



n. 023 – del 28/09/2017

**CHIARIMENTI ED INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE –
Riproposizione del CU 18 del 02.10.2015 in attesa di inserimento degli
articoli in questione all'interno del Regolamento di Gioco.**

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 balaustrate 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) nè 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 va adottata in tutti i campionati giovanili e senior

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 subita 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)



**Il Segretario Generale
(Angelo Iezzi)**