



MODIFICHE ALLE NORME E REGOLAMENTI SETTORE HOCKEY IN LINE

1) SERVIZIO SANITARIO DI PRONTO SOCCORSO

"In mancanza di adeguato servizio sanitario (e **dal 01.01.2016**: presenza del DAE e indicazione della persona abilitata al suo utilizzo con riferimento al Decreto del Ministero della salute del 24/4/2013 pubblicato sulla GU n.19 del 20/07/2013)), gli arbitri non possono dare inizio alla partita.

Trascorsi 60 minuti dall'orario fissato per l'inizio della partita, perdurando la mancanza di adeguato servizio sanitario, la partita sarà definitivamente annullata. Gli arbitri riporteranno il motivo della mancata disputa della gara nel rapporto arbitrale

Art. 39 – Servizio sanitario di pronto soccorso

A partire **dal 01.01.2016** ogni società deve avere nella propria disponibilità un defibrillatore semiautomatico (DAE) in conformità con la normativa vigente che deve essere presente all'interno dell'impianto e perfettamente funzionante in occasione di ogni partita di attività agonistica senior e giovanile. (Decreto Balduzzi del 24/04/2013)

L'arbitro dovrà ricevere e conservare fra la sua documentazione dichiarazione autografa del legale rappresentante della società di casa (o che, in ogni caso, ospita la gara/concentramento) nella quale si riporta:

- che nell'impianto di gara è presente e funzionante il DAE
- dove è alloggiato il DAE



quali sono le persone abilitate all'utilizzo (nome e cognome)

- che le persone elencate hanno regolare certificazione per utilizzo del DAE

2) COMPETENZA DELLA VERIFICA DEGLI SPOGLIATOI

La squadra ospite appena preso possesso dello spogliatoio ad essa assegnato ne verifica lo stato e nel caso rilevasse rotture o malfunzionamenti è tenuta a farne segnalazione diretta agli arbitri al momento della consegna della modulistica pre-gara. Gli arbitri verificheranno la veridicità di quanto riportato e nel caso di reclamo da parte della squadra di casa a fine incontro redigeranno apposito rapporto (se l'oggetto del reclamo è effettivamente imputabile alla squadra ospite e non era oggetto della segnalazione degli ospiti).

NOTA: La squadra ospite che non produrrà alcuna segnalazione (scritta) all'arbitro al momento della consegna della documentazione gara, si assume la responsabilità di essere additata come colpevole o responsabile di rotture o malfunzionamenti che la squadra di casa dovesse eventualmente far rilevare agli arbitri successivamente all'incontro.

3) RICONOSCIMENTO ATLETI/DIRIGENTI

Le squadre consegneranno all'arbitro il solo mod H2 con la lista dei giocatori/dirigenti/ruoli tecnici presentati in gara e i documenti di identità degli stessi (si accetta anche la fotocopia) in corso di validità. Il controllo dell'effettivo tesseramento e della validità dello stesso in conformità alle norme Fihp (tesseramento e attività generale) è a carico dell'ufficio di Giustizia Sportiva.

Le squadre, nel caso di esplicita richiesta anche di una sola delle due contendenti, si scambieranno il mod. TS05 (elenco tesserati) in modo da poter operare una funzione di primo controllo e segnalare eventuali anomalie all'ufficio di giustizia.

Per tutte le partite gestite con l'apposito software di compilazione del referto una prima verifica può essere fatta al momento dell'inserimento dei



convocati (il programma riporta gli atleti tesserati con minime possibilità di errore legate alla mancanza di atleti tesserati ex-novo in prossimità della gara).

NOTA: Tale programma di compilazione del referto è comunque da considerarsi come d'aiuto nell'individuazione di eventuali problematiche legate al tesseramento e non potrà per nessun motivo esser considerato come base certa sulla quale muovere un reclamo o inibire un atleta alla partecipazione alla gara.

4) FORZA PUBBLICA

Si annulla l'obbligo di presentazione del MOD H3 (servizio d'ordine sostitutivo). La società di casa (o che, in ogni caso, ospita la gara/concentramento) al momento della consegna della modulistica pre gara dovranno consegnare all'arbitro COPIA della Richiesta di Forza Pubblica e indicare **OBBLIGATORIAMENTE** un dirigente addetto all'arbitro che dovrà essere a disposizione dello stesso ed intervenire prontamente in caso di richiesta.

Nota: va modificata sanzione da Tabella pag.17 "Norme per l'attività generale" con dicitura "mancanza dirigente addetto all'arbitro"

5) PROCEDURA PRE-GARA

I dirigenti accompagnatori delle squadre devono consegnare la documentazione agli arbitri al più tardi 45 minuti prima della gara.

Tale documentazione consiste in:

Squadra casa:

- 1) Mod H2 (triplice copia);
- 2) Book documenti identità;
- 3) tessere gara ruoli tecnici da iscrivere a referto;
- 4) Richiesta Forza Pubblica;
- 5) Dichiarazione DAE (presenza, collocazione e persona/e abilitate all'uso) sottoscritta da Legale Rappresentante società.

Squadra ospite:

- 1) Mod H2 (triplice copia);
- 2) Book documenti identità;
- 3) tessere gara ruoli tecnici da iscrivere a referto;



4) eventuale nota su verifica spogliatoio.

L'arbitro esegue il controllo delle documentazione ricevuta e 25 minuti prima dell'inizio gara, nello spogliatoio, fa il riconoscimento dei giocatori e dei ruoli tecnici.

NOTA: Nei Campionati con un solo arbitro lo stesso si recherà 30 minuti prima della gara nello spogliatoio della squadra di casa e 25 minuti prima dell'incontro nello spogliatoio della squadra ospite

6) RISCALDAMENTO PARTITA (a vestizione effettuata)

Le squadre hanno 20' per effettuare il riscaldamento prepartita e detto tempo, a scalare, viene inserito sul tabellone elettronico. L'inizio del riscaldamento viene sancito dal suono della sirena. Antecedentemente a tale suono nessuno dei giocatori di nessuna delle 2 formazioni potrà scendere in pista (si consideri ovviamente "da concedere" la fase di parte atletica che gli atleti spesso effettuano in pista). La squadra di casa avrà l'obbligo di mettere a disposizione della squadra ospite un **minimo** di 15 dischi per il riscaldamento e detti dischi saranno introdotti in pista al momento del suono della sirena che indica l'inizio del riscaldamento. Non vi è limitazione al numero di dischi che la squadra di casa potrà tenere a suo uso durante il riscaldamento. Gli arbitri dovranno annotare eventuali mancanze nel rispetto di tali disposizioni (numero minimo dischi squadra ospite).

L'arbitro effettua il proprio riscaldamento in pista assieme alle due squadre (o se effettua un riscaldamento più breve si posiziona comunque a bordo pista controllando le due squadre).

Quando mancano 2 minuti all'inizio della gara (e al termine del riscaldamento) ci sarà il fischio degli arbitri ed entrambe le squadre dovranno cessare le operazioni di riscaldamento in modo da consentire la raccolta dei dischi e lo schierarsi delle formazioni a centrocampo per il saluto iniziale.

NOTA 1: Ciascuna delle 2 squadre, svolta nei tempi previsti l'operazione di riconoscimento, può arbitrariamente decidere di iniziare il riscaldamento



anche alcuni minuti dopo il suono della sirena, deve comunque interromperlo al fischio degli arbitri.

NOTA 2: Nelle situazioni in cui la squadra di casa abbia particolari esigenze (tipo la presentazione con lo speaker) dovrà segnalarlo al direttore di gara al momento della consegna dei documenti. In dette situazioni particolari tutta la procedura sarà anticipata di 5 minuti (riconoscimento 30 minuti prima della gara, riscaldamento 25 minuti prima della gara, fischio fine riscaldamento a 7 minuti dalla gara)

NOTA 3: Una squadra (generalmente trattasi della squadra viaggiante) che arriva in ritardo, rispetto alla normale tempistica dettata nelle righe precedenti può comunque richiedere 15 minuti di riscaldamento (da indicare a tabellone). Se tale legittima richiesta farà ritardare l'inizio della gara rispetto a quello inizialmente previsto, gli arbitri ne faranno apposita segnalazione nel supplemento di referto. Anche la squadra avversaria potrà usufruire dei minuti di riscaldamento della squadra in ritardo, senza ovviamente ricorrere in alcuna segnalazione.

NOTA 4: Per i campionati giovanili diversi da U20 Elite ed U18 Elite (per i quali uscirà apposita procedura) non vi sono obblighi relativi al riscaldamento pre-gara.

7) EVENTUALI SANZIONI PRECEDENTI LA GARA

Nella fase pre-gara, fino all'inizio della partita, qualsiasi giocatore che per motivi disciplinari venisse inibito alla partecipazione, può essere immediatamente sostituito sul modello H2.

NOTA: Il giocatore inibito e non sostituito prima dell'inizio della gara, non può essere conteggiato del numero minimo di giocatori per iniziare la partita.

8) GIOCATORI NON PRESENTI AL RICONOSCIMENTO Qualsiasi giocatore inserito nel modello H2 ma non presente all' inizio della gara, può arrivare e giocare fino alla fine della partita, previo riconoscimento.



L'arbitro dovrà segnalare nel supplemento di referto eventuali giocatori riconosciuti a gara iniziata e scrivere a che ora sono stati riconosciuti/legittimati ad entrare in gara.

NOTA: Il giocatore non presente ad inizio gara, non può essere conteggiato del numero minimo di giocatori per iniziare la partita.

9) RUOLI TECNICI NON PRESENTI AD INIZIO GARA

Qualsiasi ruolo tecnico non presente ad inizio gara, successivamente all'inizio della stessa non potrà in alcuna maniera partecipare alla partita e va conseguentemente depennato dal mod H2 e dal verbale.

10) INFORTUNIO IN RISCALDAMENTO

Un qualsiasi giocatore che dovesse infortunarsi durante il riscaldamento a tal punto che l'infortunio dovesse precluderne la possibilità di partecipare all'incontro, non potrà essere sostituito da altro giocatore. Lo stesso vale anche per i portieri e nei campionati dove vi è l'obbligo di portiere di riserva la squadra in questione dovrà immediatamente attrezzare da portiere uno dei giocatori presenti nel mod H2.

NOTA: il giocatore infortunatosi in riscaldamento può essere conteggiato nel numero minimo di giocatori per iniziare la partita anche se lo stesso dovesse allontanarsi dall'impianto (per motivi legati all'infortunio).

11) INFORTUNIO - INIBIZIONE AL GIOCO

In caso di infortunio di un giocatore (di movimento o portiere) indipendentemente che l'infortunio avvenga durante il riscaldamento o durante la gara, se il medico (o per esso i responsabili del servizio sanitario che ha reso possibile lo svolgimento dell'incontro) dovesse ritenere che per preservarne lo stato di salute si riscontra la necessità di **inibire** l'atleta dal proseguimento dell'incontro, tale inibizione deve essere comunicata agli arbitri che non autorizzeranno l'atleta a riprendere il gioco. Dovesse esserci opposizione o insistenza da parte della squadra del giocatore inibito, gli



arbitri daranno una prima penalità per ritardo di gioco per poi dichiarare **rinunciataria** la squadra in difetto (con immediata fine dell'incontro e segnalazione dell'accaduto nel supplemento di referto) qualora insistesse nel voler ugualmente schierare il giocatore.

NOTA: Qualora, su espressa richiesta della squadra o di iniziativa, il medico (o chi per esso) dovesse successivamente alla prima inibizione riscontrare un miglioramento nelle condizioni del giocatore infortunato con conseguente possibilità di riprendere la gara, dovrà esserne informato il direttore di gara che avuta conferma dal medico autorizzerà l'atleta al rientro in pista. Tali avvenimenti dovranno comunque essere oggetto di supplemento di referto da parte dell'arbitro.

12) GESTIONE INTERVALLO FRA I TEMPI

Il tempo dell'intervallo (appositamente previsto per il tipo di manifestazione) va obbligatoriamente segnalato a tabellone e fatto partire con il tempo a scalare. Gli arbitri 1 minuto prima della fine dell'intervallo fischieranno per avvisare le squadre e le stesse dovranno essere pronte a riprendere il gioco al suono della sirena che sancisce la fine dell'intervallo. Un ritardo da parte di una delle 2 squadre (con l'altra già in pista e regolarmente pronta a riprendere il gioco) sarà sanzionato dall'arbitro con una penalità minore per "ritardo di gioco" e in panca andrà il Capitano della squadra in fallo, allo stesso Capitano andrà iscritta la penalità a referto (verrà conteggiata nel cumulo delle penalità). Se il Capitano dovesse già essere penalizzato allora la penalità andrà ad un Assistente, nel caso di mancanza di assistenti la penalità sarà assegnata ad un giocatore indicato dall'allenatore della squadra in fallo.

NOTA: nell'intervallo fra i tempi regolamentari ed un eventuale overtime (durata 3 minuti) le squadre non sono autorizzate a rientrare negli spogliatoi ma sono tenute a rimanere nelle proprie panche di competenza per poter riprendere il gioco allo scadere dei 3 minuti (che vanno segnati, a scalare, sul tabellone).



13) TIME OUT

Nei soli campionati nazionali di serie A1 e A2 con l'introduzione dell'OT in caso di pareggio al termine dei tempi regolamentari, si modifica la normativa inerente i time out.

Al posto dei 2 time out per tempo, ogni squadra potrà avvalersi di 3 time out complessivi da poter chiamare in qualsiasi momento della gara, overtime incluso.

Una squadra può chiamare due o più time out consecutivi purchè il successivo time out sia richiesto agli arbitri entro la fine del precedente.

NOTA 1: nei campionati giovanili (con tempi da 20') rimane invariata la possibilità di 1 time out per tempo. Nei campionati U18-20 Elite non è quindi possibile utilizzare time out nel tempo supplementare.

NOTA 2: nel campionato di serie B (tempi da 25') rimane invariata la possibilità di 2 time out per tempo a squadra.

NOTA 3: nella coppa FIHP ci si comporta come nei campionati di A1-A2 con un massimo di 3 time out da spendere nell'arco di tutto l'incontro (overtime incluso)

NOTA 4: Rimane invariata la regola che prevede una penalità minore di panca per la squadra che, una volta esaurito il numero massimo di time-out spendibili nell'arco dell'incontro (o nel singolo periodo di gioco) ne dovessero richiedere uno aggiuntivo agli arbitri. Sarà immediatamente comminata una penalità per "ritardo di gioco". Tale infrazione non può in nessun caso essere punita con un tiro di rigore.



CHIARIMENTI ED INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

1) DISCO SEMPRE IN MOVIMENTO - "NON GIOCO".

Mentre fino ad oggi la linea per valutare la pressione era quella di metà campo, ora viene sostituita con la linea "ideale" che congiunge i due punti di ingaggio di difesa alle balaustre laterali. Viene considerata **PRESSIONE** quando qualsiasi giocatore della squadra **NON** in possesso del disco staziona all'interno della fascia compresa tra questa linea ideale e il fondo pista. Viene considerata **NON PRESSIONE** quando tutti i giocatori della squadra **NON** in possesso del disco sono al di fuori della suddetta fascia (quindi verso la propria porta).

Nel caso di "pressione" il giocatore in possesso del disco è legittimato a rimanere dietro porta.

Nel caso di "non pressione" (tutti i giocatori in difesa al di fuori della fascia), il giocatore della squadra in possesso del disco posizionato dietro porta deve muoversi dalla propria posizione portando o passando il disco in avanti, non è sufficiente lo spostamento laterale dietro porta (dietro la linea di porta) né sono considerati "gioco" gli eventuali passaggi fra compagni al di sotto della linea di fondo. Nel caso di non pressione con il giocatore che staziona dietro porta, l'arbitro invita a voce il giocatore ad uscire e se lo stesso persiste nel non gioco, l'arbitro con il braccio in movimento orizzontale, scandisce 5" di tempo in cui il giocatore deve uscire da dietro porta. Nel caso di ulteriore non gioco l'arbitro interrompe il gioco ed effettua un ingaggio nella zona di difesa; alla seconda infrazione commessa dalla stessa squadra durante tutto l'arco dell'incontro (e per tutte le successive) l'arbitro dovrà accordare una penalità per ritardo del gioco al giocatore "contato".

Si ricorda che il "non gioco" non è da conteggiare nella situazione in cui in possesso del disco sia la squadra in eventuale inferiorità numerica.

Riassumendo:

1a infrazione: ingaggio in zona di difesa;

2a infrazione (e successive): 2 minuti per ritardo di gioco

NOTA: Tale norma sarà operativa per tutto il campionato U20 elite (finali nazionali incluse) e sperimentale per la COPPA FIHP. Successivamente al



termine della Coppa Fihp (19-20 dicembre) si valuterà se inserirla definitivamente nei campionati senior di A1, A2 e B a far data dal 1 Gennaio 2016.

2) FERIMENTO "VOLONTARIO" / "INVOLONTARIO"

In caso di ferita "volontaria" l'arbitro accorda un 5'+PPCC; per ferita "volontaria" si intende una ferita determinata da una azione diretta di un giocatore verso un proprio avversario (colpo di bastone diretto, gomitata, ginocchiata, testata, calcio...).

Nel caso di ferita per una azione indiretta (esempio: sgambetto e ferita nel cadere addosso ad una terza persona o ad una parte della pista da gioco), l'arbitro accorda una doppia penalità minore (2'+2') trattandosi di ferimento convenzionalmente definito "involontario".

NOTA 1: non è da considerarsi "involontario" il ferimento di un avversario nel tentativo di ostacolarne il movimento attraverso un "gancio con bastone" nè tantomeno un ferimento nel tentativo (mancato) di alzargli il bastone. Tali ferimenti porteranno al 5'+PPCC.

NOTA 2: è da considerarsi **involontario** un ferimento dovuto al movimento di preparazione di un tiro di "slap" (avversario alle spalle) come è da considerarsi **involontario** il ferimento nella fase di rilascio del tiro (avversario davanti al giocatore che effettua il tiro) ma giocatore che tira sta palesemente "giocando il disco". Entrambi porteranno quindi ad una sanzione di 2'+2'

3) PROTESTE DALLA PANCHINA - PENALITA' DI PANCA

In caso di proteste effettuate dalla panca giocatori, sia che l'arbitro individui o meno l'autore delle proteste, si accorda sempre una penalità di panca (esce uno dei 4 giocatori in pista e il suo numero viene annotato sul foglio partita).

Se l'arbitro non individua l'autore delle proteste, viene mandato in panca puniti uno dei 4 giocatori in pista ed il suo numero viene annotato sul foglio partita (per cumulo penalità).

Se l'arbitro individua l'autore delle proteste, oltre ai 2 minuti del precedente caso, accorda ulteriore penalità di 10 minuti al giocatore in questione e



quindi in panca puniti andranno contemporaneamente:

- uno dei 4 giocatori in campo per 2 minuti (NON viene indicato a referto)
- il giocatore reo delle proteste per 10 minuti (a quest'ultimo saranno assegnati a referto 2'+10').

NOTA 1: Le proteste del giocatore in campo vengono sanzionate con 10 minuti di CC (non provoca inferiorità numerica, va in panca puniti il giocatore reo delle proteste).

NOTA 2: Resta ovviamente inteso che il tenore delle proteste ed il contenuto delle stesse possono portare direttamente ad una PPCC a discrezione dell'arbitro. Trattasi indistintamente proteste dal campo o dalla panca. Anche in caso di PPCC con giocatore individuato in panca si avranno i 2 minuti di panca.

4) SOSPENSIONE DEL GIOCO PER ATLETA INFORTUNATO

Come già da regolamento, si specifica che il portiere titolare che subisca un infortunio per cui è necessaria l'interruzione del gioco da parte dell'arbitro o l'intervento del medico, deve essere sostituito dal portiere di riserva. In assenza del portiere di riserva, il portiere, giudicato in grado di riprendere il gioco, non deve essere sostituito e può proseguire il gioco.

Per tutti i giocatori di movimento vale la stessa cosa e cioè devono essere sostituiti una volta che l'arbitro interrompe il gioco per un loro infortunio sia che ci sia l'ingresso del medico sia che siano in grado di rialzarsi e proseguire.

NOTA: gli atleti inviati al cambio dall'arbitro **non** possono rientrare fino alla successiva interruzione del gioco. Un time-out rientra nelle situazioni da considerarsi "interruzione del gioco" anche se nel frattempo il gioco non è mai ripreso.

5) LANCIO DEL BASTONE

- Un giocatore della squadra A in possesso del disco passa la metà campo,



entrando così in zona d'attacco, ed un giocatore squadra B lancia il proprio bastone (alla ricerca del disco) verso l'avversario: accidentalmente i due bastoni vengono a contatto ed il bastone del giocatore della squadra B si impenna ferendo il giocatore squadra A, l'arbitro non assegna il rigore ma accorda al giocatore che ha commesso l'infrazione 5'+PPCC con immediato allontanamento dello stesso (e "sostituito" in panca puniti a scontare i 5')

- Un giocatore in zona di attacco (quindi oltre la propria metà campo) che lancia la stecca per fermare l'azione di un giocatore avversario viene sanzionato con 5'+PPCC.

- Un giocatore in zona di difesa (quindi nella propria metà campo) che lancia la stecca per fermare l'azione di un giocatore avversario, senza ferirlo, provoca l'assegnazione di un tiro di rigore contro la propria squadra.

NOTA: qualsiasi lancio del bastone che dovesse avvenire contro un avversario, senza che tale lancio sia volto alla ricerca del disco, comporterà immediata sanzione di 5'+PPCC sia che ci sia ferimento sia che non ci sia ferimento.

6) SCONTRO CON IL PORTIERE

Un giocatore che nel proseguire la propria pattinata, non fa nulla per evitare di entrare in contatto con il portiere avversario senza comunque effettuare una carica, viene sanzionato con una penalità minore per ostruzione.

NOTA: La carica sul portiere, che prevede quindi la volontarietà nello scontro da parte del giocatore in attacco che non fa nulla per evitare l'impatto e lo fa a velocità sostenuta rimane da penalizzarsi, come da regolamento, con un 5'+PPCC.

7) OSTRUIRE LA VISUALE

Un giocatore fuori dall'area privilegiata del portiere, non può coprire la visuale del portiere allargando braccia o aumentando il volume del proprio corpo: nel caso di gol lo stesso verrà annullato (considerando tale gesto alla



stregua dell'uomo in area).

Dovesse l'arbitro ravvisare tale infrazione (senza che nel contempo ci sia una segnatura) provvederà a fermare il gioco e si ripartirà con un ingaggio nella **zona difensiva** della squadra colta in fallo.

Alla seconda infrazione (e per tutte le successive) da parte della stessa squadra si procederà con l'assegnazione di una penalità di 2' per "ostruzione" nei confronti del giocatore in fallo.

Lo stesso dicasi per il portiere: in caso di proprio compagno in possesso del disco dietro porta, il portiere che alzando le braccia o usando i guantoni ostruisca la visuale del giocatore avversario "in pressione" provocherà l'interruzione del gioco e la ripresa avverrà in uno dei 2 ingaggi nella propria zona di difesa.

Alla seconda infrazione (e per tutte le successive) da parte della stessa squadra si procederà con l'assegnazione di una penalità di 2' per "ostruzione" nei confronti del portiere in fallo.

NOTA: un goal annullato "per ostruzione" (con seguente ingaggio nella zona difensiva della squadra in fallo) è, all'evidenza, la prima segnalazione di tale infrazione. Alla successiva chiamata quindi la squadra in fallo sarà penalizzata di 2'.

8) "SIMULAZIONE"

Nel caso in cui un giocatore della squadra A commetta una infrazione e il giocatore della squadra B enfatizzi in modo eccessivo l'infrazione subito per indurre l'arbitro ad accordarla (o eventualmente accordare una ulteriore penalità) si otterrà l'interruzione del gioco e l'assegnazione di una penalità minore al giocatore della squadra A per l'infrazione commessa ed una penalità di 2 minuti al giocatore della squadra B per comportamento antisportivo (simulazione/"diving"). Trattandosi di penalità contemporanea non andrà ad influire sul numero di giocatori in pista al momento del fischio.

9) ECCESSIVA DUREZZA

Qualsiasi fallo che a discrezione dell'arbitro sia portato con eccessiva durezza porterà all'assegnazione di ulteriori 2 minuti di penalità in aggiunta a quelli della penalità rilevata. (quindi 2+2)



10) OBBLIGO DELLA MEZZA VISIERA

A far data **dal 1 gennaio 2016**, nell'adeguamento agli "standard minimi di sicurezza dei giocatori" proposti da CERILH, tutti i giocatori maggiorenni di sesso maschile (per i minorenni e atlete di sesso femminile rimane normativa in essere) che scenderanno in pista nei campionati Senior di A1, A2 e B dovranno avere il casco dotato a loro piacimento di:

- griglia intera
- maschera plexiglass intera
- maschera "ibrida" intera plexiglass/griglia
- mezza visiera plexiglass

In caso contrario:

- 1) non saranno autorizzati ad entrare in pista
- 2) dovessero entrare in pista durante il gioco saranno immediatamente sanzionati con una penalità di "equipaggiamento irregolare"

NOTA: Tale norma andrà in vigore solo se al meeting del 4 novembre pv, CERILH adotterà definitivamente tale accorgimento nei propri regolamenti (attualmente trattasi di proposta di recepimento anche per Cerilh)

11) MODALITA' ESECUZIONE DEI TIRI DI RIGORE

Nei casi in cui sia prevista l'esecuzione dei tiri di rigore si procederà con le modalità di seguito indicate:

- 1) I tiri verranno effettuati in entrambe le zone di difesa del campo di gioco;
- 2) La procedura inizierà con tre (3) differenti tiratori per ogni squadra che si alterneranno nei tiri. Possono partecipare ai tiri di rigore tutti i giocatori (portieri inclusi) di entrambe le squadre elencati nel foglio gara con esclusione di quelli elencati nel successivo punto 3;
- 3) Qualsiasi giocatore che non abbia terminato di scontare la sua penalità durante il tempo regolamentare o il tempo supplementare, non potrà partecipare ai tiri di rigore e dovrà quindi rimanere in panca puniti o potrà recarsi nello spogliatoio. Parimenti i giocatori che dovessero incorrere in penalità durante i tiri di rigore dovranno rimanere in panca puniti o recarsi nello spogliatoio;
- 4) L'arbitro chiamerà i 2 Capitani (o suo delegato in caso di penalità al Capitano) al centro del campo e con il lancio della moneta stabilirà quale squadra inizierà per prima. Il vincitore del lancio della moneta dovrà scegliere l'ordine di tiro delle squadre;



5) I portieri difenderanno le stesse porte difese durante il tempo supplementare (o del tempo regolamentare nei casi di tiri di rigore direttamente senza overtime);

6) I portieri di entrambe le squadre potranno essere cambiati dopo ogni tiro;

7) I tiri di rigore verranno effettuati seguendo i seguenti accorgimenti:

- il portiere deve rimanere nell'area di porta fino a quando l'arbitro non abbia fischiato e il giocatore che tira il rigore tocchi il disco ed attraversi la linea di centrocampo.

- il giocatore che effettua il tiro di rigore deve tenere il disco in movimento e dirigersi verso la porta avversaria, senza fermarsi, ed una volta che ha tirato il gioco sarà considerato completato;

- nessun goal può essere segnato su rimbalzo e in ogni caso quando il disco avrà oltrepassato la linea di fondo il tiro sarà considerato completato;

- Una deviazione del portiere con conseguente disco che entra nella rete sarà considerato GOAL;


- se il portiere lascia l'area di porta prima che il giocatore tocchi il disco e l'azione non terminerà con un goal, il tiro di rigore andrà ripetuto;

8) I giocatori di entrambe le squadre eseguiranno i tiri alternandosi fino a che il goal che darà la matematica certezza di vittoria ad una delle due squadre non sarà segnato. I tiri che rimarranno a qual punto da tirare, non saranno tirati;

9) Se dopo i tre (3) tiri di rigore le squadre saranno ancora in parità, si procederà con il "tie-break" effettuato da un giocatore scelto di volta in volta dalle due squadre. I tiri di "tie-break" saranno iniziati dalla squadra che aveva iniziato per seconda nella precedente serie di 3 tiri. Nel "Tie-Break" una squadra potrà scegliere giocatori diversi o sempre lo stesso giocatore. L'incontro avrà termine non appena il singolo turno di tiro non terminerà in parità (2 goal o 2 parate) ma si risolverà con un risultato favorevole per l'una o l'altra squadra;

10) Il solo goal decisivo ai fini della rottura dell'equilibrio conterà per il risultato finale e sarà accreditato al giocatore che lo realizzerà e addebitato al portiere che lo subirà;

11) se una squadra si rifiuta di partecipare ai tiri di rigore, l'incontro verrà dichiarato perso per la squadra rinunciataria e l'altra squadra riceverà 3 punti per la vittoria. Se un giocatore si rifiuta di tirare un tiro di rigore, questo verrà segnato come "non segnato" per la sua squadra.


Il Segretario Generale
(Angelo Iezzi)