

La squadra in difesa ha il diritto di posizionare la barriera alla distanza regolamentare. Il giocatore che esegue la punizione non deve aspettare finché gli avversari siano alla distanza regolamentare. L'avversario non può in nessun caso ostacolare il gioco e deve allontanarsi dalla pallina.

4) La pallina deve essere giocata con il bastone. Deve essere colpita e non può essere né sollevata né accompagnata.

5) Il giocatore che esegue la punizione non può toccare la pallina una seconda volta prima che un altro giocatore o il suo equipaggiamento la tocchino.

6) Una punizione diretta può portare direttamente ad una rete.

507 EVENTI CHE PORTANO AD UNA PUNIZIONE DIRETTA

1) Quando un giocatore colpisce, blocca, solleva, calcia o batte il bastone di un avversario o l'avversario stesso. (Cenni 901, 902, 903, 912).

Questo non vale come infrazione se il bastone dell'avversario viene colpito dopo che la pallina è stata giocata.

3) Quando un giocatore di campo alza sopra l'anca la paletta del bastone, dietro di sé prima di tirare, o davanti a sé dopo aver tirato (Cenno 904).

L'altezza dell'anca viene considerata in posizione eretta. Lo stesso vale per tiri fintati. Alzare davanti o dietro a sé il bastone durante un tiro è permesso se non ci sono giocatori nelle vicinanze o non c'è pericolo di ferimento.

4) Quando un giocatore di campo gioca, o prova a giocare, la pallina con una parte qualsiasi del suo bastone o del suo piede o il suo polpaccio, quando questa si trova sopra l'altezza del ginocchio. (Cenno 904, 913).

5) Quando un giocatore di campo mette il bastone, il piede o la gamba tra le gambe dell'avversario (Cenno 905)

6) Quando un giocatore di campo con o senza pallina spinge o ostacola un avversario con parti del corpo che non siano la spalla (Cenno 907).

7) Quando un giocatore con o senza pallina corre o cammina all'indietro contro un avversario oppure quando un giocatore non in possesso della pallina non permette a un avversario di spostarsi nella direzione che desidera (Cenno 908, 911).

8) Quando un giocatore di campo entra nell'area protetta (Cenno 914).

Questo è ritenuto un'infrazione solo se il gioco è nelle vicinanze. Un giocatore di campo entra nell'area protetta quando una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo dentro l'area protetta, linee comprese. I giocatori di campo possono tenere i loro bastoni nell'area protetta. Ogni volta che un giocatore di difesa entra nell'area protetta per la formazione della barriera in occasione di una punizione per la squadra avversaria, e la punizione è tirata direttamente verso la porta, viene assegnato un tiro di rigore.

9) Quando un giocatore della squadra in attacco sposta volontariamente la porta (Cenno 914).

10) Quando un giocatore di campo ostacola passivamente il portiere (Cenno 915 – nessuna penalità).

Questo vale come infrazione solo se all'inizio del rilancio il giocatore di campo si trova all'interno dell'area di porta a meno di tre metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina. È ritenuto ostacolamento passivo quello fatto involontariamente o quando l'avversario resta fermo.

Campo piccolo: Quando all'inizio del rilancio l'avversario si trova a meno di due metri di distanza dal portiere. È ritenuto ostacolamento passivo quello fatto involontariamente o quando l'avversario resta fermo.

11) Quando un giocatore di campo salta per fermare la pallina (Cenno 916).

Al giocatore di campo non è permesso lasciare il campo con entrambi i piedi per fermare la pallina. Gli è permesso saltare per lasciar passare una pallina, se la pallina non viene toccata. Gli è anche permesso di saltare per giocare la pallina sotto l'altezza del ginocchio. L'altezza del ginocchio viene determinata in posizione eretta. Correre non viene considerato salto.

12) Quando un giocatore di campo gioca la pallina dall'esterno del campo di gioco (nessun Cenno).

Un giocatore si trova fuori dal campo di gioco se almeno un piede è al suo esterno. Non è importante se viene toccato il suolo o meno. Quando un giocatore gioca la pallina dall'esterno del campo di gioco durante una sostituzione, viene decretata una penalità per cambio scorretto (Regola 616). Se un giocatore sulla panchina di riposo, quando non sta effettuando una sostituzione, gioca la pallina, questo viene considerato disturbo volontario del gioco (Regola 615.5).

13) Quando un portiere durante il rilancio abbandona completamente l'area di porta (Cenno 917).

In questo caso il portiere non è considerato un giocatore di campo. Questo vale anche quando il portiere abbandona involontariamente l'area di porta, dopo essere entrato in possesso della pallina quando ancora toccava con almeno una parte del corpo l'area di porta. Il rilancio è corretto se il portiere lascia la pallina prima di abbandonare l'area di porta.

14) Quando un portiere rilancia o calcia la pallina oltre metà campo (Cenno 917).

Questo vale come infrazione, se la pallina non tocca il terreno, le balaustre, un altro giocatore o il suo equipaggiamento prima di superare la linea di metà campo.

15) Quando un ingaggio, una punizione diretta o laterale vengono eseguite scorrettamente o ritardate volontariamente (Cenno 918).

Ritardare volontariamente significa che la squadra che effettua la ripresa di una situazione standard ritarda il gioco, colpendo, trascinando o sollevando la pallina per allontanarla evitando di rimetterla in gioco. oppure quando una squadra impedisce di disporre la barriera alla distanza minima. Quando la punizione viene tirata dal punto sbagliato o con la pallina in movimento, l'esecuzione viene ripetuta, a meno che secondo l'arbitro ciò non influenzi il corso del gioco.

16) Quando il portiere ha il controllo sulla pallina per più di tre secondi (Cenno 924).

Il portiere ha la pallina sotto controllo anche se la deposita a terra e poi la riprende in mano.

17) Quando un portiere riceve un passaggio da un suo compagno di squadra o prende la pallina direttamente dal suo compagno di squadra.(Cenno 924).

Ricevere un passaggio significa che il portiere tocca la pallina con le braccia o con le mani indipendentemente dal fatto che prima abbia toccato o bloccato la pallina con qualsiasi altra parte del corpo. Questo vale come infrazione solo se l'arbitro giudica il passaggio volontario. Un passaggio al portiere non viene considerato come una situazione da rete, per cui non può mai portare all'assegnazione di un tiro di rigore. Se il portiere completamente fuori dall'area di porta ferma la pallina, la sposta nell'area di porta e la raccoglie, non rappresenta un passaggio al portiere.

18) Quando una penalità non differita viene assegnata in rapporto ad una situazione di gioco (Cenno prescritto).

19) Quando un giocatore rallenta volontariamente il gioco (Cenno 924).

Questo vale come infrazione anche quando un giocatore in possesso della pallina va contro la balaustra o la porta, senza però appoggiarvi la pallina stessa, in modo tale che per l'avversario risulta impossibile sottrargliela in un modo corretto. Questo vale anche quando un portiere blocca la pallina attraverso la rete della porta. Gli arbitri devono avvertirlo prima di decretare una punizione nei suoi confronti.

20) Quando una squadra rallenta volontariamente il gioco (Cenno 924).

Questo vale come infrazione quando una squadra gioca sistematicamente in maniera passiva dietro alla propria porta. Gli arbitri, se possibile, devono avvertire la squadra prima di decretare una punizione nei suoi confronti.

21) Quando un giocatore gioca o ferma la pallina volontariamente con la testa (Cenno 921).

22) Quando viene assegnata una penalità differita e la squadra che l'ha causata entra in possesso della pallina. La punizione diretta dev'essere eseguita nel punto di ingaggio più vicino al luogo in cui è stato interrotto il gioco.

Lo stesso vale anche se a parere degli arbitri la squadra che beneficia della penalità differita perde tempo. Come perdita di tempo si intende il possesso della pallina nella propria metà campo, senza che l'avversario abbia la possibilità di entrare in possesso della pallina.

508 TIRO DI RIGORE

1) In caso di un'infrazione, un tiro di rigore viene assegnato alla squadra non colpevole (Cenno 806).

Un tiro di rigore può essere assegnato solo se il gioco non è interrotto. Se un tiro di rigore viene assegnato durante una penalità differita o in seguito ad un'infrazione che porta ad una penalità, viene dapprima decretata la penalità ed in seguito eseguito il tiro di rigore. Ulteriori procedimenti vedi Regola 618.

2) Un tiro di rigore viene eseguito dal punto centrale.

Il tiro di rigore viene svolto da un qualsiasi giocatore di campo appartenente alla squadra che non ha commesso l'infrazione. Il portiere non può essere sostituito con un giocatore di campo. Nel caso di un'infrazione da parte del portiere, viene concesso un nuovo tiro di rigore e il portiere viene punito in base alla sua infrazione, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Se un altro giocatore o un responsabile della squadra colpevole commette un'infrazione viene concesso un nuovo tiro di rigore, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Se l'esecutore del tiro del rigore commette un'infrazione durante lo svolgimento, il tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente ed il giocatore viene punito in base all'infrazione commessa. Se un altro giocatore o un responsabile della squadra che non ha commesso l'infrazione commette un'infrazione durante il tiro di rigore, questo tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente. Infrazioni che vengono commesse dalla zona di cambio, vengono punite per disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 615.5).

3) Tutti i giocatori, tranne il portiere che difende e il giocatore che esegue, devono trovarsi nella propria zona di cambio durante tutto lo svolgimento del tiro di rigore. All'inizio del tiro di rigore, il portiere deve trovarsi all'interno dell'area protetta.

In caso di disaccordo, il portiere entra per primo sul campo da gioco. Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore di campo della squadra che non abbia commesso l'infrazione. Il portiere non può essere sostituito da un giocatore di campo. Le infrazioni durante il tiro di rigore hanno le stesse conseguenze che durante il corso normale del gioco. Nel caso di un'infrazione da parte del portiere, viene sempre concesso un nuovo tiro di rigore, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Quando un giocatore che non sia l'esecutore del tiro di rigore commette un'infrazione, viene punito per disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 615.5).

4) La pallina può essere toccata più volte. Durante tutta l'esecuzione del tiro di rigore il giocatore e la pallina devono muoversi continuamente verso la porta avversaria.

Continuamente significa che il giocatore e la pallina non possono essere fermi o allontanarsi dalla porta simultaneamente, fintantoché il giocatore controlla la pallina. Non appena il portiere tocca la pallina o questa colpisce un palo o la traversa, il giocatore non può più toccare la pallina.

Se la pallina tocca prima i pali, o la traversa o il portiere e poi attraversa da davanti la linea di porta, il tentativo di rete è valido, purché prima non abbia oltrepassato l'immaginaria linea di porta continuata.

5) Un giocatore contro il quale viene emessa una penalità di tempo maggiore in relazione ad un tiro di rigore, deve sedersi sulla panchina dei penalizzati durante l'esecuzione.

Se il giocatore riceve penalità di partita in relazione ad un tiro di rigore, il capitano deve scegliere un giocatore non penalizzato, che sconti i una penalità di tempo maggiore.

509 TIRO DI RIGORE DIFFERITO

1) Un tiro di rigore deve essere differito se la squadra non colpevole, dopo aver sub-ito un'infrazione, resta in possesso della pallina e continua ad avere una chiara occasione da rete (Cenno 807).

Un tiro di rigore può essere differito anche se viene già indicata una penalità differita. Durante un tiro di rigore differito, ogni infrazione commessa dalla squadra colpevole che porterebbe ad una punizione, viene punita come infrazione ripetuta. Infrazioni che portano ad una penalità vengono punite con penalità corrispondenti all'infrazione.

2) Tiro di rigore differito significa che la squadra non colpevole ha la possibilità di continuare l'azione d'attacco fino a quando sussiste l'opportunità di rete.

Se un tempo di gioco termina durante un tiro di rigore differito, il tiro di rigore deve essere ugualmente eseguito. Il rinvio di un tiro di rigore differito è possibile, ma solo finché sussiste la chiara occasione da rete (Cenno 807). Se la squadra per la quale è stato segnalato un tiro di rigore differito segna una rete, la rete va accordata e il tiro di rigore non viene effettuato.

510 EVENTI CHE PORTANO AD UN TIRO DI RIGORE

1) Quando con un'infrazione, che porterebbe ad una punizione diretta o ad una penalità, la squadra che difende ostacola una chiara occasione da rete o una chiara occasione da rete che si sta profilando (Cenno prescritto).

Gli arbitri decidono cosa ritenere una chiara occasione da rete. Infrazioni nella propria area di porta non portano automaticamente ad un tiro di rigore. Un tiro di rigore deve sempre essere assegnato, quando la squadra che difende sposta volontariamente la porta o entra in campo volontariamente con troppi giocatori durante un'occasione da rete per la squadra avversaria. Se un giocatore di campo durante la formazione della barriera entra nella propria area protetta, deve essere sempre decretato un tiro di rigore.

PARTE 6 – LE PENALITÀ

601 REGOLE GENERALI DURANTE LE PENALITÀ

1) Quando viene commessa un'infrazione che porta ad una penalità, il giocatore col-pevole deve essere penalizzato.

Se per gli arbitri è impossibile individuare il giocatore da punire o quando l'infrazione è commessa da un responsabile della squadra, il capitano deve designare un giocatore di campo che sconti la penalità. Questo giocatore non può essere un penalizzato.

Se il capitano non procederà a questa scelta, o se è penalizzato sarà l'arbitro a scegliere il giocatore.

Tutte le penalità decretate e non revocate devono essere annotate sul foglio di partita con tempo, numero del giocatore penalizzato, tipo e motivo della penalità. Se la penalità è stata decretata per via di un'infrazione durante un'interruzione di gioco, la partita continua dalla stessa situazione standard precedente alla penalità. Un capitano penalizzato perde il diritto di parlare con gli arbitri, tranne che questi lo esortano a farlo.

2) Il giocatore penalizzato deve stare seduto sulla panchina dei penalizzati durante tutta la penalità.

Una penalità viene riportata al successivo tempo di gioco o ai tempi supplementari. Un giocatore penalizzato deve sedere sulla panchina dei penalizzati che si trova nella stessa metà campo della sua zona di cambio, a meno che il segretariato e le panchine dei penalizzati non siano sullo stesso lato della zona di cambio. Un giocatore di campo può lasciare la panchina dei penalizzati durante le pause tra i tempi di gioco regolamentari: deve comunque riprendere la sua posizione prima dell'inizio del successivo tempo di gioco. Nella pausa che precede il tempo supplementare il giocatore penalizzato non può lasciare la panchina dei penalizzati. Un giocatore penalizzato non può parlare con la sua squadra e non può prendere parte al Time Out. Un giocatore la cui penalità è terminata, deve lasciare immediatamente la panchina dei penalizzati, tranne se ci sono altre penalità da scontare che glielo impediscono. Un giocatore ferito che ha ricevuto una penalità può essere sostituito sulla panchina dei penalizzati da un giocatore di campo che non sia già penalizzato. Se è sostituito sulla panchina dei penalizzati, il giocatore ferito non può rientrare in campo prima della conclusione della sua penalità: in caso contrario è combinata una penalità di partita II. Se il segretariato manda anticipatamente in campo un giocatore penalizzato, è lo stesso giocatore che deve ritornare sulla panchina e scontare il rimanente tempo della penalità. In questo caso non è decretata alcuna ulteriore penalità che compensi l'entrata anticipata del giocatore penalizzato sul campo.

3) Se un portiere riceve una o più penalità di tempo minori il capitano della squadra deve scegliere un giocatore non penalizzato che sconti la penalità. Un portiere che riceve una penalità di tempo maggiore o personale le deve scontare personalmente. Se durante queste penalità riceve ulteriori penalità di tempo minori dovrà scontare personalmente anche queste.

Se un portiere deve scontare personalmente una penalità, alla sua squadra vengono concessi al massimo tre minuti per equipaggiare il portiere di riserva che lo rimpiazzerà. Il portiere di riserva non può riscaldarsi durante questo tempo. Il portiere di riserva e il momento della sostituzione devono essere annotati sul foglio di partita. Terminata la penalità, il portiere può rientrare in campo solamente dopo la prima interruzione. A questo scopo un giocatore designato dal capitano deve accompagnare il portiere sulla panchina dei penalizzati, in modo che possa rientrare in campo al momento opportuno e senza aspettare la successiva interruzione. Solo il giocatore penalizzato deve essere segnato sul referto. Gli arbitri e il segretariato devono favorire il rientro del portiere al momento opportuno, quindi alla successiva interruzione.

4) Il tempo della penalità viene cronometrato sincrono al tempo di gioco.

Se viene fermato il tempo della partita, anche il tempo della penalità si ferma.

602 PENALITÀ DI TEMPO

1) Una penalità di tempo è una penalità contro la squadra, quindi il giocatore penalizzato non può essere sostituito in campo da un altro (Cenni 809, 811).

2) Non può essere espiata contemporaneamente più di una penalità di tempo per giocatore. Possono essere cronometrate contemporaneamente solo due penalità di tempo per squadra.

Campo piccolo: Non può essere espiata contemporaneamente più di una penalità di tempo per squadra.

Le penalità di tempo vengono cronometrate nella successione in cui sono state decretate. Un giocatore contro cui sia stata decretata una penalità di tempo deve prendere posto sulla panchina dei penalizzati, anche se la sua penalità non potesse essere ancora cronometrata. Per lui valgono ugualmente le regole principali sotto 6.1.2. Qualora vengano decretate più di una penalità contemporaneamente ad una squadra, contro la quale è già in corso una penalità di tempo, gli arbitri sono a decidere quale penalità di tempo deve essere cronometrata per prima (vedi Regola 6.4.1). Le penalità più corte vengono in questo caso sempre cronometrate prima di quelle lunghe.

3) Se più di due giocatori di una squadra stanno scontando una penalità contemporaneamente, la loro squadra ha lo stesso il diritto di allineare in campo quattro giocatori.

Campo piccolo: Se più di un giocatore di una squadra deve scontare una penalità contemporaneamente, la sua squadra ha lo stesso il diritto di allineare tre giocatori.

Una squadra deve giocare con quattro giocatori di campo, finché resta solo una penalità da scontare. Se un giocatore ha espiato la sua penalità di tempo ed è in corso ancora più di una penalità contro la sua squadra, egli deve attendere sulla panchina dei penalizzati la successiva interruzione di gioco o la fine della penultima penalità di tempo. Alla fine della penultima penalità, solo il giocatore che ha espiato per primo la penalità di tempo può lasciare direttamente la panchina dei penalizzati. Durante un'interruzione, gli arbitri devono lasciare la possibilità al giocatore la cui penalità è terminata di lasciare la panchina dei penalizzati. Il segretariato deve annunciare agli arbitri la conclusione delle penalità.

Campo piccolo: Una squadra deve giocare con tre giocatori fino al momento in cui tutte le sue penalità sono terminate. Se un giocatore ha espiato la sua penalità di tempo ed è in corso ancora una penalità contro la sua squadra, egli deve attendere sulla panchina dei penalizzati la successiva interruzione di gioco o la fine dell'ultima penalità di tempo. Alla fine dell'ultima penalità, solo il giocatore che ha espiato per primo la penalità di tempo può lasciare direttamente la panchina dei penalizzati.

4) Se un giocatore che ha ricevuto una penalità commettesse ulteriori in frazioni che portano ad altre penalità, tutte le penalità vengono cronometrate una dopo l'altra.

Una dopo l'altra significa che la successiva penalità inizia ad essere cronometrata solo quando quella precedente è terminata, a meno che la squadra tra il tempo delle infrazioni abbia ricevuto altre penalità di tempo che non siano ancora state cronometrate. Possono essere decretate un numero illimitato di penalità di tempo contro lo stesso giocatore. Tutte le penalità di tempo vengono sempre cronometrate prima delle penalità disciplinari.

603 PENALITÀ DIFFERITA

1) Tutte le penalità possono essere differite. Una penalità deve essere differita, se la squadra non colpevole dell'infrazione che porta alla penalità resta in possesso della pallina (Cenni 807). Può essere differita solo una penalità alla volta, a meno che non si tratti di una occasione da rete.

Tutte le penalità possono essere differite. Quando vengono commesse infrazioni particolarmente dure, gli arbitri possono limitare la durata della penalità differita ad una occasione da rete. Una penalità differita può essere segnalata in associazione ad un tiro di rigore differito. Per ulteriori procedimenti vedi Regola 618.

2) Durante una penalità differita, alla squadra non colpevole viene offerta la possibilità di sostituire il proprio portiere con un giocatore di campo. Una penalità resta differita fino al momento in cui la squadra colpevole entra in possesso della pallina o fino alla successiva interruzione.

Dopo che il gioco viene interrotto poiché la squadra colpevole della penalità differita entra in possesso della pallina, questo continua con un ingaggio. In tutti gli altri casi, il gioco continua con la situazione standard relativa all'infrazione che ha portato alla sua interruzione. Se la squadra non colpevole ottiene una rete regolare durante una penalità differita, la penalità viene annullata. In questo caso la penalità differita non influenza l'andamento delle altre penalità. Durante una penalità differita viene data la possibilità alla squadra non colpevole di sostituire il portiere con un giocatore di campo e di continuare l'azione offensiva. Questa azione offensiva deve essere costruttiva (azione soprattutto nella metà campo avversaria). Se questo non fosse il caso, il gioco viene interrotto e poi continuato con un ingaggio. Se la squadra colpevole segna una rete durante una penalità differita, la rete non viene convalidata e il gioco prosegue con un ingaggio. Se la squadra non colpevole segna un'autorete, questa è convalidata. Una penalità differita viene al più tardi decretata alla fine di un tempo di gioco. Una penalità differita viene al più tardi decretata alla fine di un tempo di gioco.

604 PENALITÀ DI TEMPO MINORE

1 La durata di una penalità di tempo minore è di due minuti.

2) Quando una squadra che gioca in superiorità numerica, a causa di una penalità di tempo minore decretata alla squadra avversaria, mette a segno una rete, la penalità viene annullata.

Non vengono annullate penalità di tempo minore in corso, quando una rete viene segnata durante una penalità differita di tempo minore o a seguito di un tiro di rigore. Per ulteriori procedimenti, vedi Regola 618.

3 Le penalità di tempo minore vengono annullate seguendo lo stesso ordine con cui sono state decretate

Se un tiro di rigore viene causato da un'infrazione che porta ad una penalità di tempo minore, questa penalità non viene decretata.

605 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI TEMPO MINORE

1) Quando un giocatore colpisce, blocca, alza o calcia il bastone di un avversario o l'avversario stesso con lo scopo di riceverne un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (Cenni 901, 902, 903, 912).

2) Quando un giocatore colpisce, trattiene il bastone di un avversario o l'avversario stesso con lo scopo di riceverne un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (Cenni 910).

3) Quando un giocatore usa una parte qualsiasi del suo bastone o del suo piede per giocare o tentare di giocare la pallina sopra l'altezza dell'anca. (Cenni 904, 913).

L'altezza dell'anca viene definita nella posizione eretta.

4) Quando un giocatore utilizza il proprio bastone in maniera pericolosa (Cenni 904).

Questo comprende movimenti incontrollati in avanti o indietro del bastone o il tenere il bastone pericolosamente all'altezza della testa dell'avversario.

5) Quando un giocatore spinge un avversario contro le balaustre o la porta (Cenni 907).

6) Quando un giocatore in lotta per la pallina, fa lo sgambetto a un avversario o gli si getta sopra (Cenni 909).

7) Quando un capitano pretende la misurazione del bastone o il controllo della combinazione bastone/paletta e le caratteristiche si rivelano corrette (nessun Cenno).

Il capitano deve scontare la penalità.

8) Quando un giocatore di campo partecipa al gioco senza bastone (nessun Cenno).

Un portiere che partecipa al gioco fuori dall'area di porta è escluso da questa regola.

9) Quando un giocatore di campo prende in consegna un bastone fuori dalla propria zona di cambio (nessun Cenno).

10) Quando un giocatore ostacola un avversario che non è in possesso della pallina (Cenno 911).

Quando un giocatore, con o senza il possesso della pallina, cammina o corre all'indietro contro un avversario, viene decretata solamente una punizione diretta (Cenno 908).

11) Quando un giocatore di campo ostruisce attivamente il portiere durante il rilancio della pallina (Cenno 915 – Penalità di tempo minore).

Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo al momento del rilancio si trova nell'area di porta o a meno di tre metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina. Si tratta di ostruzione attiva se il giocatore segue con il corpo i movimenti del portiere o se prova a raggiungere la pallina con il bastone.

Campo piccolo: Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo al momento del rilancio si trova all'interno dell'area di porta o a meno di due metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina.

12) Quando un giocatore non è alla distanza regolamentare durante una punizione laterale o diretta (Cenno 915).

Questo non è considerato un'infrazione se l'avversario, durante una punizione laterale o diretta, tenta di portarsi alla distanza regolamentare, allontanandosi dalla pallina. Se una squadra dispone la barriera ad una distanza non regolamentare viene penalizzato un solo giocatore.

13) Quando un giocatore seduto o sdraiato per terra tocca, gioca o tenta di giocare volontariamente la pallina o influenza appositamente il corso del gioco.(Cenno 919).

Questo vale come infrazione anche quando il giocatore tocca a terra con entrambe le ginocchia o una mano (non quella con cui tiene il bastone), e gioca o ferma la pallina. Quando secondo gli arbitri il giocatore non è caduto volontariamente e la pallina lo colpisce, non deve essere ravvisata alcuna infrazione.

14) Quando un giocatore di campo gioca o ferma la pallina con la mano, o il braccio (Cenno 920).

Se la pallina viene tirata contro un giocatore che non ha la possibilità di scansarsi, non deve essere ravvisata alcuna infrazione.

15) Quando viene effettuato un cambio scorretto (Cenno 922).

Un giocatore non può entrare in campo a sostituirne un altro, se questo non stia già scavalcando le balaustre. Questo deve essere considerato un'infrazione solamente se il gioco ne risente. Sono considerati cambi scorretti anche quelli effettuati al di fuori della propria zona di cambio. Deve essere penalizzato colui che entra in campo.

16) Quando una squadra ha un numero eccessivo di giocatori sul campo di gioco (Cenno 922).

Solo un giocatore può essere penalizzato.

17) Quando un giocatore penalizzato abbandona la panchina dei penalizzati senza entrare sul campo di gioco, oppure resta sulla panchina dei penalizzati nonostante la sua penalità sia già terminata, oppure entra, durante un'interruzione, sul campo di gioco nonostante la sua penalità non sia terminata (Cenno 925, vedi interpretazione 612).

Il segretariato deve informare appena possibile gli arbitri di tali infrazioni. In ogni caso deve essere adottata la Regola 615.5 se il giocatore entra in campo durante il corso della partita. Il giocatore può entrare in campo solo se il numero di giocatori della sua squadra glielo permette.

18) Quando una squadra disturba sistematicamente il gioco con delle infrazioni che portano a punizioni dirette (Cenno 923).

Questo è da considerare un'infrazione anche quando una squadra commette tante piccole infrazioni in un breve lasso di tempo. Viene penalizzato il giocatore che ha commesso l'ultima infrazione. Questo vale anche per la squadra che non si presenta per tempo al rientro in campo dalla pausa. Quest'infrazione deve essere rapportata. Durante un tiro di rigore differito, ogni infrazione da parte di della squadra colpevole che porta ad una punizione diretta viene punito con un'infrazione ripetuta. Infrazioni che portano ad una penalità vengono punite con le penalità in relazione all'infrazione commessa. Tutte le penalità vengono scontate dai giocatori che le hanno commesse.

19) Quando un giocatore rallenta il gioco (Cenno 924).

Questo vale quando un giocatore della squadra attaccante colpisce o prende la palla quando il gioco viene interrotto, bloccandola intenzionalmente contro la porta o la sponda. Vale come infrazione anche quando la pallina, durante un'interruzione, viene allontanata oppure portata via dalla squadra colpevole oppure quando, durante il gioco viene volontariamente danneggiata o bloccata.

20) Quando una squadra rallenta sistematicamente il gioco (Cenno 924).

Questo vale anche quando il capitano mette in discussione ripetutamente e senza motivo le decisioni degli arbitri oppure quando un responsabile durante un'interruzione entra senza permesso degli arbitri sul campo di gioco. Gli arbitri devono se possibile avvertire il responsabile prima di decretare la penalità.

21) Quando un giocatore o un responsabile commenta le decisioni degli arbitri, oppure quando un responsabile parla con giocatori al di fuori della propria zona di cambio (Cenno 925).

Questo vale anche quando il capitano mette in discussione ripetutamente e senza motivo le decisioni degli arbitri oppure quando un responsabile durante un'interruzione entra senza permesso degli arbitri sul campo di gioco. Gli arbitri devono se possibile avvertire il responsabile prima di decretare la penalità.

22) Quando un portiere, nonostante la sollecitazione degli arbitri, non rimette nella sua posizione corretta la porta (Cenno 925).

Il portiere deve rimettere la porta in posizione corretta appena possibile.

23) Quando un giocatore non corregge irregolarità nell'equipaggiamento personale, nonostante l'arbitro lo abbia esortato a farlo (nessun Cenno).

Se possibile gli arbitri devono ammonire il giocatore prima di assegnare la penalità. Vengono punite una volta solo per partita. I numeri mancanti sulla parte anteriore delle magliette deve essere rapportato.

24) Quando un giocatore o una squadra indossano un abbigliamento non conforme (nessun Cenno).

Queste irregolarità possono essere punite una sola volta per squadra, per partita. Si deve fare rapporto per ogni ulteriore irregolarità, come la fascia del capitano o la mancanza di numeri sul petto. Gli arbitri devono, se possibile, notificare al giocatore prima di intraprendere qualsiasi azione. I numeri mancanti sulla parte anteriore delle magliette deve essere rapportato.

25) Quando un portiere con un equipaggiamento non conforme partecipa al gioco (nessun Cenno).

Quando il portiere perde inavvertitamente la protezione per la testa, il gioco viene interrotto e si riprende con un ingaggio.

606 PENALITÀ DI TEMPO MAGGIORE

1) La durata di una penalità di tempo maggiore è composta da due penalità di tempo minore che vengono cronometrate consecutivamente.

Se una penalità di tempo maggiore viene decretata in associazione ad un tiro di rigore o ad un tiro di rigore differito, si devono applicare le regole riguardanti le penalità in associazione ad un tiro di rigore. Regola 6.18

607 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI TEMPO MAGGIORE

1) Quando un giocatore di campo in lotta per la pallina dà colpi forti e pericolosi con il bastone (Cenno 901).

2) Quando un giocatore di campo fa cadere un avversario con un aggancio (Cenno 906).

3) Quando un giocatore di campo durante il gioco lancia sul campo di gioco il bastone o parte del suo equipaggiamento con l'intenzione di giocare o colpire la pallina (nessun Cenno).

4) Quando un giocatore attacca duramente un avversario (Cenno 909).

5) Quando un giocatore fa lo sgambetto o spinge forte un avversario che cade di conseguenza contro la balaustra o la porta (Cenno 909).

608 PENALITÀ PERSONALE

1) Una penalità personale (Cenno 808c) è sempre accompagnata da una penalità di tempo. La penalità personale viene cronometrata al termine della penalità di tempo. Un numero illimitato di penalità personali possono essere cronometrate parallelamente.

Se ad un giocatore che sta scontando una penalità personale, viene inflitta una penalità di tempo, la penalità personale viene interrotta e cronometrata dapprima la penalità di tempo. In questo caso è il capitano a designare il giocatore di campo che deve scontare la penalità di tempo, in modo da poter rientrare in campo al momento opportuno.

2) Un giocatore che riceve una penalità personale può essere sostituito in campo.

Un giocatore che non stia scontando una penalità, designato dal capitano, deve accompagnare il giocatore penalizzato sulla panchina dei penalizzati. Al termine della penalità di tempo potrà rientrare sul campo di gioco. Solo il giocatore penalizzato deve essere registrato sul referto. Il giocatore la cui penalità personale è terminata può rientrare in campo solo a gioco interrotto. Se un responsabile riceve una penalità personale, deve passare il resto della partita sulla tribuna degli spettatori. L'organizzatore deve controllare che il responsabile rimanga per tutto il resto della partita sulle tribune e che non partecipi più al gioco. La penalità di tempo che accompagna questa penalità personale deve essere scontata da un giocatore di campo designato dal capitano.

3) Un giocatore o un responsabile che riceve una penalità di partita o una penalità di partita tecnica non può più prendere parte alla partita e deve portarsi immediatamente negli spogliatoi (Cenno 809).

L'organizzatore è responsabile affinché il penalizzato si rechi negli spogliatoi e non ritorni sul campo di gioco o tra gli spettatori per il resto della partita. Deve essere fatto rapporto per tutte le penalità di partita.

Un giocatore o un responsabile incorrono in una sola penalità di partita per incontro, tranne quando la penalità di partita non viene annotata sul referto. Infrazioni successive che portano ad una penalità di partita devono essere annotate sul referto, ma non devono essere assegnate altre penalità di tempo ad eccezione di quelle subite da un giocatore o un responsabile non annotato nel referto.

Penalità di partita possono essere decretate anche prima o dopo la partita, ma non devono essere accompagnate da una penalità di tempo maggiore. Un giocatore o un responsabile che riceve una penalità di partita prima dell'incontro non può prendere parte alla partita. Prima dell'incontro, nessuna penalità di partita può essere decretata a causa di un equipaggiamento non conforme.

609 LA PENALITÀ DI DIECI MINUTI

- 1) Una penalità di dieci minuti viene sempre accompagnata da una penalità di tempo minore.
- 2) Le penalità di dieci minuti non vengono mai annullate.

610 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI DIECI MINUTI

- 1) Quando un giocatore o un responsabile si comportano in modo antisportivo (Cenno 925).

Con questo termine è inteso un comportamento maleducato e scorretto nei confronti di arbitri, giocatori, responsabili, funzionari, o spettatori, il picchiare o calciare contro le balaustre o la porta, o il lanciare oggetti anche durante le interruzioni di gioco o nelle zone di cambio o qualsiasi azione volta ad eludere gli arbitri. Un responsabile che riceve una penalità di dieci minuti dovrà portarsi per il resto della partita sulla tribuna degli spettatori.

- 2) Quando un giocatore è colpevole di simulazione con lo scopo di ingannare l'arbitro.

Questo include anche situazioni dove un giocatore esagera o abbellisce una caduta, un colpo o qualsiasi altro attacco. Simulare di aver subito un fallo o fingere un infortunio. Un giocatore che commette un'infrazione potrebbe comunque essere penalizzato anche se un giocatore è colpevole di aver simulato nella stessa situazione.

611 PENALITÀ DI PARTITA TECNICA

- 1) Una penalità di partita tecnica è sempre accompagnata da una penalità di tempo maggiore.

Un giocatore di campo designato dal capitano deve scontare la penalità di tempo maggiore ed eventuali restanti penalità del giocatore o del responsabile espulso. Solo il giocatore penalizzato deve essere segnato sul referto.

Eventuali penalità personali a carico del giocatore espulso vengono annullate. Se il giocatore espulso commette un'ulteriore infrazione che porta ad una penalità di partita più grave, tale infrazione deve essere annotata a referto ma non comportano una penalità accompagnatoria di tempo maggiore.

- 2) Una penalità di partita tecnica porta all'esclusione del colpevole per la partita in corso e non prevede ulteriori penalità per il giocatore o il responsabile.

612 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI PARTITA TECNICA

- 1) Quando un giocatore utilizza un bastone non permesso, un bastone e una paletta di marche diverse o con la curvatura della paletta troppo grande. Quando il portiere utilizza una protezione per la testa non permessa (nessun Cenno).

Un bastone senza il contrassegno (Vignetta) è sempre considerato non approvato.

- 2) Quando un giocatore o un responsabile partecipa al gioco senza essere iscritto sul foglio di partita (nessun Cenno).

614 PENALITÀ DI PARTITA

1) Una penalità di partita porta ad una squalifica per la successiva partita nella stessa gara (campionato/coppa/torneo) e ad un'ulteriore provvedimento da parte della commissione competente della Federazione Italiana Unihockey Floorball.

612 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI PARTITA

1) Quando un giocatore o un responsabile è coinvolto in una rissa (Cenno 909).

Il giocatore deve essere coinvolto attivamente. Si ha una rissa se si colpisce rudemente o si spinge ripetutamente un avversario.

2) Quando un giocatore commette ripetutamente delle infrazioni che portano ad una penalità di tempo maggiore. (Cenno 923).

La penalità di partita viene decretata al posto della seconda penalità di tempo maggiore. Questa penalità di partita viene comunque accompagnata da una penalità di tempo maggiore.

3) Quando un giocatore o un responsabile si comporta costantemente o ripetutamente in modo antisportivo (Cenno 925).

Costantemente significa "nella stessa azione" ripetutamente significa "per la seconda volta nella stessa partita". Al posto della seconda penalità personale viene decretata una penalità di partita che è sempre seguita da una penalità di tempo maggiore.

4) Quando un giocatore manipola o sostituisce un oggetto del suo equipaggiamento prima che gli arbitri possano controllarlo (Cenno 925).

5) Quando un giocatore o un responsabile commette un'infrazione con la chiara intenzione di disturbare il gioco (Cenno 925).

Questo vale anche quando un giocatore rientra intenzionalmente nel campo di gioco prima che la sua penalità sia finita, a meno che la responsabilità di questo errore sia del segretario. Quando durante un'interruzione un giocatore lascia anzitempo la panchina dei penalizzati o un responsabile entra in campo, viene decretata solamente una penalità di tempo minore. Se un giocatore la cui penalità personale sia terminata rientra in campo durante il gioco sebbene non gli sia permesso a causa del numero di giocatori sul campo di gioco, gli arbitri possono considerare l'infrazione come "Troppi giocatori sul campo di gioco" (Regola 6.5.17). Come disturbo volontario si intende anche il prendere parte al gioco dalla panchina di riposo, il gettare parti dell'equipaggiamento sul campo di gioco durante il gioco o con l'intenzione di disturbare la ri-presa della partita. L'utilizzo volontario di troppi giocatori sul campo di gioco oppure l'utilizzo di un portiere annotato come tale sul foglio di partita come giocatore di campo nella stessa partita sono considerati pure come disturbo volontario. Quando un giocatore, che per via di un trattamento di un infortunio si è fatto rappresentare da un altro giocatore sulla panchina dei penalizzati, entra sul campo di gioco prima del termine della sua penalità di tempo, questo è considerato disturbo volontario di gioco. Inoltre l'utilizzo di sostanze scivolose o appiccicose è considerato disturbo volontario.

6) Quando un giocatore di campo utilizza un bastone difettoso, allungato, rinforzato o che presenta un pericolo di ferimento (nessun Cenno).

7) Quando per rabbia un giocatore rompe il bastone o altri oggetti del suo equipaggiamento. (Cenno 925)

8) Quando un giocatore si rende colpevole di un'infrazione con pericolo di ferimento (Cenno 909).

Con questo si intendono infrazioni rozze e con pericolo di ferimento fatte con il corpo, commesse in stretta relazione al gioco. L'infrazione può far parte del gioco e non è direttamente mirata al ferimento dell'avversario, anche se può già essere preso in considerazione. Questo include quando un giocatore, senza la possibilità di raggiungere la pallina oppure per rimanere in possesso di questa, si lancia contro un avversario, lo attacca, lo spinge contro le balaustre o la porta, oppure gli fa uno sgambetto in maniera da farlo cadere contro le balaustre o la porta.

9) Quando un giocatore o un responsabile è coinvolto in una lotta (Cenno 909).

Il giocatore deve essere coinvolto attivamente. Si considera una lotta uno scontro in cui si calcia o picchia con le mani un avversario.

10) Quando un giocatore o un responsabile si rende colpevole di infrazioni brutali (Cenno 909).

Queste comprendono pugni o spinte forti come pure colpi con il bastone alla testa o con molta forza contro il corpo dell'avversario.

11) Quando un giocatore o un responsabile usa insulti pesanti (Cenno 925).

Insulti pesanti significa "duramente offensivi" contro arbitri, giocatori, responsabili, funzionari o spettatori.

12) Quando un giocatore o un responsabile è colpevole di condotta violenta (vie di fatto). (Cenno 909)

Condotta violenta significa un colpo deliberato contro una persona anche senza causare lesioni. Con vie di fatto si intendono azioni intenzionali o forti contro l'avversario. Si intendono: tutti i colpi di bastone lontano dal gioco che sono mirati all'avversario, sputare o spruzzare contro l'avversario, tirare i capelli dell'avversario, lanciare oggetti contro l'avversario o far cadere con spinte mirate l'avversario.

PARTE 7 – LA RETE

701 CONVALIDA DELLA RETE

1) Una rete è convalidata quando è stata ottenuta in modo corretto e confermata con un ingaggio a metà campo.

Tutte le reti convalidate devono essere annotate sul foglio di partita. Bisogna scrivere il momento della rete, il giocatore che l'ha ottenuta e, se possibile, il giocatore che ha fornito l'assist. Al giocatore di una stessa squadra coinvolto direttamente in un'azione da rete viene assegnato l'assist. Può essere assegnato un solo assist per azione da rete. Una rete al termine di un tempo di gioco, durante un prolungamento o in seguito ad un tiro di rigore al termine di un tempo di gioco, non deve essere convalidata da un ingaggio a centrocampo. In questo caso la convalida avviene tramite gli arbitri che segnalano con un braccio il centrocampo.

2) Una rete convalidata non può essere annullata dopo che l'ingaggio è stato già effettuato.

Se gli arbitri non fossero sicuri della regolarità di una rete convalidata, devono annotarlo sul foglio di partita.

702 RETI OTTENUTE IN MODO CORRETTO

1) Quando la pallina ha superato per intero la linea di porta dal davanti, dopo essere stata giocata in modo corretto con il bastone, e precedentemente non vi è stata alcuna infrazione da parte della squadra che ha realizzato la rete (Cenno 810).

Lo stesso vale se la porta è stata spostata dalla squadra in difesa e la pallina supera la linea di porta al di sotto dell'altezza immaginaria della traversa, o se un giocatore con un numero non corretto realizza una rete o effettua un assist, o se viene segnata un'autorete. E' definita auto-rete il tiro diretto, e non la deviazione della pallina, nella propria porta. Un'autorete viene annotata con "OG" come tale e non viene assegnato alcun assist.

2) Quando la pallina ha superato per intero la linea di porta dal davanti, dopo essere stata giocata da un difensore con il corpo o deviata involontariamente da un attaccante con il corpo, e precedentemente non vi è stata alcuna infrazione da parte della squadra che ha realizzato la rete (Cenno 810).

La rete è valida anche se è stata realizzata con un bastone non corretto. Non corretto significa: non riconosciuto o con una curvatura della paletta troppo ampia.

3) Quando un giocatore non iscritto sul foglio di partita o con una numerazione non corretta viene coinvolto in una rete (Cenno 814).

Coinvolto significa che il giocatore segna una rete o effettua il passaggio decisivo.

702 RETI OTTENUTE IN MODO SCORRETTO

1) Quando un giocatore della squadra in attacco ha commesso un'infrazione direttamente o indirettamente legata alla rete, che porti ad un tiro di punizione o ad una penalità (Cenno 811 + Cenno prescritto).

Questo vale anche se una squadra che ottiene una rete ha troppi giocatori in campo.

2) Quando un giocatore della squadra in attacco devia la pallina volontariamente con il piede o con una parte qualsiasi del corpo e la pallina entra in porta direttamente o viene deviata involontariamente dal corpo di un altro giocatore o dal bastone dell'avversario. (Cenno 811).

3) Quando la pallina sorpassa la linea di porta durante o dopo il fischio dell'arbitro o il segnale di fine di un tempo di gioco del segretariato (Cenno 811).

Un tempo di gioco è terminato appena arriva il segnale di fine dal segretariato.

4) Quando la pallina entra in porta senza aver superato dal davanti la linea di porta (Cenno 811).

5) Quando il portiere in un modo corretto lancia o calcia la pallina nella porta avversaria direttamente o se la pallina viene deviata involontariamente da qualsiasi parte del corpo di un altro giocatore o dal bastone di un avversario. (Cenno 811).

La pallina deve essere toccata da un giocatore o dal suo equipaggiamento prima di entrare in porta

6) Quando una squadra contro la quale è in corso una segnalazione di penalità differita, segna una rete (Cenno 811).

Dopo l'assegnazione della penalità, il gioco riprende con un ingaggio.