FEDERAZIONE ITALIANA UNIHOCKEY FLOORBALL



REGOLE DI GIOCO

REGOLE ED INTERPRETAZIONI

Regolamento in vigore dal 01.07.2026

© Federazione Italiana Unihockey Floorball

© International Floorball Federation 2026

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 01.07.2026

© 2026 by Federazione Italiana Unihockey Floorball

„Rules of the game“ IFF, 2026

Traduzione e adattamento: Roland De Conno Pobitzer

INDICE

Prefazione 04
Condizioni di gioco 05
Come funziona il regolamento 05

1. Il campo di gioco 06
101 Le dimensioni 06
102 Le demarcazioni 06
103 Le porte 07
104 Le zone di cambio 07
105 Segretariato di gara e panche puniti 07
106 Ispezione del campo di gioco 08
107 La pallina 08

2. Il tempo di gioco 09
201 Il tempo di gioco regolamentare 09
202 Il Time out 09
203 L'Overtime 10
204 I tiri di rigore dopo l'overtime 10

3. I partecipanti 11
301 I giocatori 11
302 La sostituzione dei giocatori 11
303 Disposizioni particolari per I portieri 11
304 Disposizioni particolari per Il capitano 12
305 Responsabili delle squadre 12
306 Gli arbitri 12
307 Il segretariato di gara 12

4. L'equipaggiamento 13
401 Abbigliamento dei giocatori 13
402 Abbigliamento degli arbitri 13
403 Equipaggiamento del portiere 13
404 Equipaggiamento del capitano 14
405 Equipaggiamento personale 14
406 Il bastone 14
407 Equipaggiamento degli arbitri 14
408 Materiale del segretariato di gioco 14
409 Controllo dell'equipaggiamento 15

5. Le situazioni standard 16
501 Regole generali per situazioni standard 16
502 L'ingaggio 16
503 Eventi che portano ad un ingaggio 17
504 La punizione laterale 18
505 Eventi che portano ad una punizione laterale 19
506 La punizione diretta 19
507 Eventi che portano ad una punizione diretta 20
508 Tiro di rigore 22
509 Tiro di rigore differito 23
510 Eventi che portano ad un tiro di rigore 23

6. Le penalità 24
601 Regole generali durante le penalità 24
602 La penalità di tempo 25
603 La penalità differita 25
604 La penalità di tempo minore 26
605 Infrazioni che portano ad una penalità minore 26
606 La penalità di tempo maggiore 29
607 Infrazioni che portano ad una penalità maggiore 29
608 Le penalità personali 29
609 La penalità di dieci minuti 30
610 Infrazioni che portano ad una penalità di dieci minuti 30
611 Penalità partita tecnica 30
612 Infrazioni che portano ad una penalità partita tecnica 30
613 Penalità partita 31
614 Infrazioni che portano ad una penalità partita 31

7. La rete 33
701 Convalida della rete 33
702 Reti ottenute in modo corretto 33
703 Reti ottenute in modo scorretto 33

8. I cenni delle situazioni standard 801-810 39

9. I cenni delle infrazioni 901-923 45

10. Illustrazioni del campo di gioco 59

PREFAZIONE

Il Floorball è un gioco in continua espansione a livello mondiale ed è fondamentale che il Regolamento rimanga al passo con questo sviluppo. Le modifiche alle regole devono promuovere un floorball positivo e intenso, rafforzare la sicurezza dei giocatori, ridurre al minimo le interruzioni e rendere il gioco più attraente e facile da comprendere per tutte le persone coinvolte.

Con questa nuova edizione del Regolamento di Gioco, crediamo di aver compiuto passi importanti in questa direzione. Tuttavia, siamo consapevoli che in futuro sarà necessario ulteriore lavoro per sviluppare ulteriormente le norme nell'interesse dello sport nel suo complesso.

È essenziale che giocatori, allenatori e arbitri collaborino tra loro con rispetto reciproco. È naturale che sorgano situazioni che portano al dibattito, poiché molte regole sono soggettive e gli arbitri, essendo umani, possono commettere errori o interpretare una situazione in modo diverso. Quando ciò accade, resta fondamentale rispettare le decisioni arbitrali e agire come modelli di comportamento per tutti i praticanti e per lo sport intero. Non ogni circostanza è trattata nel dettaglio dal Regolamento; in questi casi, ci aspettiamo che gli arbitri prendano decisioni basate sulle regole stesse, sullo spirito del floorball e su ciò che serve al meglio il gioco.

Come stabilito dal Regolamento, tutta l'attrezzatura deve essere "opportunamente contrassegnata". La marcatura di sponde, porte, bastoni e palline è immediata, poiché il logo IFF è incluso nel marchio di approvazione. Anche le griglie delle maschere protettive riportano una piastrina IFF sul lato sinistro.

Per quanto riguarda i dispositivi di protezione individuale, questi non sono necessariamente contrassegnati dal logo IFF. Tuttavia, la IFF raccomanda attrezzature approvate per l'uso nel floorball, come indicato dalla marcatura CE e dalla dicitura *"Recommended by IFF"*. La IFF consiglia alle Associazioni Nazionali di rendere obbligatorio l'uso degli occhiali protettivi per i giocatori sotto i 17 anni e di raccomandarli per i giocatori sotto i 19 anni.

Il Regolamento sui Materiali e il Regolamento delle Competizioni sono disponibili sul sito www.floorball.sport alla voce *Regulations*. Qualsiasi deroga al Regolamento di Gioco deve essere sottoposta alla IFF. Le deroghe concesse sono pubblicate su www.floorball.sport sotto la voce *Regulations / Rules of the Game*.

Le deroghe per le partite giovanili, eccetto quelle riguardanti l'attrezzatura certificata e i dispositivi di protezione individuale, sono gestite direttamente dalle singole Associazioni Nazionali. Suggerimenti riguardanti modifiche e miglioramenti, così come richieste di ristampa da parte delle Associazioni Nazionali nel rispetto delle leggi sul copyright, devono essere inviati a:

International Floorball Federation Competition
Alakiventie 2
FIN-00920 Helsinki, Finland
E-mail: competition@floorball.sport

Ci auguriamo che questa edizione del Regolamento favorisca un gioco corretto, piacevole e sicuro a ogni livello del nostro sport.

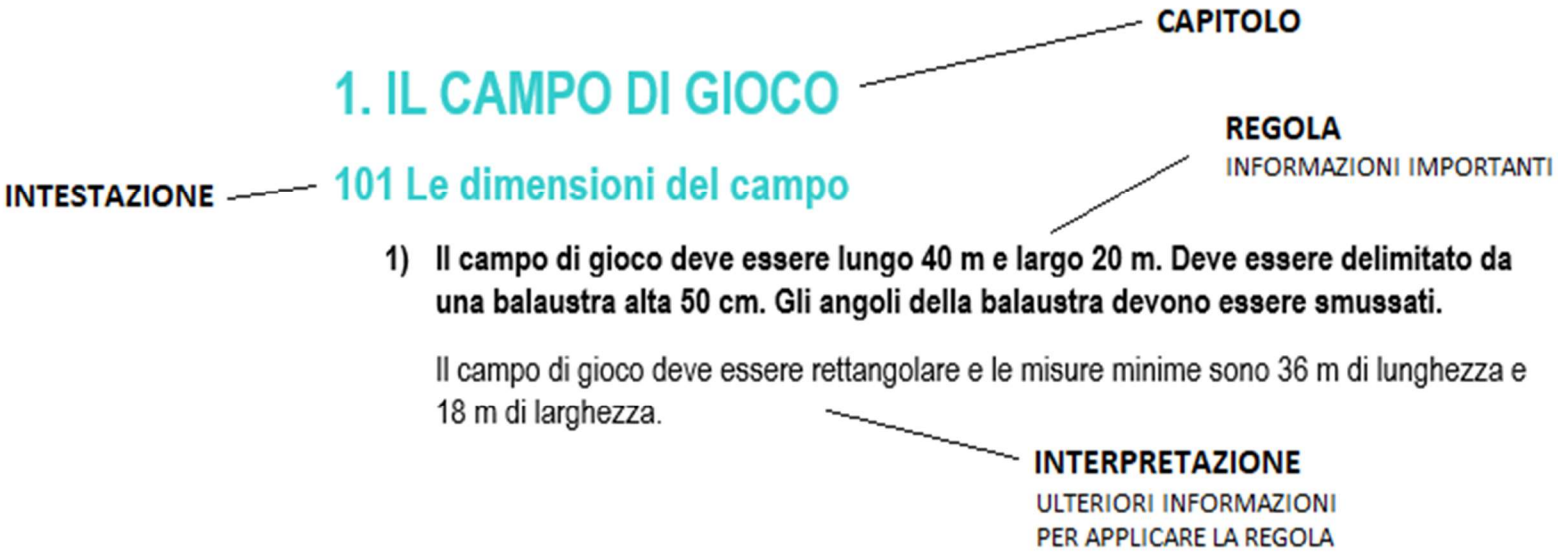
Febbraio 2026
Per conto dell'IFF Rules Comimittee
Mattias Linell, Presidente

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 tracciate 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. I punti d'ingaggio possono essere demarcati con una croce.

Campo piccolo: La distanza dalla balaustra laterale del campo di gioco è di 1.0 m.

103 LE PORTE

1) Le porta devono essere riconosciute mediante vignetta dell'IFF e devono posizionate sulle apposite demarcazioni. I lati aperti delle porte devono essere rivolti verso il punto d'ingaggio centrale.

104 LE ZONE DI CAMBIO

1) Le zone di sostituzione devono includere le panchine dei giocatori e devono essere contrassegnate lungo uno dei lati lunghi del campo, iniziando a 5,0 m dalla linea centrale e terminando in corrispondenza della linea di porta immaginaria prolungata.

Campo piccolo: Le zone di cambio iniziano a 4.0m dalla linea di metà campo e terminano in corrispondenza della linea di porta immaginaria prolungata.

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 GARA E LE PANCHINE DEI PENALIZZATI

1) Un segretariato di gara 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 di gara 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 di gara. Ogni panchina dei penalizzati deve contenere almeno due giocatori. Se la grandezza della palestra lo obbligasse, il segretariato di gara 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 di gara 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 di gara 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 monocolore 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 5 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 di gara. 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 de-ve 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 feri-mento, il gioco deve essere interrotto sole 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 triplice 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 l'overtime), 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 o dopo l'assegnazione di un tiro di rigore. 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 di gara. 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 L'OVERTIME

1) Se allo scadere del tempo regolamentare si deve avere un vincitore, la partita viene prolungata con un'overtime di 10 minuti sino all'ottenimento di una rete da parte di una delle due squadre (regola del Golden Gol).

Prima dell'inizio dell'overtime 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 nell'overtime.

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

204 TIRI DI RIGORE DOPO L'OVERTIME

1) Cinque diversi giocatori di campo per ogni squadra devono effettuare un tiro di rigore ciascuno. Se dopo questa serie il punteggio è ancora in parità, le squadre effettueranno un tiro di rigore ciascuna fino a quando non verrà raggiunto un risultato decisivo.

I tiri di rigore devono essere battuti alternativamente. Gli arbitri decidono quale porta utilizzare ed effettuano un sorteggio tra i capitani delle squadre. Il vincitore decide quale squadra inizierà a battere i rigori.

I rigori supplementari possono essere battuti da qualsiasi giocatore di campo, e a un giocatore è consentito battere più tiri di rigore. Durante la serie regolare di rigori, il risultato è considerato decisivo quando una squadra conduce con un numero di gol superiore ai tiri di rigore che rimangono alla squadra avversaria. Durante gli eventuali rigori supplementari (ad oltranza), il risultato è decisivo quando una squadra ha segnato un gol in più dell'altra e entrambe le squadre hanno effettuato lo stesso numero di tiri. Non appena viene raggiunto un risultato decisivo durante i rigori, la partita è finita e la squadra vincitrice sarà considerata vincitrice per un gol di scarto supplementare.

Se un giocatore di campo incorre in una penalità durante i tiri di rigore, il giocatore non può effettuare altri tiri di rigore.

Se un portiere incorre in una penalità durante i tiri di rigore, deve essere sostituito dal portiere di riserva. Qualora non fosse disponibile un portiere di riserva, la squadra ha a disposizione un massimo di 3 minuti per equipaggiare adeguatamente un giocatore di campo, che non sia già stato registrato (come portiere), ma tale tempo non può essere utilizzato per il riscaldamento. Il nuovo portiere deve essere indicato nel referto di gara e l'orario del cambio deve essere annotato.

Una squadra che non sia in grado di utilizzare cinque diversi giocatori di campo potrà effettuare solo il numero di tiri di rigore corrispondente ai giocatori registrati a referto.

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.

I giocatori nella zona di cambio devono rimanere seduti, tranne in occasione di una sostituzione o quando sia chiaramente necessario per altri motivi come per esempio recuperare un nuovo bastone, andare in bagno o ricevere cure per un infortunio.

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 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, devi-are, 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 TEAM STAFF

1) Ogni squadra deve iscrivere sul foglio di partita al massimo cinque membri dello staff.

Nessun'altra persona, oltre a quelle registrate nel referto, è autorizzata a sostare nella propria zona di sostituzione. Ad eccezione di un time-out, un membro dello staff non può entrare nel recinto di gioco senza il permesso degli arbitri. Tutte le attività di coaching devono svolgersi dalla propria zona di sostituzione, dove lo staff deve rimanere posizionato durante l'incontro.

I membri dello staff devono stare in piedi **dietro** la panchina dei giocatori, salvo quando sia chiaramente necessario per altri motivi. È consentito a un solo membro dello staff alla volta di spostarsi davanti alla panchina per dare istruzioni tattiche ai giocatori in campo. Ulteriori membri dello staff possono spostarsi davanti alla panchina solo per fornire istruzioni tattiche ai giocatori seduti in panchina.

Gli arbitri possono concedere eccezioni se lo spazio dietro la panchina è insufficiente; tuttavia, i membri dello staff dovrebbero comunque tenersi a distanza dalla balaustra. I membri dello staff non possono sostare su posizioni elevate, come ad esempio sedie o panche.

Prima della partita, un membro dello staff deve controllare il referto e assicurarsi che la lista della squadra sia corretta. Dopo l'inizio dell'incontro non sono ammesse modifiche, fatta eccezione per eventuali correzioni di numerazione errata. Qualora un membro dello staff fosse registrato anche come giocatore, dovrà sempre essere considerato un giocatore in qualsiasi situazione di incertezza riguardante infrazioni commesse nella propria zona di sostituzione.

306 GLI ARBITRI

1) Una partita dev'essere diretta da due arbitri con pari autorità, i quali applicano il Regolamento di Gioco e controllano la partita in cooperazione con gli altri ufficiali di gara.

2) Gli arbitri hanno l'autorità di intraprendere azioni disciplinari prima, durante e dopo la partita. Gli arbitri hanno il diritto di interrompere un incontro qualora sussista l'evidente rischio che questo non possa proseguire secondo il regolamento.

Campo piccolo: La partita viene diretta da un solo arbitro

307 IL SEGRETARIATO DI GARA

1) Durante una partita deve essere presente un segretariato di gara.

Campo piccolo: Deve esserci un segretariato di gara per ogni campo.

Il segretariato di gara deve essere neutrale ed è responsabile del foglio di partita, del cronometraggio e degli eventuali annunci.

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.

Tutti i giocatori di campo devono indossare lo stesso abbigliamento uniforme. La maglietta può essere di qualsiasi combinazione e colore. Se gli arbitri decidono che le magliette delle squadre non sono distinguibili, la squadra ospite deve cambiarle. Entrambi i calzettoni devono essere dello stesso colore. Un giocatore che indossa abbigliamento con macchie di sangue visibili non può partecipare al gioco fino a quando queste non vengano pulite o l'abbigliamento sostituito.

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, ben leggibili e centrati sulla schiena e sul torace dei giocatori. I numeri sulla schiena devono essere alti al-meno 200mm, quelli sul torace almeno 70mm. La numerazione deve avere un colore che contrasti chiaramente con quello delle maglie da gioco. Le cifre dei giocatori devono essere comprese fra 1 e 99 ma il numero 1 non è ammesso per i giocatori di campo. 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) Il portiere può utilizzare qualsiasi tipo di equipaggiamento protettivo conforme al Regolamento Materiali IFF, ma questo non deve includere parti destinate a coprire la porta.

Il casco e guanti sottili sono consentiti. L'equipaggiamento protettivo del portiere deve essere modellato sul corpo e non coprire più del corpo stesso del portiere. Ciò include il divieto di utilizzare indumenti oversize, spalline che aumentino la linea delle spalle in qualsiasi direzione, l'uso di doppi equipaggiamenti protettivi, ecc. Per quanto riguarda i pantaloni, eventuali cerniere, tasche, cinghie, velcro, ecc. devono essere chiusi e serrati. Sono vietate tutte le forme di adesivi o sostanze per il controllo della frizione, come i lubrificanti al silicone. Nessun oggetto deve essere tenuto sopra o all'interno della 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.

L'equipaggiamento personale comprende attrezzature protettive e mediche, occhiali protettivi, ecc. Gli arbitri decidono cosa debba essere considerato pericoloso. Tutti i dispositivi di protezione devono, se possibile, essere indossati sotto l'abbigliamento. Non è consentito l'uso di alcun tipo di gioiello come collane, anelli, braccialetti, orecchini, lacci di cuoio, elastici, ecc., che devono pertanto essere rimossi. Non è permesso l'uso di nastro adesivo per coprire i gioielli. Nell'interesse della sicurezza dei giocatori, gli arbitri sono tenuti a ispezionare i giocatori e ad agire di conseguenza.

A meno che non sia diversamente definito dai regolamenti sulle divise delle Associazioni Nazionali, le parti visibili di sottomaglie, pantaloncini intimi, calzamaglie e indumenti a compressione devono essere dello stesso colore principale della maglia o dei pantaloncini della divisa da gioco. Per gli indumenti delle gambe è consentito anche il colore nero. Ad eccezione delle fasce elastiche per capelli senza nodi, non è possibile indossare alcun copricapo. Tutte le forme di calzamaglia lunga sono vietate per i giocatori di campo. Eventuali deroghe saranno concesse solo dall'autorità amministrativa previa 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 conforme al Regolamento Materiali IFF, approvata dalla IFF e contrassegnata di conseguenza.

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 deve essere conforme al Regolamento Materiali IFF, approvata dalla IFF e contrassegnata di conseguenza.

La paletta non può essere tagliente e la sua curvatura non deve superare i 30 mm. È vietata qualsiasi manomissione della paletta, ad eccezione della piegatura in senso longitudinale. La manomissione include la levigatura, la fusione o qualsiasi altra modifica della struttura della paletta o della sua concavità. La curvatura deve essere misurata come la distanza tra il punto più alto del lato interno della paletta e una superficie piana su cui è appoggiata la stecca. La sostituzione della paletta è consentita se la paletta è approvata per quel manico ed è della stessa marca, ma la nuova paletta non deve risultare indebolita. È consentito nastrare il punto di giunzione tra la paletta e il manico, ma non devono essere coperti più di 10 mm della parte visibile della paletta.

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 DI GARA

1) Il segretariato di gara 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 i controlli degli equipaggiamenti.

Il controllo può essere effettuato prima o durante una partita. Equipaggiamenti non regolamentari scoperti prima o durante la partita devono essere corretti dal giocatore. Le situazioni riguardanti l'equipaggiamento errato o la stecca difettosa, che siano specificamente menzionate nel regolamento, devono essere gestite di conseguenza. 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 di gara solo gli arbitri, i capitani e il giocatore il cui bastone viene esaminato. Dopo il controllo la partita continuerà dalla situazione standard con la quale era stata interrotta.

2) Il capitano della squadra può richiedere il controllo della curvatura (hook), del marchio di approvazione su una stecca o sulla griglia della maschera, della combinazione manico/paletta o di qualsiasi manomissione della stecca o della paletta.

Il capitano ha inoltre il diritto di segnalare agli arbitri altre irregolarità nell'equipaggiamento degli avversari, ma in questo caso spetta agli arbitri decidere se intervenire o meno. Il controllo della curvatura, del marchio di approvazione, della combinazione manico/paletta o delle manomissioni può essere richiesto in qualsiasi momento, ma non sarà effettuato finché il gioco non viene interrotto. Se il controllo viene richiesto durante un'interruzione, deve essere eseguito immediatamente, anche in occasione di gol e tiri di rigore, a meno che, a parere degli arbitri, ciò non influisca negativamente sulla situazione della squadra avversaria. In tal caso, il controllo sarà effettuato alla successiva interruzione.

Gli arbitri sono obbligati a controllare la curvatura, il marchio di approvazione, la combinazione manico/paletta o le manomissioni su richiesta del capitano, ma è consentito un solo controllo per squadra per ogni interruzione. Nessun altro giocatore, oltre ai capitani delle squadre e al giocatore il cui equipaggiamento viene controllato, può trovarsi presso la segreteria di gara durante il controllo. Dopo il controllo la partita continuerà dalla situazione standard con la quale era stata interrotta.

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 cenere 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 stabili-to 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 in-gaggio dal punto centrale.

In seguito a una rete durante l'overtime, dopo un tiro di rigore alla fine di un tempo di gioco o 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 linea 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 trovarsi 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 appoggia per primo il bastone. La pallina deve stare a metà della paletta. 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 quando 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 è 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 oltrepassa le balaustre di gioco o tocca il soffitto o 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 sposta-mento 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 sen-za 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 es-sere 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 oltrepassa le balaustre di gioco o tocca il soffitto o oggetti sopra il campo di gioco.

2) Quando viene assegnata una penalità differita e la squadra che l'ha causata entra in possesso della pallina.

3) Qualora, per motivi di fair play, una squadra rinunci al proprio diritto di riprendere il gioco partecipando a un ingaggio.

506 LA PUNIZIONE DIRETTA

1) In caso di infrazione una punizione diretta viene assegnata alla squadra non colpevole (Cenno 803).

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 perché 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 l'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 fi-no 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 di-stanza (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 diretta-mente 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 al-la 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 sen-za 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, 910).

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

2) Quando un giocatore di campo trattiene un avversario o il bastone dell'avversario (Cenno 908).

Ciò si applica quando un giocatore usa il braccio o la mano per trattenere, tirare, strusciare, afferrare o limitare fisicamente i movimenti di un avversario, e quando un giocatore usa il braccio o la mano per allontanare il bastone dell'avversario senza afferrarlo.

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 902).

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 tro-va sopra l'altezza del ginocchio. (Cenno 902, 911).

5) Quando un giocatore di campo mette il bastone, il piede o la gamba tra le gambe dell'avversario (Cenno 903)

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 905).

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 906, 909).

Include il caso in cui la squadra in attacco impedisca o ostacoli la formazione di una barriera difensiva durante un tiro di punizione assegnato entro 3,5 metri dall'area del portiere, o quando un giocatore della squadra in attacco segue attivamente e ripetutamente i movimenti del portiere con l'unico intento di ostruirne la visuale.

8) Quando un giocatore di campo entra o passa attraverso l'area protetta (Cenno 912).

Se un tiro di punizione a favore della squadra avversaria viene indirizzato direttamente verso la porta, e un giocatore di campo della squadra che difende si trova nell'area protetta, all'interno della porta o, nel caso in cui la porta venga spostata, nell'area in cui si trova normalmente la porta, verrà sempre assegnato un tiro di rigore.

Un giocatore di campo è considerato all'interno dell'area protetta se una qualsiasi parte del corpo tocca il pavimento all'interno dell'area stessa. Un giocatore di campo che si trova con il solo bastone all'interno dell'area protetta non è considerato all'interno dell'area protetta. Le linee delimitanti appartengono all'area protetta.

9) Quando un giocatore della squadra in attacco sposta volontariamente la porta (Cenno 912).

10) Quando un giocatore di campo ostacola passivamente il portiere nel rilancio della pallina (Cenno 913).

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 914).

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 915).

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 915).

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, un tiro di rimessa o un tiro di punizione viene eseguito in modo errato o ritardato intenzionalmente. (916)

Include i casi in cui la squadra non fallosa allontana la pallina quando il gioco è interrotto, la pallina viene trascinata, alzata o sollevata sul bastone, e quando un qualsiasi giocatore ritarda un ingaggio.

Se una punizione laterale o un tiro di punizione viene battuto dal posto sbagliato o quando la pallina non è completamente ferma, può essere ripetuto; tuttavia, se la punizione laterale o il tiro di punizione viene battuto da una posizione palesemente errata per trarre un vantaggio considerevole, viene considerato eseguito in modo errato. Se, a giudizio degli arbitri, il gioco non viene influenzato, la pallina non deve essere necessariamente del tutto ferma o esattamente nel posto giusto. Se un ingaggio, una punizione laterale o un tiro di punizione viene eseguito in modo errato o ritardato intenzionalmente, la regola del vantaggio non deve essere applicata.

16) Quando il portiere ha il controllo sulla pallina per più di tre secondi (Cenno 922).

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 922).

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 922).

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 922).

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 con la testa (Cenno 919).

22) Quando un giocatore di campo, che ha il controllo della pallina o che sta cercando di giocarla in modo corretto, tocca il pavimento con entrambe le ginocchia o con una mano sul pavimento, esclusa la mano che impugna il bastone. (919, 917)

Ciò include il caso in cui un giocatore della squadra difendente giochi la pallina in modo corretto, ma con una modalità che finisce inevitabilmente per far distendere il giocatore a terra.

508 TIRO DI RIGORE

1) In caso di un'infrazione che porta ad un tiro di rigore, il tiro di rigore viene assegnato alla squadra non colpevole (Cenno 805).

2) Un tiro di rigore viene eseguito da un punto immaginario a 5 metri dalla linea di metà campo, equidistante dai lati lunghi.

Il tiro di rigore inizia al fischio dell'arbitro e termina al fischio successivo. Se il giocatore inizia il tiro di rigore con il piede, il tiro di rigore deve essere ripetuto.

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 è consentita una mossa di tipo "zorro" in cui la pallina rimane ferma sulla pala del bastone e **cambia direzione in aria più di una volta durante il tiro di rigore.**

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.

Il tempo di gioco deve essere fermato per l'intera durata del tiro di rigore.

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 un giocatore riceve una penalità di partita in relazione ad un tiro di rigore, il capitano deve scegliere un giocatore non penalizzato, che sconti la 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 colpevole 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 all'overtime. 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 di gioco 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 l'overtime 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 feri-to 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. Se il segretariato di gioco 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 di gioco 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.

602 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 (Cenno 806). 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). Una penalità resta differita fino al momento in cui la squadra colpevole entra in possesso della pallina, giocandola in modo controllato o fino alla successiva interruzione. Durante una penalità differita, alla squadra non colpevole viene offerta la possibilità di sostituire il proprio portiere con un giocatore di campo

Dopo che il gioco viene interrotto poiché la squadra colpevole della penalità differita entra in possesso della pallina o la gioca in modo controllato questo continua con una rimessa laterale nel punto d'ingaggio più vicino a dove il gioco è stato interrotto. 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.

603 PENALITÀ DI TEMPO

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

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

3) 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.

4) 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.

La squadra giocherà con quattro giocatori sul campo finché non avrà una sola penalità di panchina in fase di cronometraggio. Un giocatore la cui penalità di panchina scade prima di questo momento deve rimanere sulla panchina dei puniti finché non viene autorizzato a rientrare dagli arbitri o, se ciò avviene prima, finché non scadono ulteriori penalità di panchina in modo che la squadra abbia una sola penalità di panchina in fase di cronometraggio. Gli arbitri faranno rientrare i giocatori alla prima situazione utile successiva alla scadenza della penalità in cui, a loro giudizio, l'interruzione richiesta per il rientro non abbia un impatto negativo sul flusso del gioco.

Campo piccolo: La squadra giocherà con tre giocatori sul campo finché non avrà una sola penalità di panchina in fase di cronometraggio. Un giocatore la cui penalità di panchina scade prima di questo momento deve rimanere sulla panchina dei puniti finché non viene autorizzato a rientrare dagli arbitri o, se ciò avviene prima, finché non scadono ulteriori penalità di panchina in modo che la squadra abbia una sola penalità di panchina in fase di cronometraggio. Gli arbitri faranno rientrare i giocatori alla prima

situazione utile successiva alla scadenza della penalità in cui, a loro giudizio, l'interruzione richiesta per il rientro non abbia un impatto negativo sul flusso del gioco.

Tutti i giocatori penalizzati di una squadra devono lasciare la panchina dei puniti nello stesso ordine in cui scadono le loro penalità di panchina; tuttavia, le regole relative al numero di giocatori consentiti sul campo devono essere rispettate in ogni momento.

Gli arbitri, insieme al segretariato di gara, devono aiutare il giocatore la cui penalità è scaduta durante il gioco a lasciare la panchina dei puniti non appena autorizzato dagli arbitri stessi.

5) 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.

6) 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.

Se la squadra avversaria segna durante una penalità di tempo minore in corso di cronometraggio, la penalità termina, a meno che la squadra avversaria non si trovi in inferiorità numerica sul campo o le squadre stiano giocando in parità numerica.

La penalità non terminerà se la rete viene segnata durante una penalità differita, durante un tiro di rigore differito o direttamente da un tiro di rigore.

7) Se una squadra ha più di una penalità di tempo, queste terminano nell'ordine del tempo di penalità rimanente, a partire da quella con il tempo rimanente più breve. Le penalità di tempo maggiori sono considerate come un'unica penalità, e solo una delle penalità di panchina ad essa collegate può terminare.

8) Un'infrazione che porta ad un tiro di rigore non deve comportare una penalità di tempo, a meno che l'infrazione stessa non sia una penalità di tempo maggiore o una penalità di partita.

Tutte le altre infrazioni commesse devono essere sanzionate in base all'infrazione stessa e nessun'altra penalità ne sarà influenzata.

9) Le penalità di tempo coincidenti che si compensano tra le due squadre e che vengono comminate durante la stessa interruzione di gioco non influiscono sul numero di giocatori sul campo e vengono trattate come penalità personali. Le penalità si compensano nell'ordine in cui sono state comminate, ma le penalità di tempo maggiori devono essere compensate prima delle penalità di tempo minori. Ogni penalità di tempo deve essere compensata, se possibile, in modo che solo la differenza netta di penalità di panchina tra le due squadre venga espiata con un impatto sul numero di giocatori sul campo. Le penalità di tempo coincidenti devono comunque essere registrate come penalità di tempo nel referto di gara. Le penalità di tempo coincidenti non sono influenzate dalle reti segnate.

604 PENALITÀ DI TEMPO MINORE

1) Una penalità di tempo minore consiste in una penalità di tempo scontata dal giocatore che ha commesso l'infrazione

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, 910).

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 (Cenno 908).

Ciò si applica quando un giocatore usa il braccio o la mano per trattenere, tirare, strusciare, afferrare o limitare fisicamente i movimenti di un avversario, e quando un giocatore usa il braccio o la mano per allontanare il bastone dell'avversario senza afferrarlo

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 902, 911).

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

4) Quando un giocatore utilizza il proprio bastone in maniera pericolosa (Cenno 901,902,907).

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 (Cenno 907).

6) Quando un giocatore in lotta per la pallina, fa lo sgambetto a un avversario o gli si getta sopra (Cenno 907).

Questo include anche il caso in cui un giocatore in attacco ometta di fare un ragionevole sforzo per evitare il contatto fisico con il portiere all'interno dell'area di porta, a meno che il contatto fisico non sia trascurabile.

7) Quando un capitano pretende la misurazione della curvatura della paletta, della lunghezza o della demarcazione IFF di un bastone o il controllo della combinazione bastone/paletta, o la griglia di un casco 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). Questo include i casi in cui un giocatore, che ha lasciato cadere il proprio bastone in campo, va in panchina per una sostituzione senza raccoglierlo, oppure quando un giocatore lascia cadere intenzionalmente il bastone o una parte di esso**.**

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 909).

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 3).

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 913).

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 gioca la pallina da terra (sdraiato) e ne trae un vantaggio considerevole. (Cenno 917)

Questo include anche quando un giocatore influenza l'azione di gioco senza necessariamente toccare la pallina, oppure quando ferma o gioca la pallina avendo entrambe le ginocchia o una mano a terra (esclusa la mano che impugna il bastone).

14) Quando un giocatore di campo gioca o ferma la pallina con la mano, o il braccio o la maglia tesa. (Cenno 918)

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 920).

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 920).

Questo include i casi in cui un giocatore nella zona di cambio (panchina) o nella zona della panchina dei penalizzati appoggia un piede sulla balaustra o, in altro modo, supera la balaustra con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzatura, colpendo o venendo colpito da una pallina o influenzando l'azione di gioco. 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 923)

Il segretariato di gara deve informare appena possibile gli arbitri di tali infrazioni. Un giocatore la cui penalità è terminata non deve lasciare la panchina dei penalizzati se il numero di penalità della propria squadra lo rende impossibile, oppure se la penalità in scadenza è una penalità personale. Un portiere la cui penalità è terminata non deve lasciare la panchina dei penalizzati fino alla successiva interruzione del gioco.

Se un giocatore penalizzato entra intenzionalmente sul campo durante il gioco, ciò viene considerato come sabotaggio del gioco (vedi regola 615.5).

18) Quando una squadra disturba sistematicamente il gioco con delle infrazioni che portano a punizioni dirette (Cenno 921).

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 922).

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 922).

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 923).

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.

Questo include i casi in cui un membro dello staff tecnico nella zona delle sostituzioni appoggia un piede sulla balaustra o, in altro modo, supera il piano verticale della balaustra con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzatura, indipendentemente dal fatto che l'azione di gioco ne venga influenzata o meno; quando un membro dello staff tecnico, nonostante il richiamo degli arbitri, omette di stare in piedi dietro la panchina dei giocatori, oppure quando un membro dello staff tecnico si posiziona in una postazione rialzata. Solo un membro dello staff tecnico alla volta può essere penalizzato per questo.

Ciò include anche quando un giocatore omette di sedersi sulla panchina, tranne nel caso di una sostituzione o quando sia chiaramente necessario per altri motivi, come ad esempio recuperare un nuovo bastone, andare in bagno o ricevere cure per un infortunio. Gli arbitri devono, se possibile, avvisare la squadra prima di assumere qualsiasi provvedimento. Solo un membro dello staff tecnico alla volta può essere penalizzato.

22) Quando un portiere, nonostante la sollecitazione degli arbitri, non rimette nella sua posizione corretta la porta (Cenno 923).

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).

Questo include i casi in cui l'autorità amministrativa (FIUF) abbia deciso che gli occhiali protettivi sono obbligatori e un giocatore, nonostante il richiamo degli arbitri, omette di indossarli correttamente. Ciò include anche quando un giocatore omette di raccogliere l'equipaggiamento personale smarrito alla successiva interruzione del gioco. Nel caso venga inflitta una penalità di tempo, l'equipaggiamento personale deve essere corretto prima di scontare la penalità stessa.

24) Quando un giocatore, nonostante il richiamo dell'arbitro, omette di raccogliere il proprio bastone rotto dal campo (nessun Cenno).

Il giocatore che ha rotto il proprio bastone è responsabile della sua rimozione alla successiva interruzione del gioco. Tuttavia, a chiunque partecipi al gioco è consentito rimuoverlo dal campo in modo sicuro e controllato anche durante il gioco.

25) 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 devo essere rapportato.

26) 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. Nel caso venga inflitta una penalità di tempo, l'equipaggiamento personale deve essere corretto prima di scontare la penalità stessa.

27) Quando un giocatore agisce come istigatore di un alterco. (909, 907)

La penalità può essere inflitta a un solo giocatore in relazione a un singolo alterco. Gli arbitri decidono cosa debba essere considerato un alterco. Un alterco non deve necessariamente avere un istigatore, né è richiesto che vengano inflitte altre penalità. Se l'azione che dà inizio all'alterco comporta già una sanzione, la penalità minore per istigazione deve essere inflitta in aggiunta.

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 904).

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 (907).

4) Quando un giocatore attacca duramente un avversario (Cenno 907).

5) Quando un giocatore fa lo sgambetto o spinge forte un avversario che cade di conseguenza contro la balaustra o la porta (Cenno 907).

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 può essere cronometrato parallelamente.

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 o il membro dello staff penalizzato devono essere registrati sul referto.

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.

Il giocatore la cui penalità personale è terminata può rientrare in campo solo dopo la riammissione da parte degli arbitri. Se un responsabile riceve una penalità personale, non può più prendere parte alla partita e deve portarsi immediatamente negli spogliatoi. 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 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.

Le infrazioni che comportano una penalità di partita, commesse dopo la fine dell'incontro quando gli arbitri, i giocatori o lo staff tecnico si trovano ancora in campo, devono comportare una penalità di partita. Al giocatore deve essere mostrato il cartellino rosso e la penalità di partita deve essere annotata sul referto di gara. La penalità di partita comporta la squalifica per la partita successiva nella medesima competizione e possibili sanzioni ulteriori in conformità alle condizioni e alle procedure stabilite dall'organo competente.

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 923).

Con questo termine è inteso un comportamento maleducato e scorretto nei confronti di arbitri, giocatori, responsabili, funzionari, o spettatori come per esempio esultare in modo provocativo, derisorio o offensivo, 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 é 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 contrassegnato (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).

613 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.

614 INFRAZIONI CHE PORTANO AD UNA PENALITÀ DI PARTITA

1) Quando un giocatore commette una infrazione che comporta una penalità di tempo maggiore per la seconda volta nella stessa partita.

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.

2) Quando un giocatore o un responsabile si comporta costantemente o ripetutamente in modo antisportivo (Cenno 923).

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.

3) Quando un giocatore o un membro dello staff tecnico si rende colpevole di grave condotta scorretta. La grave condotta scorretta implica l'agire in modo da violare seriamente le regole, l'etica o lo spirito dello sport, come ad esempio insultare arbitri, giocatori, staff tecnico, ufficiali di gara o spettatori.

4) Quando un giocatore o un membro dello staff tecnico si rende colpevole di condotta minacciosa. La condotta minacciosa implica un impatto deliberato sull'integrità fisica di una persona, senza che vi sia necessariamente un contatto fisico o una lesione corporea. Ciò include minacce verbali, sputi in direzione di un giocatore, il fronteggiarsi fisico con un arbitro o un ufficiale di gara, ecc.

5) Quando un giocatore si rende colpevole di un'infrazione con pericolo di ferimento (Cenno 901,907).

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.

6) Quando un giocatore o un responsabile si rende colpevole di infrazioni brutali (Cenno 907).

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

7) Quando un giocatore o un responsabile è coinvolto in una rissa o in una lotta (Cenno 907).

Il giocatore deve essere coinvolto attivamente. Si ha una rissa se si colpisce rudemente o si spinge ripetutamente un avversario. Si considera una lotta uno scontro in cui si calcia o picchia con le mani un avversario.

8) Quando un giocatore o un membro dello staff della squadra lascia la zona di cambio o la panca dei puniti per prendere parte a un alterco.

Con "prendere parte" si intende quando un giocatore o un membro dello staff della squadra partecipa fisicamente o verbalmente a un alterco con un avversario o si avvicina agli arbitri durante l'alterco stesso.

9) Quando per rabbia un giocatore rompe il bastone o altri oggetti del suo equipaggiamento. (Cenno 923)

10) Quando un giocatore o un responsabile commette un‘infrazione con la chiara intenzione di disturbare il gioco. Ciò include i casi in cui:

- 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 segretariato. 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.
- 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. 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".
- Infrazioni commesse da una delle due squadre sia dalla zona di cambio che dalla panchina dei penalizzati durante un tiro di rigore. - Gettare parti dell‘equipaggiamento sul campo di gioco durante il gioco.
- Prendere parte al gioco dalla panchina di riposo, questo include quando un membro dello staff calcia intenzionalmente le balaustre dall’esterno con conseguente impatto sul gioco.
- Un giocatore partecipa come giocatore di movimento dopo aver partecipato come portiere nella stessa partita.
- L'utilizzo volontario di troppi giocatori sul campo di gioco

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

12) Quando un giocatore manipola o sostituisce un oggetto del suo equipaggiamento prima che gli arbitri possano controllarlo (Cenno 923).

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 l'overtime 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.

3) Viene assegnata una rete quando una squadra che sostituisce il portiere con un giocatore di movimento, difendendo commette un'infrazione che comporterebbe un tiro di rigore. L'assegnazione della rete sostituisce il tiro di rigore.

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, o da un rilancio di un portiere 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 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.

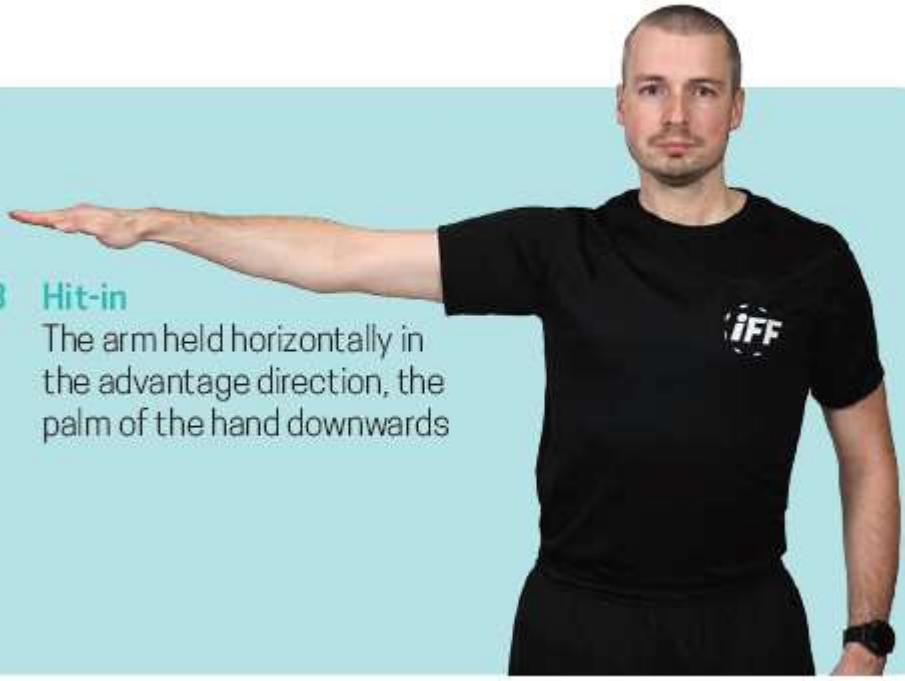
I CENNI DELLE SITUAZIONI STANDARD

801 **Stoppage of game/Time out**
The fingertips held perpendicluar to the palm of the hand



802 **Face-off**
The forearms held horizontally, the palms of the hands downwards





803 Hit-in
The arm held horizontally in the advantage direction, the palm of the hand downwards



804 Free-hit
The arm held horizontally in the advantage direction, the palm of the hand downwards

805 Advantage

The arm held in the advantage direction, the palm of the hand upwards



806 Penalty shot

The arms held above the head and crossed at the wrist, with the fists closed



807 **Delayed penalty/Delayed penalty shot**
The arm held vertically, the palm of the hand forwards



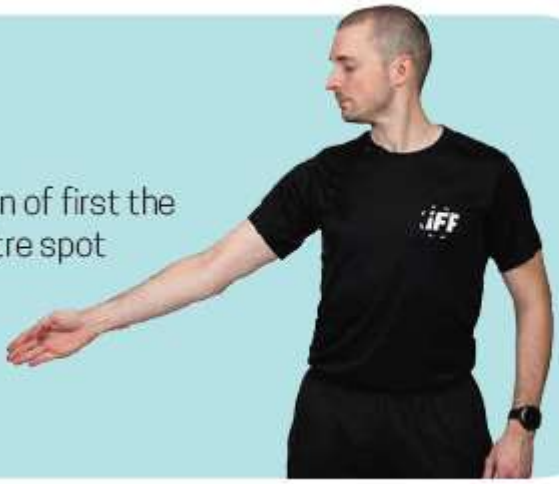
808 **Bench penalty/Personal penalty**
The arm held vertically, minor penalty shown with two fingers and major penalty with five, 10 minutes with a clenched hand.



809 **Match penalty**
The arm held vertically with the red card displayed



810 **Goal**
The arm in the direction of first the goal and then the centre spot





811 Continue play/
Incorrectly scored goal
The arms held horizontally,
the palms of the hands downwards

I CENNI DELLE INFRAZIONI



901 Hit
One arm held horizontally in the advantage direction with the palm facing down, with the other arm making a single blow with the hand to the extended forearm



902 Locking an opponent's stick
One arm held horizontally in the advantage direction with the palm facing down, with the other arm pushing the extended foream in a single downwards motion



903 Lifting an opponent's stick

One arm held horizontally in the advantage direction with the palm facing down, with the other arm pushing the extended foream in a single upwards motion



904 High stick

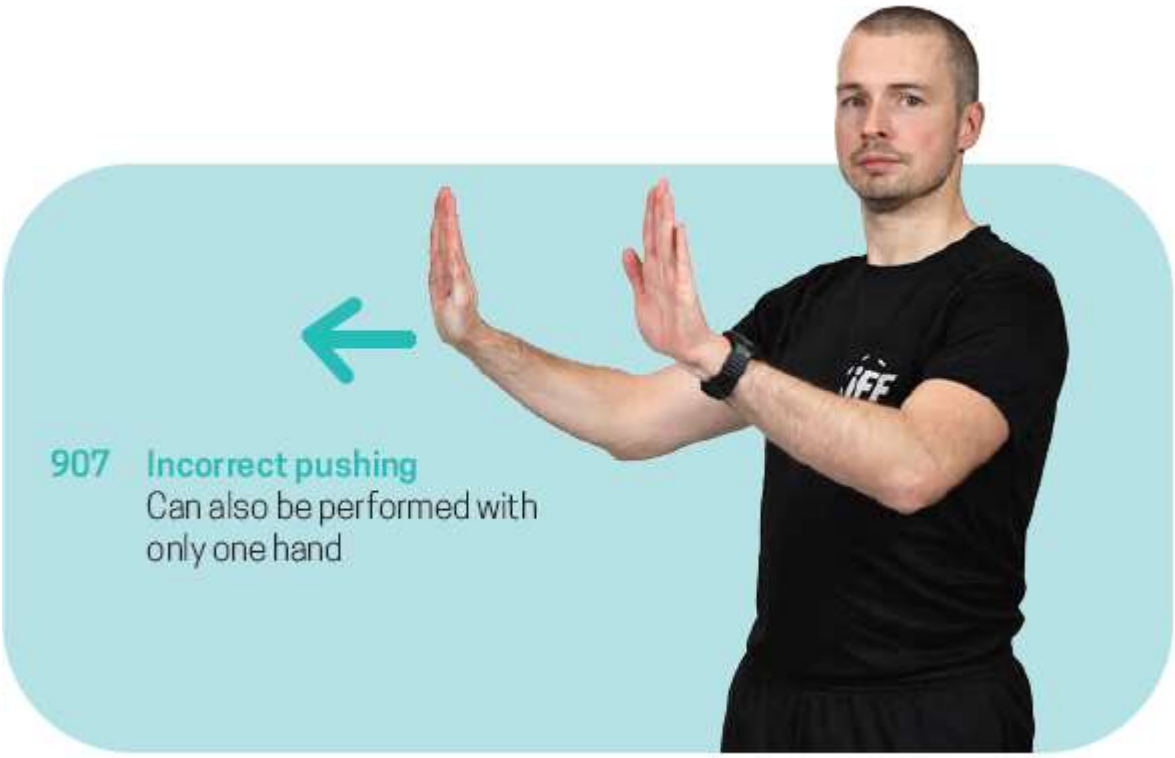
Imitating the holding of a stick

905 **Placing stick, foot or leg between an opponent's leg**
One leg slightly raised and one arm indicating a movement beneath the uplifted leg

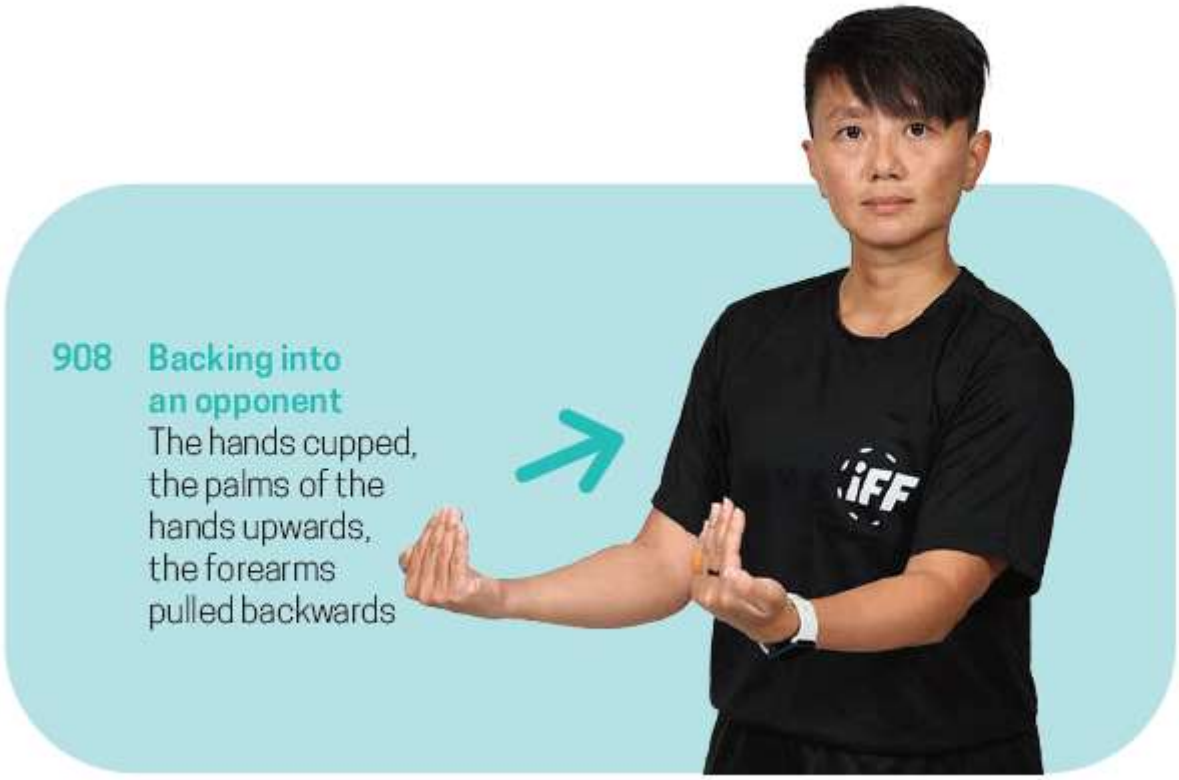


906 **Hooking**
The forearms held horizontally, imitating the holding of a stick and the motion of pulling the stick





907 **Incorrect pushing**
Can also be performed with only one hand



908 **Backing into an opponent**
The hands cupped, the palms of the hands upwards, the forearms pulled backwards



909 Roughing
The hands met in two fists at chest level with the back of the hands facing upwards



910 Holding
One arm held horizontally in the advantage direction with the palm facing down, with the other arm gripping the wrist of the extended arm

911 **Interference**
Both arms crossed in front of the chest with palms facing the body



912 Incorrect kick

The foot turned outward, on a level with the ankle and with a kicking motion



913 High kick
The foot turned outward, on a level with the knee



914 Entering the goalkeeper area
Both arms extended above the head with fingertips meeting to create a triangle shape



915 Incorrect distance
The forearms held vertically at shoulder width apart



916 Incorrect jump
The palms of the hands held out facing upwards with an upwards action



917 Incorrect throw-out
The forearms held horizontally, the palms of the hands facing each other



918 Incorret hit-in/Incorrect free-hit
The palm of the hand upwards, in the direction of the original free-hit, then moved as shown





919 Playing the ball lying down
The palm of the hand downwards with a left and right motion



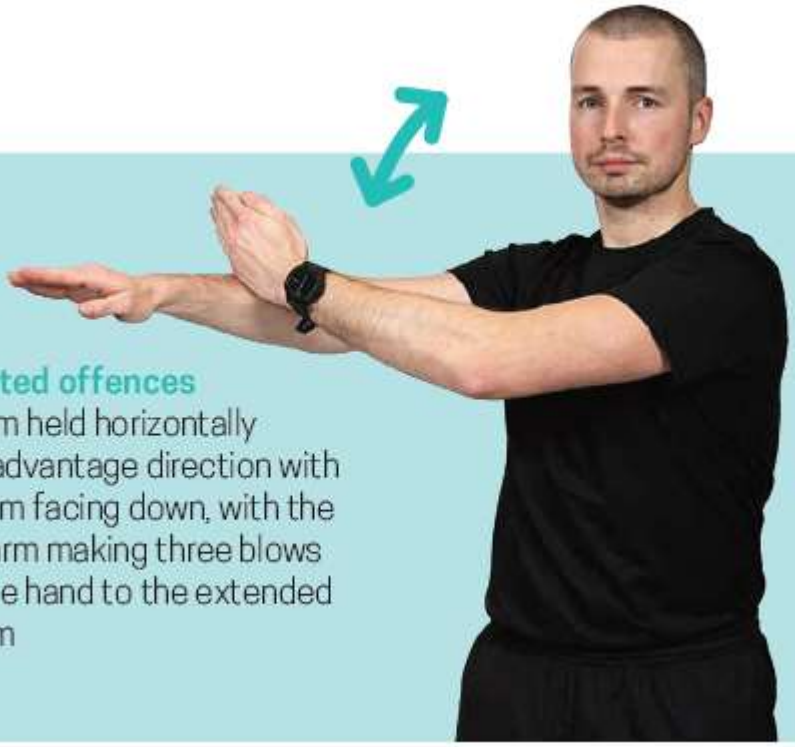
920 Hands
The palm of the hand facing forward



921 Header
The palm of the hand to the forehead



922 Incorrect substitution
The forearms rotating in a rolling action



923 Repeated offences

One arm held horizontally in the advantage direction with the palm facing down, with the other arm making three blows with the hand to the extended forearm



924 Delaying play

One arm extended above the head with a single finger pointing upwards and the lower arm moving in a circular motion

925 **Misconduct**
Both hands placed on hips

