
Federazione Italiana Unihockey Floorball

Regole di gioco

(RG)

Edizione I/2018



Validità	1 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	1 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. 2 Per tutti i casi non regolamentati decide la Commissione Tecnica Unica della FIUF.
Domande	1 Tutte le domande inerenti questo regolamento devono essere inoltrate per iscritto. Risposte non scritte non sono vincolanti.
Denominazione	1 Il maschile è stato usato non quale forma di giudizio, ma come semplificazione. Le definizioni valgono in modo eguale per entrambi i sessi. 2 Tutte le modifiche all’ultima versione sono contrassegnate con una barra verticale
Descrizione	1 Le eccezioni per le partite su campo piccolo iniziano con “Campo piccolo”.
Grandezza dei caratteri	1 Le regole sono scritte con caratteri di dimensioni 11pt. 2 Le interpretazioni delle regole sono scritte con queste dimensioni (10pt) e seguono direttamente la regola cui si riferiscono.

Questo regolamento è in vigore dal 01.07.2018

Entrata in vigore

1 © 2018 by Federazione Italiana Unihockey Floorball

Diritti d'autore

2 “ Rules and interpretations Changes”, IFF, 2018

Modifiche e cambiamenti delle Regole di Gioco, I/20.

Traduzione: Alberto Coduto Adattamento: Alberto Coduto

Indice

Parte 1 – Il campo di gioco	5
Parte 2 – Il tempo di gioco	12
Parte 3 – I partecipanti	16
Parte 4 – L'equipaggiamento	19
Parte 5 – Le situazioni standard	24
Parte 6 – Le penalità	35
Parte 7 – La rete	52
Parte 8 – Cenni per le situazioni standard	56
Parte 9 – Cenni per le infrazioni	61

Parte 1 – Il campo di gioco

Regola 1.1

(101)

- 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.

Grandezza del campo di gioco**Balaustre**

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.

Misure del campo di 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).

Spazio di sicurezza

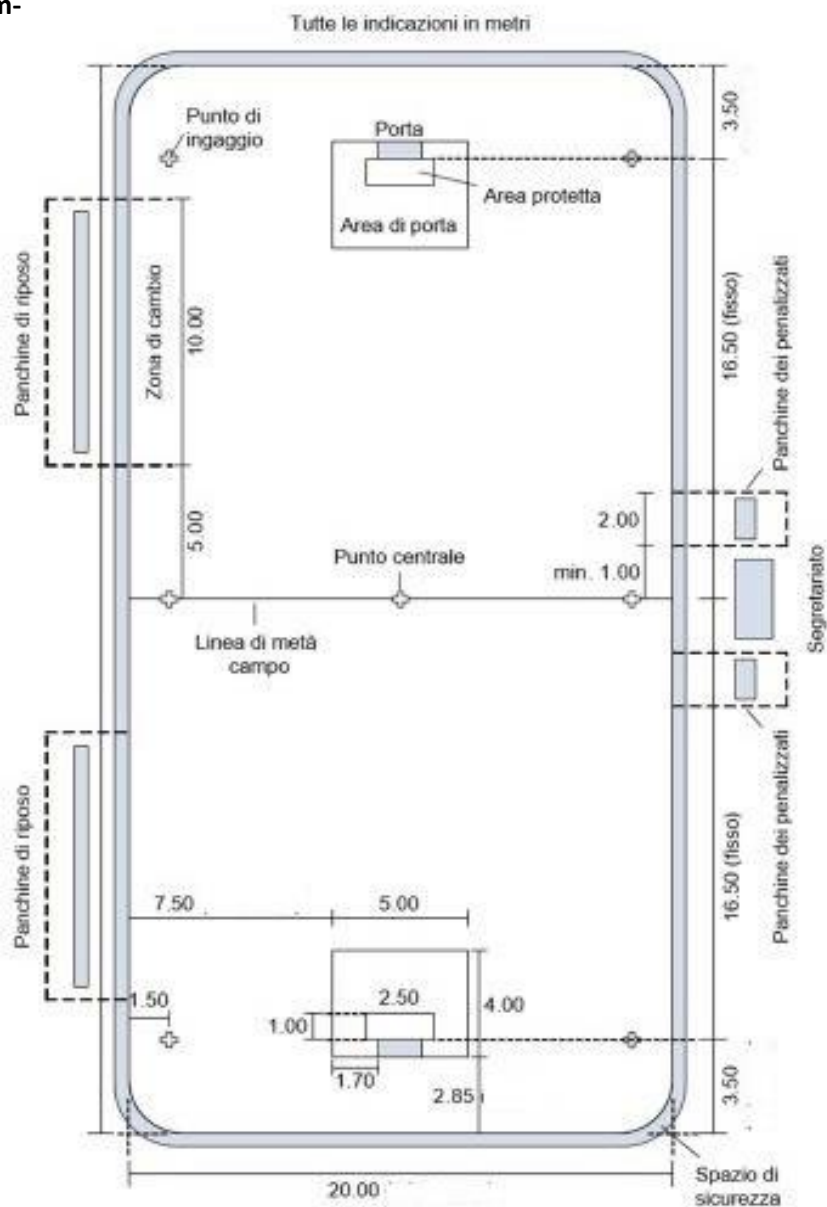
La balaustra deve avere un'altezza costante lungo tutto il perimetro, che va dai 48 ai 55cm. I singoli elementi della balaustra devono essere uniti senza interruzione alcuna e non possono essere fissati con alcun altro oggetto. Se elementi della balaustra dovessero spostarsi durante lo svolgimento del 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)

Balaustre

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

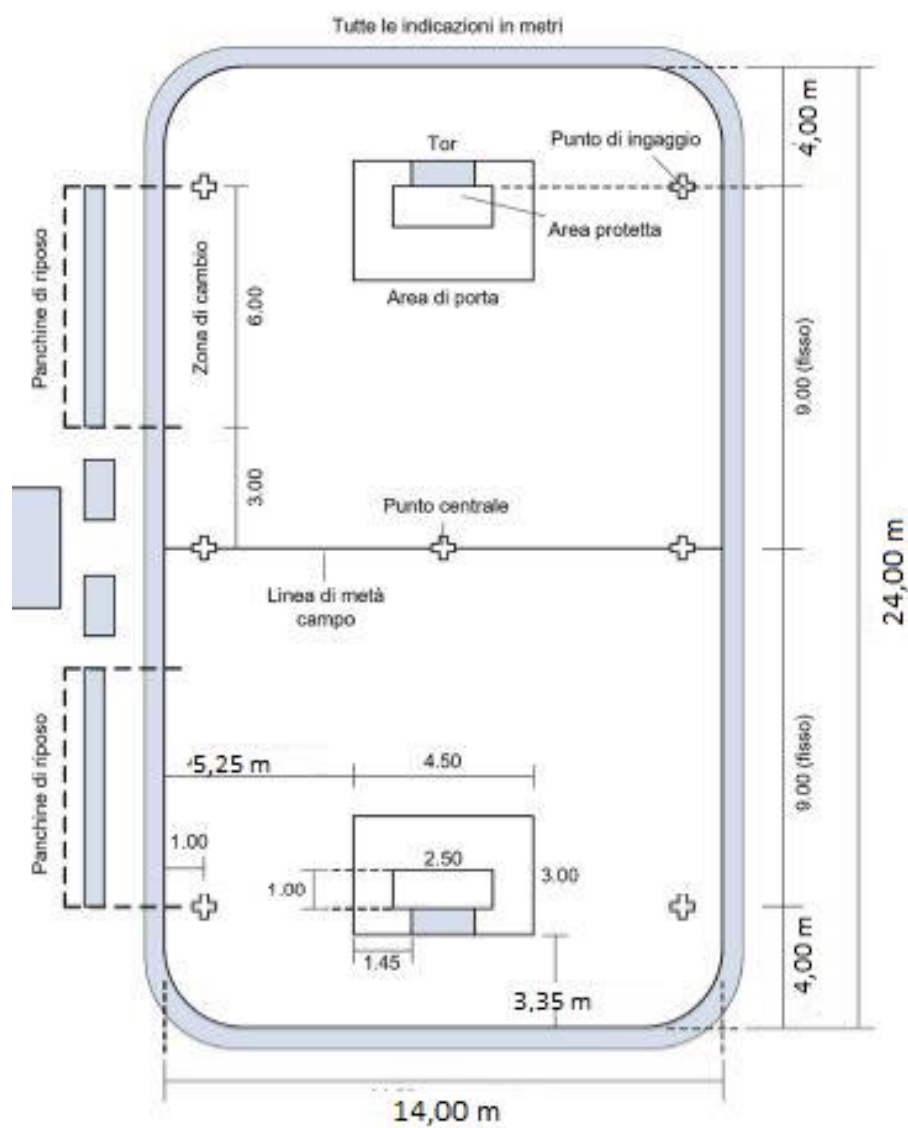
Schema del campo di gioco

Campo grande



Schema del campo di gioco

Campo piccolo



Regola 1.2**(102)****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.

Linea di metà campo e punto centrale

- 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.

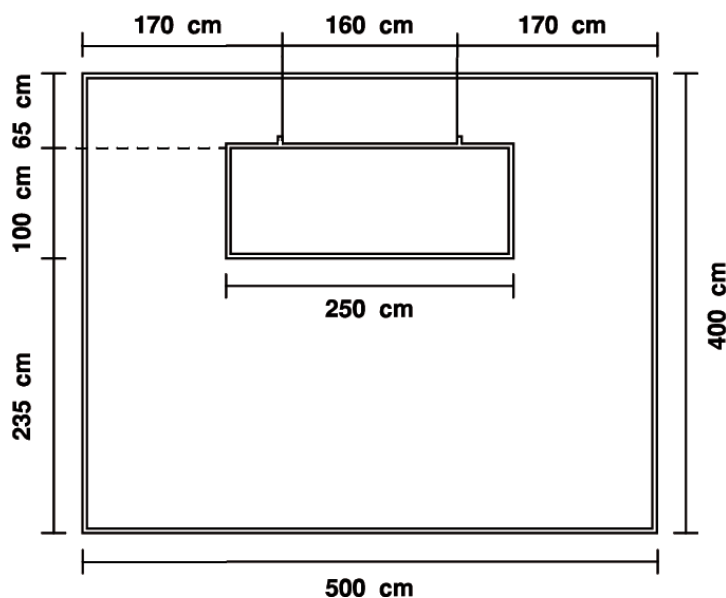
Area di porta

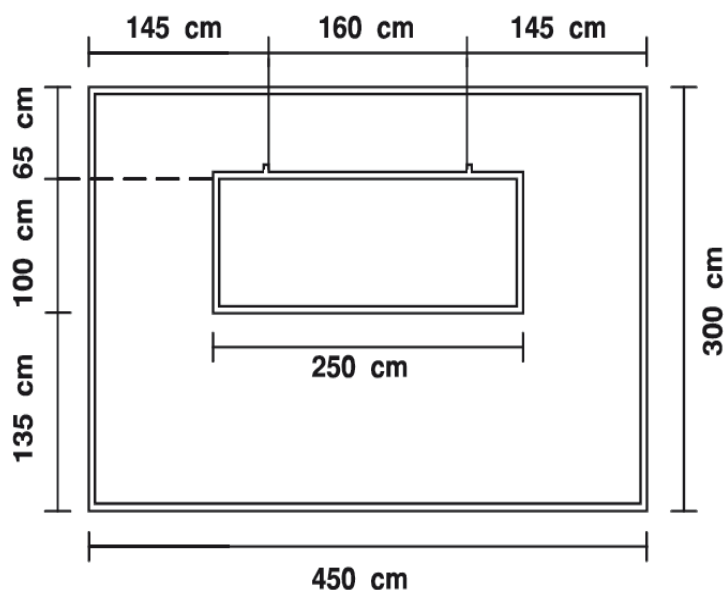
- 3 L'area di porta deve avere una lunghezza di 4.0 m e una larghezza di 5.0 m ed essere situata alla distanza di 2.85 m dalla linea di fondo.

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.

Sistemazione dell'area di porta

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.

Schema di porta Campo Grande**Schema di porta Campo Piccolo**



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

Area protetta

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.

Sistemazione dell'area protetta

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

Linea di porta

- 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 balastra laterale del campo di gioco e non eccedere i 30 cm di diametro.

Punti di ingaggio

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

I punti d'ingaggio devono essere demarcati con croci.

Regola 1.3

(103)

- 1 La porta deve essere riconosciuta mediante (vignetta dell'IFF) e deve essere visionata e controllata dall'arbitro. I pali della porta devono stare sulle apposite demarcazioni.

Porta

Regola 1.4**(104)****Zona di cambio****Panchine di riposo**

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

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

Demarcazione delle zone di cambio

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.

Regola 1.5**(105)****Segretariato****Panchine dei penalizzati****Sistemazione del segretariato**

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

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

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

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

Regola 1.6**(106)**

- 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.

**Controllo del
campo di gioco****Irregolarità delle
infrastrutture**

Parte 2 – Il tempo di gioco

Il tempo di gioco regolamentare

Regola 2.1

(201)

- 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.

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

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

Rottura dell'orologio ufficiale

Misurazione del tempo di gioco

- 2 Il tempo di gioco è cronometrato in modo effettivo.

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

Interruzione del tempo di gioco

interrotto solo se gli arbitri ritengono la ferita grave, o se il giocatore ferito disturba lo svolgimento regolare del gioco. Se c'è un difetto completo nell'impianto di illuminazione che impedisce il prosieguo della partita, e il guasto non può essere riparato, la partita è interrotta dopo 20 minuti di attesa.

Gare FIUF. 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.

Regola 2.2

(202)

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

Time Out

Il Time Out può essere richiesto in qualsiasi momento, anche in relazione a una re-

**Svolgimento del
Time Out**

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

Regola 2.3

(203)

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

Prolungamento

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

**Svolgimento del
prolungamento**

Gare FIUF. Il prolungamento sarà giocato solamente nelle gare ad eliminazione diretta (sia per il Campo Grande che per il Campo Piccolo). In caso di parità si svolgerà un tempo supplementare di 10 minuti cronometrato con tempo effettivo. Qualora una delle due squadre dovesse segnare una rete regolare, si aggiudicherà l'incontro con la regola del Golden Gol. In caso di ulteriore parità alla fine anche del tempo supplementare si procederà all'esecuzione dei tiri di rigore (Regola 2.4).

Regola 2.4**(204)****Tiri di rigore**

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

Per lo svolgimento dei tiri di rigore vedere la Regola 5.8 Gli arbitri decidono in quale metà campo vengono effettuati i tiri di rigore, ed estraggono a sorte tra i due capitani la squadra che per prima effettuerà i tiri di rigore. I capitani o un responsabile della squadra devono comunicare per iscritto agli arbitri i nomi e i numeri dei giocatori di campo nell'ordine in cui tireranno i rigori. Gli arbitri sono responsabili di far rispettare la successione esatta dei tiratori. Un giocatore che dovesse trovarsi al termine del prolungamento ancora sotto una penalità, può prendere parte ai tiri di rigore; almeno che non abbia ricevuto una penalità partita. Le due squadre effettuano alternandosi cinque tiri di rigore. Se nel corso dei primi dieci rigori una squadra raggiunge un vantaggio che non può essere recuperato, i tiri di rigore hanno fine. I tiri di rigore hanno di seguito fine quando una squadra ha segnato una rete in più e le due squadre hanno effettuato lo stesso numero di tiri di rigore. Il vincitore ai tiri di rigore vince la partita con una rete di vantaggio. I tiri di rigore supplementari devono essere effettuati dagli stessi cinque giocatori di campo che hanno tirato quelli precedenti, ma non necessariamente nello stesso ordine. Se un giocatore iscritto nella lista dei tiratori s'infortuna o commette un'infrazione che porta ad una qualsiasi penalità, viene sostituito da un altro giocatore di campo, che non si trova sulla lista, scelto dal capitano. Se il portiere s'infortuna o riceve una qualsiasi penalità, viene sostituito dal portiere di riserva, osservando comunque la Regola 3.3. Un giocatore di campo può effettuare un secondo tiro di rigore solo se tutti gli altri giocatori iscritti sulla lista dei tiratori hanno effettuato almeno un tiro di rigore; può effettuarne un terzo solo se tutti gli altri ne hanno tirati almeno due; ecc. .

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

Svolgimento dei tiri di rigore

Parte 3 – I partecipanti

Regola 3.1

(301)**Giocatori**

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

Numero di giocatori

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.

Numero minimo di giocatori

- 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.

Regola 3.2

(302)**Sostituzione dei giocatori**

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

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

Regola 3.3**(303)**

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

Disposizioni particolari per il portiere

Tempo per sostituire il portiere

Possibilità di parata per il portiere

Regola 3.4**(304)**

- 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.

Disposizioni particolari per il capitano

Diritti del capitano

Forma di cortesia

Perdita dei diritti

Responsabili

Regola 3.5**(305)**

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

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

Regola 3.6**(306)****Arbitri**

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

Campo piccolo: La partita viene diretta da un solo arbitro.

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

Regola 3.7**(307)****Segretariato**

- 1 Durante una partita deve essere presente un segretariato.

Campo piccolo: Deve esserci un segretariato per palestra.

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

Parte 4 – L'equipaggiamento

Regola 4.1

(401)

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

Abbigliamento dei giocatori

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

Abbigliamento dei giocatori di campo

- 2 I portieri devono indossare maglie come pure calzoncini lunghi.

Abbigliamento del portiere

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

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

Numeri

- 4 Tutti i giocatori devono calzare scarpe.

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.

Regola 4.2

(402)

- 1 Gli arbitri devono indossare maglietta, pantaloncini corti e calzettoni.
- 2 L'uniforme dei due arbitri deve avere la stessa combinazione di colori.

Abbigliamento degli arbitri

Disposizioni particolari sull'equipaggiamento del portiere

Regola 4.3**(403)**

- 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.

Protezione per la testa

Tutte le modifiche della protezione per la testa, ad eccezione della colorazione nelle tinte della società o dell'abbigliamento, sono proibite.

Estensioni

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

Protezioni

È permesso indossare protezioni per gli stinchi, le ginocchia, i gomiti e per il petto, ma senza una protezione per le spalle. È pure permesso indossare guanti sottili e una conchiglia. Guanti da presa di ogni tipo sono proibiti, come anche nastri biadesivi o altri materiali adesivi (Spray adesivi sui vestiti, sulle mani o sul terreno) o altri materiali con scopo simile (Spray al silicone). Questo vale sia per i portieri che per i giocatori di campo. Regolamenti locali dei proprietari delle palestre sono da tenere in considerazione. Non può essere messo alcun materiale nella o sulla porta. Il portiere non deve usare protezioni che coprano di più del suo corpo, come ad esempio delle spalline imbottite. Non può essere messo alcun materiale nella o sulla porta.

Regola 4.4**(404)****Disposizioni particolari sull'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.

Regola 4.5**(405)**

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

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

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

- 2 Gli occhiali di protezione devono essere contrassegnati da bollino IFF.

Regola 4.6**(406)**

- 1 La pallina deve essere riconosciuta dall'IFF.

La superficie della pallina deve essere monocolora e non fluorescente. Neanche l'interno della pallina può essere di un colore fluorescente.

La squadra nominata per prima deve mettere a disposizione un numero sufficiente di palline. La pallina deve essere di colore bianco, anche se l'arbitro può prescrivere un altro colore. In questo caso si possono usare palline solo di questo colore, e devono essere messe a disposizione da parte della società organizzatrice un numero sufficiente di palline di questo colore. Le palline di riserva sono da consegnare al segretariato.

Regola 4.7**(407)**

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

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

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

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

Equipaggiamento personale**Oggetti che possono causare ferimenti****Equipaggiamento medico****Calzoncini da ciclista****Eccezioni****Occhiali di protezione****Pallina****Bastone****Modifiche della canna del bastone****Paletta**

Regola 4.8 (408)

Equipaggiamento degli arbitri

- 1 Gli arbitri devono avere un fischietto, uno strumento per le misurazioni e un cartellino rosso.

Materiale del segretariato

Regola 4.9 (409)

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

Orologio ufficiale

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.

Regola 4.10 (410)

Controllo dell'equipaggiamento

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

Momento del controllo

Il controllo può essere effettuato prima o durante una partita. Equipaggiamenti non regolamentari, compresi bastoni difettati, esclusa la misurazione della curvatura della paletta e il controllo combinato della canna e delle paletta devono essere corretti dal giocatore. Ogni irregolarità che riguarda l'abbigliamento dei giocatori (cfr. Regola 4.1) porta a una sola penalità per squadra per partita. Tutte le irregolarità riguardanti l'equipaggiamento devono comunque essere messe a rapporto. Durante il controllo possono stare presso il segretariato solo gli arbitri, i capitani e il giocatore il cui bastone viene esaminato. Il gioco dopo il controllo inizia nella stessa situazione in cui era prima.

Verifica dell'equipaggiamento

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

Momento della misurazione di parti dell'equipaggiamento

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

Parte 5 – Le situazioni standard

Regole generali per le situazioni standard

Regola 5.1

(501)

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

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

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

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

Ritardo di situazioni standard

- 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.

Regola 5.2

(502)

Ingaggio

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

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

**Esecuzione
dell'ingaggio**

**Luogo
dell'ingaggio**

- 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.

**Distanza durante
l'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.

**Esecuzione
dell'ingaggio**

Chi esegue l'ingaggio deve essere orientato nella direzione di gioco della propria squadra. Il giocatore della squadra che difende ha il diritto di appoggiare il bastone per primo. Nel caso dell'ingaggio sulla linea di metà campo, il giocatore della squadra ospite può appoggiare per primo il bastone. La pallina deve stare a metà della 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 opposta sul punto d'ingaggio.

- 6 Un ingaggio può portare direttamente ad una rete.

**Rete in seguito ad
un ingaggio**

Regola 5.3

(503)

- 1 Quando la pallina viene danneggiata involontariamente.
- 2 Quando la pallina non può essere giocata correttamente.

**Eventi che porta-
no ad un ingaggio**

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

**Pallina non gio-
cabile**

- 3 Quando parti della balastra sono spostate e la pallina si trova nei paraggi.

Balaestre spostate

Porta spostata

- 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.
Giocatore ferito	5	Quando un giocatore ferito intralcia il gioco o quando un giocatore si ferisce seriamente. Gli arbitri decidono quando considerare un giocatore ferito.
Situazioni straordinarie	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.
Annullamento di una rete	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.
Dopo un tiro di rigore	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.
Penalità differita	9	Quando viene assegnata una penalità differita e la squadra che l'ha causata entra in possesso della pallina. Lo stesso vale anche se a parere degli arbitri la squadra che beneficia della penalità differita perde tempo. Come perdita di tempo si intende il possesso della pallina nella propria metà campo, senza che l'avversario abbia la possibilità di entrare in possesso della pallina.
Infrazioni contemporanee	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 contemporaneamente 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.
		Decisione errata da parte degli arbitri
	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.

Regola 5.4**(504)**

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

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

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

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

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

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

Campo piccolo: La distanza minima è di due metri.

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

Punizione laterale**Luogo della punizione laterale****Esecuzione della punizione laterale****Distanza durante una punizione laterale****Disposizione della barriera****Esecuzione della punizione laterale**

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

Doppio tocco durante una punizione laterale

- 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.

Eventi che portano ad una punizione laterale

Regola 5.5

(505)

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

Regola 5.6

(506)

Punizione diretta

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

Utilizzo del vantaggio

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

Luogo della punizione diretta

- 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.

Punizioni dirette che non vengono battute dal luogo dell'infrazione

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

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

Gli arbitri possono tollerare uno spostamento dal luogo esatto per la punizione o una pallina non completamente ferma se questo non influenza l'andamento del gioco.

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

**Disposizione della
barriera**

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.

**Esecuzione della
punizione diretta**

**Doppio tocco
durante una puni-
zione diretta**

**Rete in seguito a
una punizione
diretta**

Regola 5.7**(507)**

Eventi che portano ad una punizione diretta	1	Quando un giocatore colpisce, blocca, solleva, calcia o batte il bastone di un avversario o l'avversario stesso. (Cenni 901, 902, 903, 912).
Colpi di bastone		Questo non vale come infrazione se il bastone dell'avversario viene colpito dopo che la pallina è stata giocata.
Trattenuta	2	Quando un giocatore trattiene un avversario o il suo bastone. (Cenno 910).
		Questo non vale come infrazione se il bastone dell'avversario viene colpito dopo che la pallina è stata giocata.
Bastone alto	3	Quando un giocatore di campo alza sopra l'anca la paletta del bastone, dietro di sé prima di tirare, o davanti a sé dopo aver tirato (Cenno 904).
		L'altezza dell'anca viene considerata in posizione eretta. Lo stesso vale per tiri fintati. Alzare davanti o dietro a sé il bastone durante un tiro è permesso se non ci sono giocatori nelle vicinanze o non c'è pericolo di ferimento.
Piede alto	4	Quando un giocatore di campo gioca, o prova a giocare, la pallina con una parte qualsiasi del suo bastone o del suo piede o il suo polpaccio, quando questa si trova sopra l'altezza del ginocchio. (Cenno 904, 913).
Bastone / Piede / Gambe fra le gambe dell'avversario	5	Quando un giocatore di campo mette il bastone, il piede o la gamba tra le gambe dell'avversario (Cenno 905).
Spinta	6	Quando un giocatore di campo con o senza pallina spinge o ostacola un avversario con parti del corpo che non siano la spalla (Cenno 907).
Fallo d'attacco	7	Quando un giocatore con o senza pallina corre o cammina all'indietro contro un avversario oppure quando un giocatore non in possesso della pallina non permette a un avversario di spostarsi nella direzione che desidera (Cenno 908, 911).
Fallo di copertura		
Gioco di piede	8	Quando un giocatore di campo tocca due volte di seguito la pallina con il piede senza che nel frattempo quest'ultima abbia toccato il bastone, un avversario o il suo equipaggiamento (Cenno 912).
		Con gioco di piede s'intende ogni contatto della pallina con la gamba sotto il ginocchio. Questo è ritenuto un'infrazione solo se secondo gli arbitri avviene volontariamente. La punizione diretta viene battuta da dove la pallina è stata toccata per la seconda volta.
Invasione dell'area protetta	9	Quando un giocatore di campo entra nell'area protetta (Cenno 914).
		Questo è ritenuto un'infrazione solo se il gioco è nelle vicinanze. Un giocatore di campo entra nell'area protetta quando una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo dentro l'area protetta, linee comprese. I giocatori di campo possono tenere i loro bastoni nell'area protetta. Ogni volta che un giocatore di difesa entra nell'area protetta per la formazione della barriera in occasione di una punizione per la squadra avversaria, e la punizione è tirata direttamente verso la porta, viene assegnato un tiro di rigore.

- | | |
|--|---|
| <p>10 Quando un giocatore della squadra in attacco sposta volontariamente la porta (Cenno 914).</p> <p>-</p> | <p>Spostamento della porta da parte della squadra attaccante</p> |
| <p>11 Quando un giocatore di campo ostacola passivamente il portiere (Cenno 915 – nessuna penalità).</p> <p>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.</p> <p>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.</p> | <p>Ostruzione passiva al portiere</p> |
| <p>12 Quando un giocatore di campo salta per fermare la pallina (Cenno 916).</p> <p>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.</p> | <p>Salto</p> |
| <p>13 Quando un giocatore di campo gioca la pallina dall’esterno del campo di gioco (nessun Cenno).</p> <p>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 (cfr. Regola 6.5.16). Se un giocatore sulla panchina di riposo, quando non sta effettuando una sostituzione, gioca la pallina, questo viene considerato disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 6.15.5).</p> | <p>Giocare dall’esterno del campo di gioco</p> |
| <p>14 Quando un portiere durante il rilancio abbandona completamente l’area di porta (Cenno 917).</p> <p>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.</p> | <p>Abbandono dall’area di porta</p> |
| <p>15 Quando un portiere rilancia o calcia la pallina oltre metà campo (Cenno 917).</p> <p>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.</p> | <p>Rilancio oltre la metà campo</p> |
| <p>16 Quando un ingaggio, una punizione diretta o laterale vengono eseguite scorrettamente o ritardate volontariamente (Cenno 918).</p> | <p>Esecuzione scorretta di una situazione standard</p> |

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

Bloccaggio della pallina da parte del portiere

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

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

Passaggio al portiere

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

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

Punizione diretta dopo una penalità

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

Rallentamento del gioco da parte di un giocatore

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

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

Rallentamento del gioco da parte di una squadra

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

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

Giocare con la testa

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

Regola 5.8

(508)

Tiro di rigore

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

Un tiro di rigore può essere assegnato solo se il gioco non è interrotto. Se un tiro di rigore viene assegnato durante una penalità differita o in seguito ad un'infrazione che porta ad una penalità, viene dapprima decretata la penalità ed in seguito eseguito il tiro di rigore. Ulteriori procedimenti vedi Regola 6.18.

2 Un tiro di rigore viene eseguito dal punto centrale.

Il tiro di rigore viene svolto da un qualsiasi giocatore di campo appartenente alla squadra che non ha commesso l'infrazione. Il portiere non può essere sostituito con un giocatore di campo. Nel caso di un'infrazione da parte del portiere, viene concesso un nuovo tiro di rigore e il portiere viene punito in base alla sua infrazione, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Se un altro giocatore o un responsabile della squadra colpevole commette un'infrazione viene concesso un nuovo tiro di rigore, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Se l'esecutore del tiro del rigore commette un'infrazione durante lo svolgimento, il tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente ed il giocatore viene punito in base all'infrazione commessa. Se un altro giocatore o un responsabile della squadra che non ha commesso l'infrazione commette un'infrazione durante il tiro di rigore, questo tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente. Infrazioni che vengono commesse dalla zona di cambio, vengono punite per disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 6.15.5).

Esecuzione del tiro di rigore**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 sulla linea di porta.**

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 6.15.5).

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

Continuamente significa che il giocatore e la pallina non possono essere fermi o allontanarsi dalla porta simultaneamente, fintantoché il giocatore controlla la pallina.. Non appena il portiere tocca la pallina o questa colpisce un palo o la traversa, il giocatore non può più toccare la pallina. Se la pallina tocca prima i pali, o la traversa o il portiere e poi attraversa da davanti la linea di porta, il tentativo di rete è valido, purché prima non abbia oltrepassato l'immaginaria linea di porta continuata.

Movimento della pallina durante il tiro di rigore**5 Un giocatore contro il quale viene emessa una penalità di cinque minuti in relazione ad un tiro di rigore, deve sedersi sulla panchina dei penalizzati durante l'esecuzione.**

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

Tiro di rigore in relazione ad una penalità di cinque minuti.

Regola 5.9**(509)****Tiro di rigore**

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

Tiro di rigore differito

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.

Tiro di rigore differito alla fine di un tempo di gioco

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.

Regola 5.10**(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

Regola 6.1

(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.

**Penalità contro un
responsabile****Dovere di designazione da parte
del capitano****Annotazione sul
foglio di partita****Continuazione del
gioco**

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

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

Permanenza durante la penalità

- 3 Se un portiere riceve una o più penalità di due minuti il capitano della squadra deve scegliere un giocatore non penalizzato che sconti la penalità. Un portiere che riceve una penalità di cinque minuti o per-

**Penalità contro
un portiere**

sonale le deve scontare personalmente se durante queste penalità ne riceve ulteriori da due minuti dovrà scontarle personalmente anche queste.

Equipaggiare il portiere di riserva

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

Misurazione del tempo della penalità

- 4 Il tempo della penalità viene cronometrato sincrono al tempo di gioco.
Se viene fermato il tempo della partita, anche il tempo della penalità si ferma.

Regola 6.2

(602)

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

Penalità di tempo

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

Numero di penalità di tempo contemporanee

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

Successione delle penalità di tempo

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.

**Numero minimo
di giocatori duran-
te le penalità di
tempo**

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

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

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

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

**Cronometraggio
di più penalità di
tempo contro un
giocatore**

- 4 Se un giocatore che ha ricevuto una penalità commettesse ulteriori infrazioni 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.

**Penalità di due
minuti**

Regola 6.3**(603)****Annullamento di una penalità a seguito di una rete**

- 1 Quando una squadra che gioca in superiorità numerica, a causa di una penalità di due minuti decretata alla squadra avversaria, mette a segno una rete, la penalità viene annullata.

Non vengono annullate penalità di due minuti in corso, quando una rete viene segnata durante una penalità differita di due minuti o a seguito di un tiro di rigore. Per ulteriori

Penalità di tempo decretate con-temporaneamente

procedimenti, vedi Regola 6.18.

- 2 Le penalità di due minuti vengono annullate seguendo lo stesso ordine con cui sono state decretate

Penalità di due minuti in relazione con un tiro di rigore

- 3 Se un tiro di rigore viene causato da un'infrazione che porta ad una penalità di due minuti, questa penalità non viene decretata.

Regola 6.4**(604)**

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 807). Può essere differita solo una penalità alla volta, a meno che non si tratti di una occasione da rete.

Tutte le penalità possono essere differite. Quando vengono commesse infrazioni particolarmente dure, gli arbitri possono limitare la durata della penalità differita ad una occasione da rete. Una penalità differita può essere segnalata in associazione ad un tiro di rigore differito. Per ulteriori procedimenti vedi Regola 6.18.

Continuazione del gioco dopo una penalità differita

- 2 Durante una penalità differita, alla squadra non colpevole viene offerta la possibilità di sostituire il proprio portiere con un giocatore di campo. Una

penalità resta differita fino al momento in cui la squadra colpevole entra in possesso della pallina o fino alla successiva interruzione.

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

Regola 6.5

(605)

Infrazioni che portano ad una penalità di due minuti

Colpo di bastone

- 1 Quando un giocatore colpisce, blocca, alza o calcia il bastone di un avversario o l'avversario stesso con lo scopo di riceverne un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (Cenni 901, 902, 903, 912).
- 2 Quando un giocatore colpisce, trattiene il bastone di un avversario o l'avversario stesso con lo scopo di riceverne un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (Cenni 910).

Trattenuta

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

**Piede alto /
Bastone alto**

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

**Giocare sopra
l'altezza dell'anca**

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

**Utilizzo pericoloso
del bastone**

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

Spinta

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

Gioco eccessivamente duro

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

Contestazione ingiustificata del materiale

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

Il capitano deve scontare la penalità.

Giocare senza bastone

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

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

Presa in consegna di un bastone

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

Bastone rotto

- 10 Quando un giocatore di campo non raccoglie il bastone caduto oppure tutti i pezzi del suo bastone rotto e non li porta nella propria zona di cambio (nessun Cenno).

Solo i pezzi ben visibili devono essere raccolti..

Ostruzione

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

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

**Ostruzione attiva
al portiere**

- 12 Quando un giocatore di campo ostruisce attivamente il portiere durante il rilancio della pallina (Cenno 915 – **Penalità di due minuti**).

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.

Distanza scorretta

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

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

Gioco a terra

- 14 Quando un giocatore seduto o sdraiato per terra gioca la pallina o la tocca volontariamente o influenza appositamente il corso del gioco.(Cenno 919).

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

Gioco con la mano, o il braccio

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

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

Cambio scorretto

- 16 Quando viene effettuato un cambio scorretto (Cenno 922).

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

Giocatori in eccesso

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

Solo un giocatore può essere penalizzato.

- 18 Quando un giocatore penalizzato abbandona la panchina dei penalizzati senza entrare sul campo di gioco, oppure resta sulla panchina dei penalizzati nonostante la sua penalità sia già terminata, oppure entra, durante un'interruzione, sul campo di gioco nonostante la sua penalità non sia terminata (Cenno 925, vedi interpretazione 6.1.2).

**Abbandono della panchina
dei penalizzati**

Il segretariato deve informare appena possibile gli arbitri di tali infrazioni. In ogni caso deve essere adottata la Regola 6.15.5 se il giocatore entra in campo durante il corso della partita. Il giocatore può entrare in campo solo se il numero di giocatori della sua squadra glielo permette.

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

**Infrazioni ripetute da una
squadra**

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.

- 20 Quando un giocatore rallenta il gioco (Cenno 924).

**Rallentamento
del gioco da parte
di un giocatore**

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.

**Rallentamento
del gioco da parte
di una squadra**

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

Se gli arbitri si rendono conto che una squadra rallenta sistematicamente il gioco, devono avvertire il capitano prima di assegnare una penalità. Il capitano stabilisce il giocatore di campo, non già penalizzato, che deve scontare la penalità. Si applica la stessa procedura quando un giocatore della squadra in difesa sposta intenzionalmente la porta. Questo vale anche per la squadra che non si presenta per tempo al rientro in campo dalla pausa. Quest'infrazione deve essere rapportata.

Reclami

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

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

**Riposizionamen-
to della porta**

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

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

**Equipaggiamento
non conforme**

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

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

**Abbigliamento
non conforme**

- 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 devono essere rapportati.

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

Equipaggiamento non conforme del portiere

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

Regola 6.6

(606)

- 1 Una penalità di cinque minuti (Cenno 808b) non viene mai annullata.

Penalità di cinque minuti

Se una penalità di 5' 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

Regola 6.7

(607)

Infrazioni che portano ad una penalità di cinque minuti

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

Colpo di bastone

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

Aggancio

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

Lancio del bastone

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

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

Duro impiego del corpo
Duro impiego del corpo (Sgambetto)

Regola 6.8

(608)

- 1 Una penalità personale (Cenno 808c) è sempre accompagnata da una penalità di due minuti. La penalità personale viene cronometrata al termine della penalità di due minuti. Penalità personali possono essere cronometrate parallelamente.

Penalità personale

Numero di giocatori	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.
Giocatore supplementare sulla panchina dei penalizzati.	Un giocatore che non stia scontando una penalità, designato dal capitano, deve accompagnare il giocatore penalizzato sulla panchina dei penalizzati. Al termine della penalità di tempo potrà rientrare sul campo di gioco. Solo il giocatore penalizzato deve essere registrato sul referto. Il giocatore la cui penalità personale è terminata può rientrare in campo solo a gioco interrotto. Se un responsabile riceve una penalità personale, deve passare il resto della partita sulla tribuna degli spettatori. L'organizzatore deve controllare che il responsabile rimanga per tutto il resto della partita sulle tribune e che non partecipi più al gioco. La penalità di tempo che accompagna questa penalità personale deve essere scontata da un giocatore di campo designato dal capitano.
Penalità personale contro il portiere	
Penalità personale contro un responsabile	
Penalità di dieci minuti	Regola 6.9 (609) 1 Le penalità di dieci minuti non vengono mai annullate.
Infrazioni che portano ad una penalità di dieci minuti	Regola 6.10 (610) 1 Quando un giocatore o un responsabile si comportano in modo antisportivo (Cenno 925).
Comportamento antisportivo	Con questo termine è inteso un comportamento maleducato e scorretto nei confronti di arbitri, giocatori, responsabili, funzionari, o spettatori, il simulare con lo scopo di ingannare l'arbitro, il picchiare o calciare contro le balaustre o la porta, o il lanciare oggetti anche durante le interruzioni di gioco o nelle zone di cambio o qualsiasi azione volta ad eludere gli arbitri. Un responsabile che riceve una penalità di dieci minuti dovrà portarsi per il resto della partita sulla tribuna degli spettatori.

Regola 6.11**(611)****Penalità di partita**

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

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

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

Penalità di partita possono essere decretate anche prima o dopo la partita, ma non devono essere accompagnate da una penalità di cinque minuti. 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.

- 2 Una penalità di partita è sempre accompagnata da una penalità di cinque minuti.

Penalità di tempo associata alla penalità di partita

Un giocatore di campo designato dal capitano deve scontare la penalità di cinque minuti 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 cinque minuti.

Regola 6.12**(612)**

- 1 La penalità di partita I non comporta ulteriori provvedimenti.

Regola 6.13**(613)**

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

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

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

- 3 Quando un giocatore assume ripetutamente o costantemente un atteggiamento antisportivo (Cenno 925).

Costantemente significa “nella stessa azione” ripetutamente significa “per la seconda volta nella stessa partita”. Al posto della seconda penalità personale viene decretata una penalità di partita che è sempre seguita da una penalità di cinque minuti.

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

Infrazioni che portano ad una penalità di partita I

Curvatura della paletta

Vignetta mancante

Giocatore non iscritto

Comportamento ripetutamente antisportivo

Danneggiamento del bastone per rabbia

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

Infrazione con pericolo di ferimento

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.

Regola 6.14

(614)

Penalità di partita II

- 1 Una penalità di partita II porta ad una squalifica per la successiva partita nella stessa gara (campionato/coppa/torneo).

Regola 6.15

(615)

Infrazioni che portano ad una penalità di partita II

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

Rissa

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

- 2 Quando un giocatore commette ripetutamente delle infrazioni che portano ad una penalità di cinque minuti (Cenno 923).

Penalità di cinque minuti ripetuta per un giocatore

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

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

Comportamento ripetutamente antisportivo

Al posto di una seconda penalità di dieci minuti contro lo stesso giocatore o responsabile, viene sempre decretata una penalità di partita. viene comunque assegnata una penalità di tempo di cinque minuti

Manipolazione dell'oggetto contestato

Disturbo volontario

- 4 Quando un giocatore manipola o sostituisce un oggetto del suo equipaggiamento prima che gli arbitri possano controllarlo (Cenno 925).
- 5 Quando un giocatore o un responsabile commette un'infrazione con la chiara intenzione di disturbare il gioco (Cenno 925).

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

Bastone difettoso o allungato

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

Regola 6.16**(616)****Penalità di partita III**

- 1 Una penalità di partita III 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.

Regola 6.17**(617)****Infrazioni che portano ad una penalità di partita III****Lotta**

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

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

Infrazioni brutali

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

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

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

Insulti

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

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

Vie di fatto

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

Parte 7 – La rete

Rete convalidata

Regola 7.1

(701)

Convalida della rete

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

Assist

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

Campo piccolo: Le reti devono essere annotate sul foglio di partita.

Annullamento di una rete convalidata

- 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.

Regola 7.2

(702)

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

Reti ottenute in modo corretto

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 autorete il tiro diretto, e non la deviazione della pallina, nella propria porta. Un'autorete viene annotata con "ET" come tale e non viene assegnato alcun assist.

Autorete

- 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).

Rete involontaria con il corpo

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).

Rete da parte di un giocatore non iscritto sul foglio di partita

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

Regola 7.3**(703)****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.

Rete volontaria con il corpo

- 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).

Rete durante o dopo un fischio dell'arbitro

- 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.

Linea di porta non superata dal davanti

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

Rete con la mano o con il piede da parte del portiere

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

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

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

**Rete durante una
penalità differita**

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

Parte 8 – Cenni per le situazioni standard

Cenno 801

Time Out

Time Stop



Cenno 802

Ingaggio



Cenno 804



Punizione diretta

Punizione laterale

Cenno 805



Vantaggio

Cenno 806

Tiro di rigore



Cenno 807

Penalità differita

**Tiro di rigore
differito**



Cenno 808 a

**Penalità di
due minuti**



Cenno 808b

**Penalità di
cinque minuti**



Cenno 808c

**Penalità di
dieci minuti**



Cenno 809

**Penalità di
partita**



Cenno 810

Rete convalidata



Cenno 811

Rete non convalidata



Parte 9 – Cenni per le infrazioni

Cenno 901**Colpo di bastone****Cenno 903****Sollevamento
del bastone****Cenno 902****Bloccaggio del
bastone**



Cenno 904

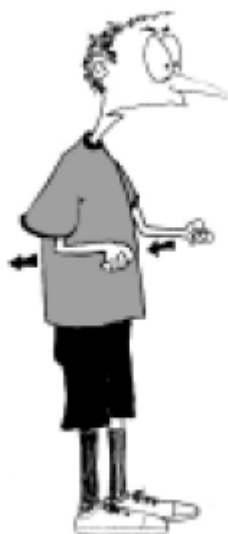
Bastone alto



Cenno 905

Ostacolamento

**Bastone / Piede /
Gambe tra le gambe
dell'avversario**

Cenno 906**Aggancio****Cenno 907****Spinta scorretta**

Cenno 908

Fallo d'attacco



Cenno 909

Gioco eccessivamente duro

Impiego duro del corpo

Lotta

Rissa

Infrazioni con pericolo di ferimento

Gioco brutale

Vie di fatto



Cenno 910

Trattenuta



Cenno 911

Ostruzione



Cenno 912

Gioco di piede

Calcio con il piede
contro il bastone
avversario



Cenno 913**Piede alto****Cenno 914****Invasione
dell'area protetta****Spostamento del-
la porta da parte
della squadra in
attacco****Cenno 915**

**Distanza
scorretta**

**Ostruzione passiva
al portiere**

**Ostruzione attiva
al portiere**



Cenno 916

Salto



Cenno 917

**Abbandono
dell'area di porta**

**Rilancio oltre la
linea di metà
campo**

**Cenno 918**

**Esecuzione scor-
retta di una situ-
azione standard**



Cenno 919

Gioco a terra



Cenno 920

Gioco di mano

Gioco con il braccio



Cenno 921

**Gioco con
la testa**

Cenno 922



Cambio scorretto

Troppi giocatori in campo

Cenno 923

**Infrazioni ripetute
da parte di un gio-
catore**

**Infrazioni ripetute
da parte della
squadra**



Cenno 924

Rallentamento del gioco

Bloccaggio della pallina da parte del portiere

Passaggio al portiere

Rallentamento del gioco da parte di un giocatore

Rallentamento del gioco da parte di una squadra

Reclami

Mancato riposizionamento della porta

Abbandono della panchina dei penalizzati

Comportamento antisportivo

Comportamento antisportivo ripetuto

Lancio del bastone per rabbia

Modifica di un oggetto da controllare

Disturbo volontario del gioco

Insulti

Coaching scorretto

**Cenno 925**

Indice analitico

A

Abbandono dell'area di porta	31; 32
Abbigliamento degli arbitri.....	19
Abbigliamento dei giocatori	19
Abbigliamento dei giocatori di campo	19
Abbigliamento del portiere	19
Aggancio - 5 min.	45
Angolo di flessione della canna del bastone - MS 1	48
Annullamento di una penalità a seguito di una rete	38
Annullamento di una rete	26
Annullamento di una rete convalidata	52
Annullamento di una rete convalidata	52
Arbitri	18
Area di porta	8
Area protetta.....	9
Area protetta - Invasione	30
Assist	52
Autorete	53

B

Balaustre	5
Balaustre spostate.....	25
Barriera	29
Bastone	21
Bastone alto	30
Bastone alto - 2 min.	39
Bastone rotto - 2 min.	45
Bloccaggio della pallina da parte del portiere	32

C

Calzoncini da ciclista.....	21
-----------------------------	----

Casco del portiere	20
Cenno Abbandono dell'area di porta	70
Cenno Aggancio	64
Cenno Bastone alto	63
Cenno Bloccaggio del bastone	62
Cenno Cambio scorretto	72
Cenno Colpi ripetuti	72
Cenno Colpo di bastone	60; 62
Cenno Distanza scorretta	69
Cenno Esecuzione scorretta di una situazione standard	70
Cenno Gioco a terra	71
Cenno Gioco con la testa	71
Cenno Gioco di mano	71
Cenno Gioco di piede	67
Cenno Gioco eccessivamente duro	65
Cenno Ingaggio	56
Cenno Invasione dell'area protetta	68
Cenno Ostacolamento	63
Cenno Ostruzione	67
Cenno Passaggio con il piede	67
Cenno Penalità di cinque minuti	59
Cenno Penalità di due minuti	59
Cenno Penalità differita	58
Cenno Perdita di tempo	73
Cenno Piede alto	68
Cenno Punizione diretta	57
Cenno Reclami	73
Cenno Rete convalidata	61
Cenno Rete non convalidata	61
Cenno Rilancio oltre metà campo	70
Cenno Salto	69
Cenno Spinta scorretta	64
Cenno Time Out	56
Cenno Tiro di rigore	58
Cenno Tiro di rigore differito	58

Cenno Trattenuta	66
Cenno Vantaggio	57
Colpo di bastone	30
Colpo di bastone - 2 min.	39
Colpo di bastone - 5 min.	45
Comportamento ripetutamente antisportivo - MS 2	49
Continuazione del gioco dopo una penalità differita	38
Continuazione del tempo di gioco.....	13
Controllo del campo di gioco	11
Controllo dell'equipaggiamento.....	22
Convalida della rete	52
Curvatura troppo grande della paletta - MS 1	48

D

Decisione errata da parte degli arbitri.....	26
Demarcazione delle zone di cambio.....	10
Demarcazioni	8
Descrizione.....	ii
Dimensioni del campo.....	5
Diritti d'autore	iii
Diritti del capitano.....	17
Disposizione della barriera.....	27
Disposizioni particolari per il capitano	17
Disposizioni particolari per il portiere	17
Disposizioni particolari sull'equipaggiamento del capitano	20
Disposizioni particolari sull'equipaggiamento del portiere	19
Distanza durante un ingaggio.....	25
Distanza durante una punizione diretta	29
Distanza durante una punizione laterale.....	27
Distanza scorretta - 2 min.	42
Disturbo volontario - MS 2	50
Domande.....	ii
Dovere di designazione da parte del capitano in caso di penalità	35
Durata del prolungamento.....	14
Durata del Time Out.....	13
Duro impiego del corpo - 5 min.	45

Duro sgambetto - 5 min.	45
--------------------------------------	----

E

Equipaggiamento - Luogo della misurazione	22
Equipaggiamento - Momento della misurazione	22
Equipaggiamento degli arbitri	22
Equipaggiamento medico	21
Equipaggiamento personale	21
Equipaggiamento scorretto	22
Esecuzione del tiro di rigore	33
Esecuzione della punizione laterale	27
Esecuzione dell'ingaggio	24; 25
Esecuzione scorretta di una punizione	31
Estensioni dell'equipaggiamento del portiere	20
Eventi che portano ad un ingaggio	25
Eventi che portano ad un tiro di rigore	34
Eventi che portano ad una punizione laterale	28

F

Fallo d'attacco	65
Fallo d'attacco	30
Fallo di copertura	30
Forma di cortesia per il capitano	17

G

Genere di situazioni standard	24
Giocare dall'esterno del campo di gioco	31
Giocare sopra l'altezza dell'anca - 2 min.	39
Giocatore ferito	26
Giocatore non iscritto sul foglio di partita - MS 1	48
Giocatori	16
Gioco di piede	30
Gioco eccessivamente duro - 2 min.	40
Grandezza dei caratteri	ii

I

Il tempo di gioco regolamentare.....	12
Infrazioni brutali - MS 3.....	50
Infrazioni che portano ad una penalità di cinque minuti.....	45
Infrazioni che portano ad una penalità di dieci minuti.....	46
Infrazioni che portano ad una penalità di due minuti	39
Infrazioni che portano ad una penalità di partita I.....	48
Infrazioni che portano ad una penalità di partita II.....	49
Infrazioni contemporanee.....	26
Infrazioni ripetute - 5 min.	45
Ingaggio.....	24
Ingaggio - Penalità differita	26
Ingaggio - Rete	25
Ingaggio dopo un tiro di rigore.....	26
Insulti - MS 3.....	51
Interruzione del tempo di gioco.....	12
Invasione dell'area protetta	30

L

Lancio del bastone - 5 min.....	45
Linea di metà campo e punto centrale.....	8
Linea di porta	9
Linea di porta non superata dal davanti	54
Lotta - MS 3.....	50
Luogo della misurazione dell'equipaggiamento	22
Luogo della punizione diretta.....	28
Luogo della punizione laterale	27
Luogo dell'ingaggio	24

M

Manipolazione dell'oggetto contestato - MS 2.....	49
Materiale del segretariato.....	22
Misurazione del tempo della penalità	35; 36; 40
Misurazione del tempo di gioco	12
Misure del campo di gioco	5
Modifiche della canna del bastone	21

Momento del controllo dell'equipaggiamento	22
Momento della misurazione di parti dell'equipaggiamento	22
Motivi per annullare una rete	54
Movimento della pallina durante il tiro di rigore	33

N

Numerazione dei giocatori.....	19
Numeri	19
Numero di giocatori	16
Numero di giocatori durante una penalità disciplinare.....	46
Numero di penalità di tempo contemporanee.....	36
Numero di responsabili.....	17
Numero minimo di giocatori	16
Numero minimo di giocatori durante le penalità di tempo	37

O

Orologio ufficiale.....	12; 22
Ostacolamento.....	30
Ostruzione - 2 min.	40
Ostruzione attiva al portiere	31
Ostruzione attiva al portiere - 2 min.....	41

P

Paletta.....	21
Pallina.....	21
Pallina - Toccato oggetti sopra il campo di gioco	28
Pallina - Uscita dal campo di gioco	28
Pallina non giocabile	25
Panchine dei penalizzati.....	10
Panchine di riposo.....	10
Passaggio al portiere	32
Pausa durante il prolungamento.....	14
Penalità - Permanenza sulla panchina dei penalizzati.....	35
Penalità contro un responsabile	35
Penalità di cinque minuti	45
Penalità di cinque minuti associata alla penalità di partita.....	47

Penalità di cinque minuti ripetuta da un giocatore - MS 2	49
Penalità di dieci minuti.....	46
Penalità di due minuti.....	37
Penalità di partita.....	47
Penalità di partita I.....	47
Penalità di partita II	49
Penalità di partita III.....	50
Penalità di tempo.....	36
Penalità di tempo decretate contemporaneamente	38
Penalità differita.....	38
Penalità differita - Continuazione del gioco	38
Penalità differita - Ingaggio.....	26
Penalità disciplinare.....	45
Penalità disciplinare contro il portiere	46
Perdita dei diritti per il capitano.....	17
Persone nella zona di cambio.....	17
Piede alto.....	30
Piede alto - 2 min.	39
Porta.....	9
Porta spostata.....	25
Posizionamento della porta - 2 min.	44
Posizione della porta - 2 min.	44
Possibilità di parata per il portiere.....	17
Priorità.....	ii
Prolungamento.....	13
Protezione per la testa.....	20
Punizione diretta.....	28
Punizione diretta - Distanza.....	29
Punizione diretta - Doppio tocco	29
Punizione diretta - Esecuzione scorretta.....	31
Punizione diretta - Luogo.....	28
Punizione diretta - Rete.....	29
Punizione diretta dopo una penalità	32
Punizione laterale.....	27
Punizione laterale - Distanza.....	27

Punizione laterale - Doppio tocco	28
Punizione laterale - Esecuzione.....	27
Punizione laterale - Esecuzione scorretta	31
Punizione laterale - Luogo.....	27
Punizione laterale - Rete	28
Punti di ingaggio.....	9

R

Rallentamento del gioco	32
Rallentamento del gioco da parte di un giocatore - 2 min.	43
Rallentamento del gioco da parte di una squadra - 2 min.	44
Reclami - 2 min.	45
Regole generali durante le penalità	35
Regole generali per le situazioni standard	24
Responsabili	17
Rete con il piede da parte del portiere	54
Rete con la mano da parte del portiere	54
Rete convalidata	52
Rete da parte di un giocatore non iscritto sul foglio di partita	53
Rete durante o dopo un fischio dell'arbitro	54
Rete durante una penalità differita	54
Rete in seguito a una punizione laterale	28
Rete in seguito ad un ingaggio	25
Rete involontaria con il corpo	53
Rete volontaria con il corpo	54
Reti ottenute in modo corretto	53
Reti ottenute in modo scorretto	54
Rilancio oltre la metà campo	31
Rissa - MS 2	49
Ritardo di situazioni standard	24
Rottura dell'orologio	12

S

Salto	31
Scarpe	19
Schema del campo di gioco. Campo grande	6

Schema del campo di gioco. Campo piccolo	7
Segretariato.....	10; 18
Sequenza delle situazioni standard	24
Sgambetto duro - 5 min.....	45
Sistemazione del segretariato	10
Sistemazione dell'area di porta	8
Sistemazione dell'area protetta.....	9
Situazioni straordinarie	26
Sostituzione dei giocatori.....	16
Spazio di sicurezza.....	5
Spinta	30
Spinta non corretta - 2 min.	39
Spostamento della porta da parte della squadra attaccante	31
Successione delle penalità di tempo	36
Svolgimento dei tiri di rigore.....	15
Svolgimento del prolungamento.....	14
Svolgimento del Time Out.....	13

T

Tempo per sostituire il portiere	17
Time Out	13
Tiri di rigore - Svolgimento.....	15
Tiro di rigore.....	32
Tiro di rigore - Disposizioni.....	33
Tiro di rigore - Movimento della pallina.....	33
Tiro di rigore differito.....	34
Tiro di rigore differito alla fine di un tempo di gioco.....	34

U

Utilizzo del vantaggio	28
Utilizzo pericoloso del bastone - 2 min.	39

V

Validità	ii
Vantaggio	28
Verifica dell'equipaggiamento da parte del capitano.....	22

Vignetta mancante - MS 1..... 48

Z

Zona di cambio..... 10