

HOCKEY INLINE

Regolamento di Gioco

Traduzione dal Regolamento Internazionale
World Skate ver. V1.3 Jan,2019 del 11 Mar 2019



SOMMARIO

PREFAZIONE.....	5
SEZIONE I GENERALE.....	6
1 NORME GENERALI.....	6
1.1 Eleggibilità di Squadre e Giocatori.....	6
1.2 Tempi di Gioco e Time-Out.....	6
1.3 Incontri in parità.....	6
2 ATTREZZATURE.....	7
2.1 La Pista.....	7
2.2 Porte di Gioco.....	8
2.3 L'Area di Porta.....	9
2.4 Punti e Cerchi d'Ingaggio.....	9
2.5 Area Arbitrale.....	9
2.6 Panche dei Giocatori.....	9
2.7 Panche dei Puniti.....	10
2.8 Tabellone Elettronico e Segnalatore Acustico.....	10
SEZIONE II – SQUADRE E UFFICIALI DI GARA.....	11
3 SQUADRE.....	11
3.1 Roster delle Squadre.....	11
3.1.1 Giocatori.....	11
3.1.2 Capitano e Assistenti.....	11
3.2 Equipaggiamento Giocatori.....	11
3.2.1 Generale.....	11
3.2.2 Bastoni.....	11
3.2.3 Pattini.....	12
3.2.4 Protezioni.....	12
3.2.5 Attrezzatura del Portiere.....	13
3.2.6 Approvazione delle Protezioni.....	13
3.2.7 Protezioni Indossate.....	13
3.2.8 Equipaggiamento Pericoloso.....	13
3.2.9 Divise di Gioco.....	13
3.2.10 Colori delle divise e loro Assegnazione.....	14
3.2.11 Controllo delle Divise.....	14
3.2.12 Disco di gioco (Puck).....	14
4 UFFICIALI DI GARA.....	14
4.1 Generale.....	14
4.2 Arbitri.....	15
4.3 Marcatore Ufficiale (Refertista).....	16
4.4 Il Cronometrista.....	16
4.5 Il Cronometrista delle Penalità.....	16
4.6 Giudici di Porta.....	17
SEZIONE III – REGOLE DI GIOCO.....	18

5	LA PARTITA	18
5.1	Procedure Pre-Partita	18
5.2	Riscaldamento.....	18
5.3	Roster	18
5.4	Inizio della Partita e di ogni Tempo di Gioco.....	18
5.5	Regole Generali di Gioco	19
5.5.1	Ingaggi.....	19
5.5.2	Time Out	20
5.5.3	Sistemazione Abbigliamento e Protezioni	20
5.5.4	Sostituzione dei Giocatori.....	20
5.5.5	Portiere.....	21
5.5.6	Giocatori Infortunati.....	21
5.5.7	Il Disco deve essere sempre in movimento.....	22
5.5.8	Calciare il disco	22
5.5.9	Disco fuori pista o ingiocabile.....	22
5.5.10	Disco non in vista o Disco illegale.....	23
5.5.11	Goals e Assist.....	23
6	PENALITÀ	24
6.1	Definizione di Penalità	24
6.1.1	Categorie delle Penalità	24
6.1.2	Penalità Minori	24
6.1.3	Penalità Maggiori	25
6.1.4	Penalità di Cattiva Condotta	25
6.1.5	Penalità di Partita per Cattiva Condotta.....	25
6.1.6	Penalità di Partita	26
6.1.7	Penalità Aggiuntive.....	26
6.1.8	Tiro di Rigore	26
6.2	GESTIONE DELLE PENALITÀ.....	28
6.2.1	Gestione delle situazioni di penalità	28
6.2.2	Penalità Differite	28
6.2.3	Penalità Coincidenti	29
6.3	CHIAMATA DELLE PENALITÀ.....	29
6.4	Attuazione delle Penalità	30
6.4.1	Generale	30
6.4.2	Proteste	31
6.4.3	Equipaggiamento Irregolare	31
6.4.4	Ingaggi.....	31
6.4.5	Sistemazione Abbigliamento o Protezioni	32
6.4.6	Cambio dei giocatori	32
6.4.7	Penalità del Portiere.....	32
6.4.8	Spostamento Volontario di Porta	33
6.4.9	Abuso verso un Ufficiale di Gara e altri comportamenti illeciti.....	33

6.4.10 Tentativo di Ferire	34
6.4.11 Rottura del Bastone.....	35
6.4.12 Carica Scorretta	35
6.4.13 Carica alla Balastra	35
6.4.14 Carica con Bastone.....	36
6.4.15 Ferire Volontariamente un Avversario	36
6.4.16 Ritardo di Gioco	36
6.4.17 Gomitate e Ginocchiate.....	36
6.4.18 Caduta sul Disco	37
6.4.19 Colluttazione - Rissa.....	37
6.4.20 Trattenua del disco con le mani	38
6.4.21 Bastoni Alti	38
6.4.22 Trattenua	39
6.4.23 Aggancio con Bastone	39
6.4.24 Ostruzione.....	40
6.4.25 Interferenze da parte del pubblico	41
6.4.26 Carica da Tergo	41
6.4.27 Abbandono della panca dei Giocatori o dei Puniti	41
6.4.28 Danni Fisici agli Ufficiali di Gara	42
6.4.29 Gesti e Linguaggio Volgare o Offensivo	42
6.4.30 Colpo di Bastone	42
6.4.31 Arpionare o Colpire con il Pomolo del Bastone	43
6.4.32 Lancio del Bastone.....	43
6.4.33 Sgambetto	44
6.4.34 Eccessiva Durezza	44
6.4.35 Tiri di Rigore – Goal Tecnico	44
SEZIONE IV – AZIONI DISCIPLINARI E VERTENZE	46
7 SOSPENSIONE DELLA GARA	46
7.1 Sospensione della gara e invio degli atti alla Giustizia Sportiva.....	46
7.2 Sospensioni	47
8 CONTESTAZIONI E DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE	47
8.1 Reclami.....	47
8.2 Criteri di determinazione classifica finale di un girone	47

PREFAZIONE

Le Regole e le Norme di Gestione dei Campionati Internazionali di Roller In-Line Hockey sono state introdotte dal Comitato Internazionale di Hockey In Line (WORLD SKATE IHTC) per conto della Federazione Internazionale - WORLD SKATE.

A tutte le Federazioni Nazionali regolarmente riconosciute dalla WORLD SKATE è concessa gratuitamente l'autorizzazione, di riprodurre e distribuire queste regole nella propria lingua nazionale come mezzo per promuovere programmi di roller hockey inline.

Tuttavia, WORLD SKATE precisa che eventuali successive differenze o incongruenze derivanti dalla traduzione devono rinviare per disposizione finale alla versione originale in lingua inglese.

Il Comitato Internazionale (WORLD SKATE IHTC) detiene il pieno controllo governativo dei Campionati Mondiali di Roller inline Hockey che devono essere svolti in conformità a queste regole, così come a tutti gli statuti e regolamenti amministrativi di WORLD SKATE.

*Nota: Per tutti i riferimenti e rimandi a **WORLD SKATE Inline Hockey Technical Commission (IHTC)** contenuti nel presente Regolamento, in relazione all'attività agonistica svolta in Italia si rimanda ai competenti organi nazionali e a quanto previsto nello Statuto e nei Regolamenti Federali.*

Analogamente per tutti i riferimenti e rimandi alle "Federazioni nazionali" si rimanda alla Federazione Italiana Sport Rotellistici, ai suoi Organi, alla sua struttura e a quanto previsto nello Statuto e nei Regolamenti Federali.

SEZIONE I GENERALE

1 NORME GENERALI

1.1 Eleggibilità di Squadre e Giocatori

- A. Le competizioni internazionali di Roller Hockey Inline sono aperte alle squadre di tutte le federazioni nazionali affiliate a WORLD SKATE, purché confermino la richiesta d'ammissione prima dei termini di chiusura definiti dal WORLD SKATE IHTC e previo pagamento delle relative tasse di iscrizione.
- B. I giocatori devono essere della stessa nazionalità della squadra per la quale giocano e avere un passaporto valido dal paese rappresentato.
- C. **Età Junior:**
Età minima quattordici anni (14) compiuti, calcolati al 1° gennaio dell'anno della competizione Età massima Atleti di diciannove (19) anni non ancora compiuti calcolati al 31 dicembre dell'anno della manifestazione.
- D. **Età Senior:**
Età minima quindici anni (15) compiuti, calcolati al 1° gennaio dell'anno della manifestazione.
- E. **Nazionali Master:**
Età minima trentotto (38) anni compiuti, calcolati seguendo le regole WORLD SKATE, valido per Nazionali Maschili e Femminili. Non è previsto nessun limite massimo d'età.

NOTA: Per le attività agonistiche federali si rimanda quanto previsto nelle Norme per l'Attività Generale e alle Norme per l'attività giovanile FISR.

1.2 Tempi di Gioco e Time-Out

- A. Le partite si svolgeranno in due periodi da 20 (venti) minuti ciascuno, con 5 (cinque) minuti di riposo tra i due tempi. Al termine del primo tempo le squadre dovranno cambiare campo.
- B. Ad ogni squadra è concesso un time-out della durata di un minuto per ogni tempo di gioco.

NOTA: Nel Campionato Nazionale Italiano, vale quanto previsto dalle Norme Federali FISR per la stagione agonistica in corso.

1.3 Incontri in parità

- A. Se, alla fine della partita, le squadre hanno realizzato lo stesso numero di reti, sarà riconosciuto il risultato di pareggio e ad ogni squadra sarà accreditato un punto in classifica. Per le partite ad eliminazione diretta il pareggio non è previsto.

NOTA: Nel Campionato Nazionale Italiano, vale quanto previsto dalle Norme Federali FISR per la stagione agonistica in corso.

- B. Per le partite nelle quali non è previsto il pareggio (ottavi di finale, quarti di finale, semifinali e finali o altre partite ad eliminazione diretta), la squadra vincitrice si decreterà nel modo seguente:
- Alla fine del secondo tempo in parità, sarà concesso un intervallo di tre (3) minuti, seguito da un tempo supplementare di dieci (10) minuti giocato secondo il criterio "morte improvvisa" o "golden goal" e cioè decretando la vittoria in favore della prima squadra che dovesse eventualmente segnare un goal.

- Qualora dopo il tempo supplementare la situazione di parità non si sia sbloccata, si procederà con una serie di tiri di Rigore per determinare la squadra vincitrice. (vedi 1.3 E).
- C. Ogni tempo supplementare deve essere considerato come un tempo normale di gioco e tutte le penalità eventualmente non terminate restano "attive".
- D. I Tempi Supplementari non vengono giocati nelle partite dei gironi di qualificazione.
- E. **Rigori:**
- Quando il tempo supplementare non si conclude con la realizzazione del golden gol, per determinare la squadra vincitrice si utilizzeranno i tiri di rigore.
 - I tiri di rigore si svolgeranno utilizzando alternativamente tre (3) giocatori per squadra in conformità alle procedure previste di questo regolamento. I capitani nomineranno i tre giocatori scelti e daranno i loro nominativi all'arbitro. L'arbitro deve dare l'elenco dei giocatori al refertista prima dell'inizio della serie.
 - I capitani delle squadre, attraverso un sorteggio (testa o croce) da effettuare prima dei tiri di rigore, determineranno quale squadra inizierà a tirare per prima. Ogni portiere difenderà la propria porta di conseguenza non ci sarà una porta unica.
 - Il maggior numero di gol realizzati nei tre tentativi determinerà il vincitore dei tiri di rigore (e quindi della partita).
 - Se dopo l'esecuzione dei tre tiri di rigore da parte di ogni squadra il risultato dovesse essere ancora in parità, la procedura proseguirà "ad oltranza" con un tiro ciascuno per ogni giocatore di ogni squadra. Ogni tiro deve essere effettuato da giocatori diversi fino a quando tutti i giocatori iscritti nel roster avranno effettuato il tiro. La partita termina appena uno dei due giocatori realizza un goal senza che l'avversario lo realizzi a sua volta.

2 ATTREZZATURE

2.1 La Pista

- A. L' hockey in-line deve essere giocato su una superficie di piastrelle di materiale plastico, legno, asfalto, cemento o altro materiale idoneo approvato dal WORLD SKATE IHTC.
- B. La dimensione ideale della pista è di 50x25 metri (164x82 piedi). Tuttavia le dimensioni della superficie possono variare tra i 40 e i 60 metri di lunghezza (131-197 metri) e i 20 e i 30 metri di larghezza (66-98 piedi). Per quanto possibile, dovrebbe essere mantenuto il rapporto tra la larghezza rispetto alla lunghezza di 1:2.
- C. Il Campionato del Mondo e gli altri eventi internazionali si disputeranno su una superficie con una dimensione minima di 50x25 metri (164x82 metri). Gli eventi continentali possono essere svolti su una superficie con una dimensione minima di 44x22 metri.
- D. La pista deve essere contrassegnata secondo lo schema fornito in questo regolamento tenendo in considerazione le dimensioni esatte indicate. Una linea rossa di centro campo deve essere segnata sul pavimento per distinguere la zona di difesa e la zona di attacco.

Nota: Negli incontri di Hockey inline NON ci sono altre linee necessarie da segnare sulla superficie.

- E. La pista è delimitata da una balaustra di legno o fibra di vetro (pannelli) che si estendono al di sopra della superficie della pista di 101-122 cm (da 40 a 48"), con un'altezza ideale di 107 centimetri (42"). La balaustra deve avere gli angoli arrotondati con un raggio di circa 5 metri (16 piedi) per facilitare lo scorrimento del disco.
- F. Si riconosce che lo standard delle piste richiesto per i Campionati del Mondo potrebbe non essere raggiunto per tutti i campionati che rientrano nella giurisdizione di una Federazione Nazionale, quindi, in questi casi, sono autorizzate delle variazioni nella marcatura delle linee di metà campo e nei cerchi di ingaggio che dovrebbero tuttavia essere proporzionati alla dimensione complessiva della superficie di gioco. Se queste piste dovessero essere utilizzate come sede di una manifestazione internazionale, nel rispetto verso tutti i partecipanti, le sue dimensioni dovranno essere incluse nelle informazioni inviate alle federazioni nazionali invitate.

Nota: Per la regolarità dell'impianti di gioco in Italia si rimanda alle normativa federale in materia.

2.2 Porte di Gioco

- A. La porta di gioco è costituita da una gabbia rettangolare di metallo con un'altezza interna di 105 cm (41 ") e una larghezza interna di 170 cm (67 ") , come mostrato nel diagramma in allegato.
- B. Il telaio anteriore e frontale deve essere formato da un tubo di ferro di 7,6 cm (3") di diametro. I supporti superiori e inferiori e il rinforzo posteriore sono costituiti da un tubo di ferro di 5 cm (2") di diametro. Il fondo o la base di appoggio della porta si estendono in profondità di 109 cm (43 " - misura esterna dalla faccia della porta al centro dell'arco posteriore). Il telaio di supporto superiore è di 74 cm (29 ") di profondità (misura esterna). Un supporto di sostegno di 5 cm (2 ") al centro della porta deve collegare la cornice superiore a quella inferiore. La parte alta, quella posteriore e quelle laterali interne della porta devono essere coperte con una rete molto resistente, la cui maglia sia abbastanza resistente da contenere i tiri più forti, e abbastanza stretta in modo tale da non consentire l'attraversamento del disco. Non sono ammesse reti metalliche.
- C. Una rete pendente deve essere sospesa dalla parte superiore vicino all'interno della porta con una profondità di 45 cm (18 ") misurata dalla barra superiore trasversale della porta. Questa rete, più sottile rispetto alla rete esterna, avrà una larghezza massima di 180 cm (71 ") e un'altezza di 110 cm (43 "), deve essere sospesa all'interno della porta per evitare che il disco rimbalzi fuori dalla porta. Questa rete deve essere di colore bianco e deve essere attaccata solo la sua parte superiore, permettendo così di pendere liberamente al suolo parallelamente ai montanti della porta. I pali e la traversa devono essere verniciati in un colore rosso o arancione fluorescente mentre tutte le altre parti devono essere verniciate di bianco. È necessario che la guida inferiore della porta e il rinforzo centrale posteriore siano imbottiti per evitare che il disco rimbalzi fuori dalla porta dopo un tiro particolarmente forte. Se si utilizzano porte da hockey WORLD SKATE regolamentari, la barra anteriore nella parte inferiore della porta deve essere rimossa.

- D. Le porte di gioco sono poste alle due estremità della pista con le aperture posizionate l'una di fronte all'altra. La distanza tra la linea di porta e l'estremità della pista è di 3,8 metri (12,5 piedi).

2.3 L'Area di Porta

- A. Davanti ad ogni porta, una zona denominata "Area di Porta " è contrassegnata da una linea rossa di 5 cm (2 ") di larghezza. Questa linea si estende ad angolo retto da un punto sulla linea di porta, 30 cm (1 piede) dall'esterno di un palo della porta per una distanza di 1,2 m (4 piedi). Una linea parallela alla linea di porta deve unire le estremità di queste due linee. È inteso che l'area di porta si estende a tutto lo spazio delimitato dalle suddette linee.

NOTA: È definita "zona privilegiata del portiere" l'area che si estende tra i due punti di ingaggio in zona difensiva la linea di fondo campo (Fare riferimento al diagramma pista in allegato). Al portiere deve essere consentito bloccare il disco all'interno di questa zona privilegiata.

- B. Al portiere deve essere consentito di bloccare il disco dietro la linea di porta o ai lati della porta purché una parte del suo corpo resti in contatto con l'area di porta. Al portiere che provoca una interruzione del gioco bloccando il disco fuori dall'area privilegiata va inflitta una penalità minore.

2.4 Punti e Cerchi d'Ingaggio

- A. La pista deve essere contrassegnata con un totale di cinque (5) punti d'ingaggio.
- B. Un punto di ingaggio di 22,5 centimetri di diametro (9 "), deve essere posto al centro esatto del campo, circondato da un cerchio di ingaggio di raggio di 3 metri (10 piedi).
- C. In ogni zona di fondo campo, verranno posizionati due punti di ingaggio di 22,5 centimetri (9 "), situati a 6,1 metri (20 piedi) fuori da ciascuna linea di porta e 6,7 metri (22 piedi) dal centro esatto della larghezza della pista, lungo una linea immaginaria parallela alla linea di porta. Di conseguenza i punti d'ingaggio si verranno a trovare ad una distanza di 13.4 metri (44 piedi) gli uni dagli altri. Un cerchio di 3 metri (10 piedi) di raggio deve essere marcato attorno ad ogni punto di ingaggio.

2.5 Area Arbitrale

- A. Una linea a forma di semicerchio di 3 metri (10 piedi) di raggio deve essere segnata sulla pista immediatamente di fronte al tavolo dei cronometristi segnapunti. I giocatori non possono entrare in questa zona durante un'interruzione di gioco senza il permesso dell'Arbitro.

2.6 Panche dei Giocatori

- A. Ogni pista deve avere una panchina (o dei posti a sedere), riconosciuta come "Panca Giocatori" a disposizione di ogni squadra. Ciascuna panca deve poter accogliere almeno sedici (16) persone e deve essere posta nelle vicinanze della superficie di gioco il più vicino possibile al centro della pista e di comodo accesso agli spogliatoi.

2.7 Panche dei Puniti

- B. Ogni pista deve avere una panchina (o dei posti a sedere) riconosciuta come "Panca Puniti" da utilizzare per far sedere i giocatori penalizzati, il Cronometrista delle penalità, il Cronometrista della Partita e il refertista Ufficiale. La panca puniti deve trovarsi il più possibile a distanza dalle panche dei giocatori. È preferibile che le panche delle penalità siano disposte sul lato opposto alle panche dei Giocatori.

NOTA: Vedi apposita normativa su "Norme Attività generale"

2.8 Tabellone Elettronico e Segnalatore Acustico

- A. Ogni pista deve avere un dispositivo acustico a disposizione del Cronometrista Ufficiale. In Ogni pista ci deve essere un tabellone elettronico indicante il tempo rimanente da giocare e i tempo delle penalità.

NOTA: Vedi apposita normativa su "Norme Attività generale"

SEZIONE II – SQUADRE E UFFICIALI DI GARA

3 SQUADRE

3.1 Roster delle Squadre

3.1.1 Giocatori

- A. Ogni Roster delle squadre sarà composto da un minimo di sei (6) giocatori di movimento e due (2) portieri e un massimo di 14 giocatori di movimento e 2 portieri.
- B. Una Volta iniziato il Campionato, non è permessa alcuna sostituzione e/o aggiunta al Roster iniziale.
- C. In rispetto ai precedenti requisiti minimi del roster, una partita non deve essere sospesa o una squadra squalificata, a meno che la squadra non scenda al di sotto del numero minimo richiesto causando la perdita a tavolino come previsto dall'Art. 8.1.

3.1.2 Capitano e Assistenti

- A. Ogni squadra deve nominare un capitano.
- B. Ogni squadra deve sempre avere in campo un capitano. Mentre il Capitano non è in campo, ad uno dei (massimo) 3 assistenti devono essere concessi gli stessi privilegi del Capitano.
- C. A nessun portiere è concesso di ricoprire il ruolo di Capitano o di Assistente.
- D. Solamente al Capitano o al suo Assistente, in pista al momento dell'interruzione di gioco, (e non ad entrambi) è concesso di chiedere all'Arbitro una breve spiegazione relativa alla chiamata effettuata.

3.2 Equipaggiamento Giocatori

3.2.1 Generale

- A. Tutte le attrezzature, con l'eccezione del disco e dei pattini, saranno composte da regolare attrezzatura da Roller Hockey Inline.

3.2.2 Bastoni

- A. I bastoni devono essere bastoni da hockey inline fatti di legno o altro materiale approvato e non devono presentare sporgenze.
- B. Attorno alla pala del bastone può essere avvolto del nastro adesivo di qualsiasi colore a scopo di rinforzo o per migliorare il controllo del disco.
- C. Nessun bastone deve superare la lunghezza di 1.57m (63 ") dalla base alla estremità superiore, né essere superiore a 32 cm (12,5") dalla base alla fine della pala. La curvatura della pala del bastone non deve essere ridotta. La lama del bastone dei giocatori movimento deve essere larga un minimo di 5 cm (2 ") e non può superare i 9 cm (3,5") di larghezza in qualsiasi suo punto.
- D. La pala del bastone del portiere non può superare i 13 cm (5 ") di larghezza in qualsiasi punto tranne che in corrispondenza della base, dove non deve superare

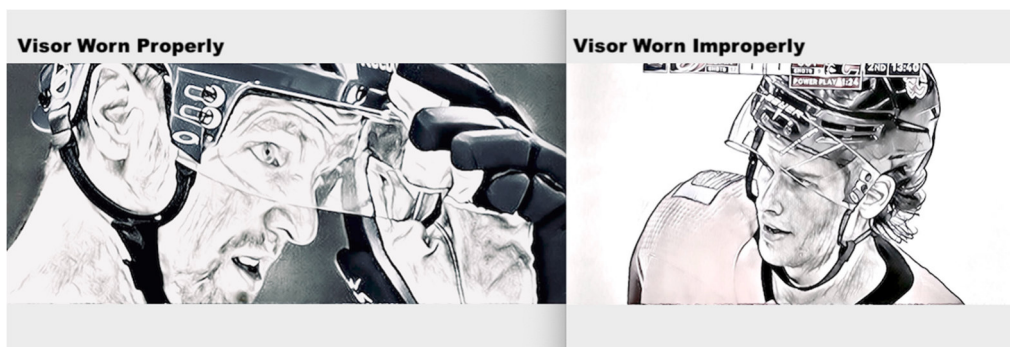
i 14 cm (5.5") di larghezza; il bastone del portiere non deve superare i 39 centimetri (15 ") in lunghezza dalla base alla fine della pala.

3.2.3 Pattini

- A. I pattini da utilizzare saranno pattini in linea e possono consistere di tre o quattro ruote per i giocatori di movimento.
- B. I portieri possono, in alternativa, utilizzare pattini inline a cinque ruote, con ruote più piccole, a condizione che tutte le ruote siano presenti e regolarmente montate e che non sporgano anteriormente o posteriormente.
- C. Se i pattini sono realizzati per un numero specifico di ruote, tutte le ruote devono essere al loro posto. Tutti i bulloni e i perni delle ruote essere incassati o ricoperti di materiale protettivo in modo da non ferire altri giocatori o rovinare la superficie di pattinaggio.
- D. Non saranno ammessi pattini tradizionali (o quad) per le partite del campionato internazionale, anche se le singole federazioni possono consentirne l'uso nelle partite nazionali.

3.2.4 Protezioni

- A. Tutti i giocatori, tranne i portieri, devono indossare parastinchi, gomitiere, guanti da hockey approvati, caschi omologati e conchiglia protettiva zona pelvica (protezione specifica maschile o femminile) in qualsiasi momento durante il gioco.
- B. Un guanto con tutta o parte del palmo rimossa o tagliata per consentire l'uso delle dita nude è considerato attrezzatura irregolare.
- C. Il portiere deve indossare una protezione per il petto aderente al corpo (pettorina), i guanti regolari del portiere, una maschera approvata e conchiglia di protezione zona pelvica (specifica maschile o femminile). Se il portiere indossa protezioni dell'avambraccio devono essere morbide e flessibili e aderenti alle braccia. Qualsiasi protezione da Roller Inline Hockey è accettata.
- D. Tutti i giocatori di età inferiore ai diciannove anni (19) devono indossare la griglia o visiera a protezione del viso le quali devono essere attaccate al casco. Il presente regolamento si applica sia per i giocatori maschili che femminili. I giocatori maggiori di 19 anni hanno la possibilità di utilizzare questa protezione, o di toglierla a proprio rischio.
- E. La visiera deve essere indossata correttamente come previsto dal presente regolamento. Qualsiasi visiera indossata in posizione irregolare (cioè inclinata verso l'alto) durante il gioco comporterà un avvertimento alla squadra. Eventuali infrazioni successive da parte della stessa squadra comporteranno una penalità minore per attrezzatura illegale e sarà assegnata al giocatore in infrazione.



- F. Un paradenti è facoltativo, sebbene caldamente consigliato.
- G. I caschi dei giocatori devono essere adeguatamente fissati con un laccio sottogola.

Nota: Una protezione integrale del viso è obbligatoria per tutti i giocatori nei campionati giovanili indipendentemente dalla loro età.

3.2.5 Attrezzatura del Portiere

- A. Con l'eccezione dei pattini e dei bastoni, tutte le attrezzature indossate dal portiere devono essere prodotte unicamente per la protezione della testa o del corpo, e non devono includere alcun indumento o espediente tale da fornire aiuto ingiustificato nel prevenire la realizzazione di un goal. (non è concessa alcuna attrezzatura supplementare aggiunta ai gambali del portiere).
- B. L'allacciatura, il nastro o altro materiale che unisce il pollice e l'indice del guanto del portiere o qualsiasi gabbia, tasca o sacca creato da questo materiale, non deve superare la quantità minima di materiale necessario per riempire lo spazio tra il pollice e l'indice quando sono completamente estesi.
- C. L'imbottitura di protezione fissata sul retro del guanto, o facente parte di esso, non deve superare i 20 cm (8 ") di larghezza e 40 cm (16") di lunghezza.
- D. Sono vietate protezioni addominali che si estendano lungo la coscia o lungo la parte esterna dei pantaloni.
- E. I gambali del portiere, da nuovi, non devono superare i 30 cm (12 ") di larghezza massima misurata sul portiere, e non devono essere alterati in alcun modo.

3.2.6 Approvazione delle Protezioni

- A. Caschi e visiere per i giocatori così come maschere per i portieri devono avere il marchio d'approvazione HECC / CSA / CE.

3.2.7 Protezioni Indossate

- A. Tutti le protezioni, tranne i guanti, il casco, la protezione del viso e i gambali del portiere devono essere indossate interamente sotto la divisa. Sono vietate toppe in pelle sulla parte esterna della maglia.

3.2.8 Equipaggiamento Pericoloso

- A. E' vietato l'uso di parastinchi o gambali o protezioni di metallo o di qualsiasi altro materiale che possa causare danni a un giocatore.
- B. I giocatori portatori di occhiali devono avere occhiali con lenti di plastica e non di vetro.
- C. Ogni giocatore che indossi una protezione prescritta da un medico deve ottenere prima di giocare il permesso del Settore Tecnico

3.2.9 Divise di Gioco

- A. Tutti i giocatori partecipanti saranno in divisa e avranno a disposizione due mute di maglie di colori diversi.

- B. Le divise di gioco devono essere formate da maglie identiche a maniche lunghe e pantaloni lunghi. Le maglie dei portieri saranno dello stesso colore e design degli altri giocatori della squadra.
- C. Ogni giocatore ed ogni portiere elencati nel roster di ogni squadra deve indossare un numero di identificazione individuale alto almeno 20 o 25 cm (da 8" a 10") posizionato sul retro della maglia.
- D. Non è permesso assegnare o far indossare a due compagni di squadra lo stesso numero. Il numero del singolo giocatore, deve essere compreso tra 1 e 99.
- E. Il capitano della squadra e gli assistenti devono avere una piccola "C " o " A" sulla parte sinistra della loro maglia di gioco.
- F. I giocatori sono autorizzati ad indossare del nastro adesivo sui pantaloni e sulla maglia da gioco purché sia nastro adesivo trasparente.

3.2.10 Colori delle divise e loro Assegnazione

- A. Sarà responsabilità della squadra di casa cambiare le maglie dei giocatori se i colori della stessa vanno in conflitto con i colori della squadra avversaria. La decisione in questione è lasciata agli Arbitri responsabili della partita. La squadra di casa deve indossare una maglia di colore prevalentemente chiaro.
- B. Ogni giocatore di una squadra deve avere l'intera divisa (maglia e pantaloni) uguale all'altro sia nello stile che nel colore.

3.2.11 Controllo delle Divise

Gli ufficiali di Gara devono eseguire l'ispezione delle divise prima dell'inizio della partita. Nessuna penalità deve essere assegnata ad un giocatore prima dell'inizio della partita per equipaggiamento irregolare. Indossare attrezzature illegali o pericolose dopo l'inizio della partita deve essere regolarmente sanzionato.

3.2.12 Disco di gioco (Puck)

- A. Il disco ufficiale di gioco è il disco approvato dalla FISR.
- B. La squadra di casa o ospitante è responsabile di fornire un numero sufficiente di dischi ufficiali.
- C. La fornitura di dischi deve essere conservata presso la panca puniti sotto il controllo di uno dei funzionari minori di gara o di un assistente speciale.

4 UFFICIALI DI GARA

4.1 Generale

- A. Ogni partita viene diretta da due arbitri.
- B. Altri Ufficiali di Gara saranno: un cronometrista, un segnapunti e un cronometrista per le penalità che sarà responsabile per l'indicazione ai giocatori puniti del termine del tempo di penalità.
- C. Nel caso in cui una gara sia iniziata con la direzione di arbitri diversi da quelli regolarmente designati e, successivamente si presentano gli arbitri designati, quest'ultimi possono sostituire gli arbitri che dirigono l'incontro previo conferma del designatore.

Nota: per il numero di arbitri e le altre figure previste nell'attività agonistica in Italia, si rimanda alle specifiche Norme sull'attività.

4.2 Arbitri

- A. In tutte le partite di Campionato saranno utilizzati due arbitri designati dalla FISR.
- B. Se un arbitro sarà impossibilitato ad arbitrare la partita, il designatore FISR, ne nominerà un altro.
- C. FISR, attraverso il designatore, indica uno dei due Ufficiali di Gara come "Primo Arbitro".
- D. Gli arbitri devono avere funzioni analoghe ma, in caso di contestazioni, la decisione del Primo Arbitro sarà definitiva.
- E. Il Primo Arbitro ha piena autorità e decisione finale in tutte le questioni controverse. La decisione del primo arbitro sarà definitiva su tutte le questioni e non soggetta quindi ad alcun appello.
- F. Il Primo Arbitro avrà la decisione finale su tutti i goal, contestati o no e potrà consultarsi con il secondo arbitro e con il giudice di porta (se utilizzati) prima di prendere la decisione finale.
- G. Gli Arbitri sono i rappresentanti ufficiali della FISR ed hanno il pieno controllo dei giocatori dentro e fuori dalla pista.
- H. Tutti gli arbitri devono indossare pantaloni neri, una maglia da Arbitro e l'equipaggiamento fornito dalla FISR.
- I. Tutti gli Arbitri e gli altri Ufficiali di Gara devono essere trattati con cortesia in ogni situazione prima durante e dopo la gara o il concentramento da tutti i giocatori e membri degli staff. Ogni infrazione a questa regola sarà notificata alla FISR – Giustizia Sportiva che potrà valutare eventuali sanzioni.
- J. Gli arbitri devono chiamare le squadre in pista all'orario stabilito per l'inizio della partita, per il secondo tempo e per qualsiasi tempo supplementare.
- K. Gli arbitri devono controllare l'attrezzatura indossata da tutti i giocatori quando viene richiesta da parte del dirigente o dell'allenatore di entrambe le squadre. Tale richiesta deve essere effettuata tramite il Capitano o l'assistente.
- L. Gli arbitri devono valutare tutte le penalità come previsto dal regolamento. Gli arbitri devono comunicare al refertista la decisione delle penalità assegnate, tra cui il tipo di infrazione e la durata della penalità. L'Arbitro segnala anche il giocatore al quale deve essere assegnata la realizzazione di una rete o di un assist.
- M. Gli arbitri devono rimanere in pista fino al termine di ogni tempo (supplementare incluso), fino a quando tutti i giocatori avranno raggiunto le rispettive panchine o spogliatoi.
- N. Al termine di ogni partita, gli arbitri devono controllare e firmare il referto ufficiale di gioco, far firmare entrambi i capitani delle squadre e ritornare il referto al segnapunti ufficiale.
- O. Gli arbitri sono tenuti a compilare un supplemento di referto in caso di espulsioni, penalità di partita, penalità partita per cattiva condotta, così come eventuali

ritardi inusuali nel gioco. Gli Arbitri dovranno compilare il supplemento immediatamente dopo il termine della partita fornendo gli elementi necessari alla FISR - Giustizia Sportiva. Tali supplementi sono riservati.

4.3 Marcatore Ufficiale (Refertista)

A. I compiti del Refertista sono:

- Prima dell'inizio della partita, deve ottenere dal dirigente o allenatore di ciascuna squadra il roster completo verificato e firmato dal dirigente responsabile. I Capitani o Assistenti di ogni squadra devono essere debitamente indicati sul referto ufficiale del gioco.
- Presentare il roster completo delle squadre della gara all'arbitro prima dell'inizio della partita, e segnalare all'arbitro eventuali circostanze da lui ritenute non conformi alle norme.
- Compilare il referto ufficiale del gioco annotando i marcatori dei goal e degli eventuali assist.
- In presenza di microfono, annunciare, subito dopo la realizzazione di ciascuna rete, il nome e il numero del giocatore che ha fatto il goal e quello di colui che ha effettuato l'assist.
- Registrare le parate di ogni portiere come riferito loro dal giudice di porta. Se non ci sono giudici di porta, allora è responsabilità del refertista conteggiare e registrare il dato.
- Registrare correttamente tutte le penalità assegnate indicando i nomi e i numeri dei giocatori puniti, la durata di ogni penalità, l'infrazione commessa e il momento in cui la penalità è stata assegnata.
- Informare l'Arbitro quando lo stesso giocatore ha ricevuto una seconda o terza sanzione o di una seconda penalità di cattiva condotta nella stessa partita.
- Al termine di ogni partita, firmare il referto ufficiale di gioco e far sì che anche gli Arbitri e i capitani lo firmino. Il refertista deve trasmettere poi il referto ufficiale di Gioco seguendo le modalità previste nelle Norme Federali.
- Il capitano delle squadre e/o l'allenatore devono firmare assieme agli Arbitri della partita tutti i fogli gara dopo ogni partita, per verificare l'esattezza del conteggio.

NOTA: Nei campionati italiani, a seguito della gestione online delle gare, i capitani provvedono alla verifica e firma digitale del referto.

4.4 Il Cronometrista

A. I compiti del Cronometrista sono:

- Registrare il tempo di inizio e di fine di ogni partita, e tutto il tempo effettivo di gioco durante la partita.
- Dare l'ok all'Arbitro per l'inizio della partita, l'inizio del secondo periodo, e per ogni tempo supplementare. Se la pista non è dotata di una sirena automatica, o se questo dispositivo non dovesse funzionare, il cronometrista deve, per mezzo di un fischio, segnalare la fine di ogni tempo di gioco, di ogni tempo supplementare, e la fine della partita.
- Annunciare quando mancano due minuti al termine di ogni tempo effettivo di gioco o tempo supplementare.
- Registrare il tempo dei goals e delle penalità in minuti e secondi come indicato sul cronometro di gara.
- Registrare i time out chiamati da ogni squadra.

4.5 Il Cronometrista delle Penalità

A. I compiti del Cronometrista delle Penalità sono:

- Tenere il tempo della penalità scontato per ogni giocatore punito durante il gioco e, su richiesta, informare il giocatore punito del tempo di penalità ancora da scontare.
- Se un giocatore lascia la panca dei puniti prima che il tempo di penalità sia scaduto, prendere nota del tempo e segnalare l'accaduto all'arbitro che fermerà il gioco il più presto possibile.
- In presenza di microfono, annunciare, il nome e il numero di ciascun giocatore punito, il motivo della penalità, e la durata della penalità assegnata.

4.6 Giudici di Porta

- A. L'utilizzo di giudici di porta e il loro posizionamento sarà facoltativo e a discrezione della FISR.
- B. I Giudici di porta non dovranno essere membri di alcuna squadra in competizione né potranno essere sostituiti durante lo svolgimento dell'incontro a meno che non diventi evidente che il giudice di porta dia dimostrazione di parzialità. In tali casi il primo Arbitro può sostituirlo nominando un altro giudice di porta.
- C. Ogni arbitro di porta deve stazionare nella zona designata dietro la porta all'esterno della superficie di gioco per tutta la durata dell'incontro e non deve cambiare campo in nessun momento dopo l'inizio della partita. La loro competenza è limitata a solamente a quella partita.
- D. I doveri di un giudice di porta sono i seguenti:
- Controllare la rete della porta per assicurarsi che non ci siano buchi e che il disco non riesca ad oltrepassarla.
 - Controllare che la porta sia in ogni momento nella sua posizione corretta in pista.
 - Estendere entrambe le mani sopra la testa quando il disco ha completamente oltrepassato la linea di porta.
 - Estendere le braccia verso l'esterno del corpo in occasione di tiri in porta non considerati Goal.
 - Assistere l'arbitro su una decisione di un giocatore avversario posizionato in area prima dell'ingresso del disco.
 - Estendere un braccio sopra la testa per segnalare all'Arbitro che il portiere ha bloccato il disco che diventa ingiocabile.
 - Tenere un conteggio accurato delle parate dal portiere e riferire il dato al segnapunti alla fine del primo tempo e alla fine della partita.
- NOTA: Si considera parata soltanto il disco che avrebbe oltrepassato la linea di porta ma che viene fermato dal portiere.*

SEZIONE III – REGOLE DI GIOCO

5 LA PARTITA

5.1 Procedure Pre-Partita

- A. Prima dell'inizio della partita il Dirigente o l'Allenatore di ciascuna squadra deve elencare i Giocatori, Portieri, Capitano e Assistenti che saranno utilizzati per giocare la partita. Questo elenco deve essere dato al Marcatore Ufficiale (Refertista).
- B. I nomi di questi giocatori devono essere inclusi nel roster originale presentato all'inizio del campionato.
- C. Non è ammesso alcun cambiamento o integrazione alla lista dei giocatori dopo l'inizio della partita tranne quando un portiere sia stato ferito o si sia sentito male. Il nome di un altro portiere deve essere indicato sulla lista e sottoposto al Refertista tuttavia nei casi in cui si sostituisca per infortunio o malessere il portiere, tale sostituzione può essere effettuata solamente da un giocatore già presente nella lista.

5.2 Riscaldamento

- A. Tutti i giocatori devono indossare la divisa completa e tutte le protezioni per poter partecipare al riscaldamento pre-partita.
- B. Durante il riscaldamento pre-partita e prima dell'inizio dell'incontro, ogni squadra deve limitare l'attività alla propria metà campo.

5.3 Roster

- A. Prima dell'inizio della partita, l'Allenatore di ogni squadra è tenuto a comunicare la lista dei suoi giocatori all'Arbitro o al Refertista.
- B. Per iniziare la partita, una squadra deve posizionare in pista un portiere e 4 giocatori di movimento pronti per l'ingaggio al fischio dell'Arbitro.

5.4 Inizio della Partita e di ogni Tempo di Gioco

- A. Prima di iniziare la partita, gli arbitri devono controllare che il cronometrista della partita, il cronometrista delle penalità, i segnapunti ufficiali e i giudici di porta siano posizionati nei loro rispettivi posti.
- B. La partita deve iniziare all'orario previsto con un ingaggio al centro della pista. Allo stesso modo deve riprendere il gioco all'inizio del secondo tempo, dopo ogni gol segnato ed all'inizio degli eventuali tempi supplementari.
- C. Per nessun motivo (cerimonie, esibizioni, dimostrazioni o presentazioni) è concesso alcun ritardo all'inizio dell'incontro a meno che non ci sia un'autorizzazione diretta da parte del Settore Tecnico FISR
- D. La squadra di casa deve avere la possibilità di scelta del campo dove iniziare la partita.
- E. Le due squadre inizieranno la partita nella zona opposta alle panchine dei giocatori.

- F. Solamente ai giocatori in divisa e ai componenti lo staff presenti nel modello H2 sarà concesso l'uso della panchina dei giocatori.
- G. Durante la partita, i ruoli tecnici devono rimanere all'interno dell'area della panchina dei giocatori estesa nella totalità della sua lunghezza. In caso di violazione a questa restrizione verrà assegnata una Penalità Minore di Panca.

Nota: Per i Campionati Italiani si rimanda alla normativa prevista per la "Tessera Gara".

5.5 Regole Generali di Gioco

5.5.1 Ingaggi

- A. Ogni squadra è tenuta ad inserire il numero corretto di giocatori in pista quando richiesto dall' Arbitro. La squadra ospite deve sempre essere la prima ad effettuare la sostituzione di giocatori in pista per la ripresa del gioco.
- B. I due giocatori all'ingaggio saranno posizionati l'uno di fronte all'altro alla distanza di circa un bastone di lunghezza posizionando la pala del loro bastone sulla pista. Tutti gli altri giocatori dovranno essere posizionati ad una distanza di almeno 3 metri (10 piedi) dai giocatori che effettuano l'ingaggio.
- C. La pala del bastone dei giocatori deve toccare la pista per l'ingaggio.
- D. Nell'esecuzione di ogni ingaggio in qualsiasi punto della superficie di gioco, i giocatori non devono avere alcun contatto fisico con il corpo di un avversario per mezzo del proprio corpo o per mezzo del loro bastone, tranne nell'intenzione di giocare il disco dopo il completamento dell'ingaggio. Per la violazione di questa regola l'Arbitro dovrà infliggere una penalità Minore o delle penalità per i giocatori le cui azioni hanno causato il contatto fisico.

NOTA: " L' Esecuzione di ogni ingaggio" inizia quando l'arbitro indica il luogo dell'ingaggio e butta il disco. Una volta che una squadra è in posizione di ingaggio, il disco deve essere messo in gioco entro cinque secondi.

- E. Se un giocatore non prende immediatamente una posizione corretta all'ingaggio quando richiesto dall'Arbitro, l'Arbitro può ordinare che il giocatore sia sostituito per quell'ingaggio con qualsiasi compagno di squadra in pista.
- F. Quando una violazione di una norma sia stata commessa o una interruzione del gioco sia stata causata da qualsiasi giocatore della squadra in attacco, l'ingaggio seguente deve essere effettuato a centro pista.

NOTA : Questa norma include l' interruzione del gioco causata da un giocatore della squadra in attacco che tira il disco dietro la rete della squadra in difesa, senza alcun intervento della squadra in difesa.

- G. Quando una violazione di una regola è stata commessa da giocatori di entrambe le squadre, il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto di tale violazione o nel punto in cui il gioco viene interrotto nei casi in cui il presente regolamento contempli la possibilità di una penalità ritardata.
- H. Quando si interrompe il gioco con il disco che si trova tra il punto di ingaggio di difesa e la fine della pista, l'ingaggio successivo deve essere effettuato sul lato in cui si trovava il disco al momento del fischio se non diversamente ed espressamente previsto dal presente regolamento.

- I. Quando un goal viene segnato irregolarmente in conseguenza ad una deviazione del disco direttamente in rete da parte dell'Arbitro, l'ingaggio seguente sarà eseguito in uno dei punti di ingaggio in quella zona.
- J. Se durante un'interruzione di gioco (dopo il fischio dell'arbitro), i giocatori della squadra in attacco vanno a pressare il portiere avversario che sta regolarmente bloccando il disco il conseguente ingaggio verrà portato al punto d'ingaggio di centro campo.

NOTA: L'obiettivo di questa regola è di evitare assembramenti e possibili scontri dopo le interruzioni di gioco.

- K. Quando il gioco viene interrotto per qualsiasi motivo non previsto nel Regolamento Ufficiale, il gioco deve riprendere con un ingaggio vicino al punto dove è stato giocato per l'ultima volta.

5.5.2 Time Out

- A. Un time-out può essere chiamato solo dal Capitano o dall'Assistente ad una interruzione del gioco. La partita riprende quindi con un ingaggio.
- B. È concesso un time-out della durata di un minuto per ogni squadra per ogni tempo. Un time-out può essere chiamato dal Giudice Arbitro, in qualsiasi momento durante il gioco.
- C. Durante un time-out, le squadre possono andare alle loro panche giocatori.
- D. NON Sono ammessi time-out nel corso dei tempi supplementari.

NOTA: Nel Campionato Nazionale Italiano, vale quanto previsto dalle Norme Federali FISR per la stagione agonistica in corso.

5.5.3 Sistemazione Abbigliamento e Protezioni

- A. Il gioco non deve essere mai fermato né ritardato a causa della sistemazione da parte di un giocatore del suo abbigliamento, attrezzature, pattini e bastoni.
- B. La responsabilità di mantenere abbigliamento e attrezzature in condizioni adeguate sarà del giocatore. Se si rende necessaria una qualsiasi sistemazione, il giocatore deve uscire dal campo e il gioco deve continuare senza interruzioni.

NOTA: Nel caso in cui un giocatore perda il casco durante un'azione di gioco, quel giocatore deve recuperare il casco e immediatamente allacciarlo o recarsi direttamente alla panca dei giocatori. Una violazione a questa norma comporterà una penalità di due minuti minore per equipaggiamento irregolare.

NOTA: Tuttavia, un portiere, dopo una interruzione di gioco, previo permesso del Giudice Arbitro, può effettuare regolazioni o riparazioni al suo abbigliamento, attrezzature o pattini. I Portieri possono essere autorizzati anche dall'Arbitro a sostituire i loro caschi, ma non è consentito il tempo necessario per la riparazione.

5.5.4 Sostituzione dei Giocatori

- A. Durante il gioco, non ci possono essere in pista più di quattro giocatori di movimento e un portiere alla volta.
- B. I giocatori possono essere sostituiti in qualsiasi momento dalle panchine dei giocatori, a condizione che il giocatore o i giocatori uscenti siano entro i 3 metri (10') dalle panchine dei giocatori prima di effettuare qualsiasi sostituzione.

- C. Il portiere può essere sostituito con un giocatore di movimento. A Tale sostituto non sono ammessi i privilegi del portiere.
 - D. Quando un portiere lascia l'area di porta per recarsi alla panca dei giocatori per la sostituzione, deve trovarsi entro i 3 metri (10') dell'area della panchina prima che il suo sostituto possa entrare nel gioco.
 - E. I giocatori che si trovano in panca puniti e devono essere sostituiti dopo lo scadere della penalità, devono transitare per la pista di gioco e recarsi alla loro panchina dei giocatori prima che la loro sostituzione possa essere fatta.
 - F. Se la squadra in possesso del disco, fa una sostituzione irregolare, l'Arbitro deve immediatamente fermare il gioco e riprenderlo con un ingaggio nella zona di centro campo o di difesa (dando un vantaggio alla squadra non fallosa). Se la squadra NON ha il possesso del disco e fa una sostituzione irregolare, l'Arbitro dovrà infliggere una penalità minore per troppi giocatori in pista.
 - G. Per le sostituzioni dei giocatori durante le interruzioni di gioco, l'Arbitro responsabile del successivo ingaggio assumerà la posizione normale per la ripresa del gioco con un ingaggio. L'altro Arbitro dovrà consentire un tempo di cinque secondi durante il quale la squadra ospite potrà effettuare la sostituzione dei giocatori. Trascorso questo periodo di tempo, deve alzare un braccio per indicare che la squadra ospite non può più cambiare i giocatori. Con il braccio ancora alzato, l'arbitro dovrà consentire alla squadra di casa la possibilità di fare loro la sostituzione dei giocatori (se non l'hanno già fatto). Dopo un altro intervallo di tempo di cinque secondi, lo stesso Arbitro dovrà abbassare il braccio indicando che neanche la squadra di casa potrà più cambiare nessun giocatore. L'Arbitro all'ingaggio dovrà quindi fischiare ed entro cinque secondi buttare il disco. Quando una squadra cerca di sostituire un giocatore dopo gli intervalli di tempo assegnati, l'arbitro dovrà rinviare il giocatore in panchina. Per ogni successiva infrazione a questa procedura, l'Arbitro assegnerà una penalità Minore di Panca.
- NOTA: Un cambio di giocatori deve comprendere da uno a tutti e quattro i giocatori per ogni interruzione di gioco. Una volta che una squadra ha usato il suo tempo assegnato per la sostituzione, ulteriori cambi non sono autorizzati.*
- H. Ad Ogni squadra è consentito un solo cambio dei giocatori durante ogni interruzione di gioco.

5.5.5 Portiere

- A. Ogni squadra può avere al massimo un portiere alla volta in pista.
- B. Al portiere sostituto che entra in pista durante il gioco non è concesso alcun periodo di riscaldamento.

5.5.6 Giocatori Infortunati

- A. Quando un giocatore diverso dal portiere viene ferito o è costretto ad abbandonare il campo durante il gioco, il giocatore può estraniarsi dal gioco ed essere sostituito ma il gioco deve continuare senza che le squadre escano dalla pista.
- B. Se un portiere viene ferito o si sente improvvisamente male, se non è pronto a riprendere immediatamente il gioco, deve essere sostituito dal portiere di riserva senza che l'Arbitro gli conceda alcun tempo di riposo. Al portiere di riserva non sarà concesso un tempo di riscaldamento.

- C. Al portiere di riserva sono concessi gli stessi privilegi ed è soggetto alle stesse regole in previste per i portieri.
- D. Una volta sostituito, il portiere titolare non può tornare in gioco fino alla prima interruzione di gioco successiva alla sostituzione.
- E. Quando un giocatore è infortunato al punto da non poter continuare il gioco o recarsi alla panchina, il gioco non deve essere interrotto fino a quando la squadra del giocatore infortunato si è assicurata il possesso del disco. Se la squadra del giocatore infortunato è in possesso del disco al momento dell'infortunio, il gioco deve essere interrotto immediatamente a meno che, la squadra stessa, non sia in una posizione tale da poter segnare una rete.
- F. Un giocatore diverso dal portiere il cui infortunio sembra abbastanza grave da giustificare una interruzione di gioco non può rimanere in campo fino al completamento del successivo ingaggio.

NOTA: Nel caso infatti, in cui sia evidente che un giocatore abbia subito un grave infortunio, l'Arbitro potrà interrompere il gioco immediatamente, indipendentemente da chi sia in possesso del disco.

5.5.7 Il Disco deve essere sempre in movimento

- A. Il disco deve essere tenuto sempre in movimento.
- B. Con l'eccezione di poter portare il disco dietro la propria porta una sola volta, la squadra che nella propria zona di difesa sia in possesso del disco, deve sempre far avanzare il disco verso la porta avversaria, tranne quando impedita dai giocatori della squadra avversaria o quando si trova in inferiorità numerica in pista.
- C. Per la prima infrazione di questa regola il gioco deve essere interrotto e l'ingaggio effettuato nel punto vicino alla porta della squadra che ha causato l'interruzione di gioco. L' Arbitro deve avvertire il capitano o l'assistente della squadra in fallo del motivo dell'interruzione. Alla seconda violazione causata da qualsiasi giocatore della stessa squadra nello stesso tempo di gioco, deve essere inflitta una penalità minore per ritardo di gioco.
- D. Una penalità minore deve inoltre essere assegnata a qualsiasi giocatore che deliberatamente e in qualunque modo trattenga il disco contro la balaustra a meno che il giocatore non sia ostacolato da un avversario.
- E. Per la violazione di questa regola, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di ingaggio più vicino alla porta difesa dalla squadra del giocatore falloso.

5.5.8 Calciare il disco

- A. È concesso calciare il disco in tutte le zone del campo tuttavia un goal non può essere segnato calciando il disco direttamente in porta.

5.5.9 Disco fuori pista o ingiocabile

- A. Quando il disco esce dalla pista a fondo campo o ai lati della pista o colpisce eventuali ostacoli al di sopra della superficie di gioco diverse dalla balaustra, vetro o rete, l'ingaggio seguente deve esser effettuato dal punto in cui è stato deviato, salvo diversamente disposto dal presente regolamento.
- B. Quando il disco si blocca sulla rete dalla parte esterna di una porta diventando pertanto non giocabile, o se si blocca tra due o più giocatori avversari

intenzionalmente o meno, l'arbitro interromperà il gioco e il successivo ingaggio verrà effettuato in uno dei due punti di ingaggio adiacenti. Se a giudizio dell'Arbitro, l'interruzione è stata causata da un giocatore della squadra attaccante, il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato presso uno dei punti di ingaggio più vicino alla porta del giocatore in attacco o a centro campo.

NOTA: Questa regola include l'interruzione del gioco causata dal tiro del giocatore della squadra in attacco del disco sul retro della rete della squadra in difesa, senza alcuna deviazione dalla squadra in difesa.

- C. Entrambe le squadre possono cercare di giocare il disco tirandolo fuori dalla rete esterna in qualsiasi momento. Tuttavia, qualora il disco rimanesse bloccato sulla rete esterna per più di tre secondi, il gioco dovrà essere interrotto e l'ingaggio aver luogo nella zona d'ingaggio sotto porta tranne quando il blocco del disco sia stato causato dalla squadra in attacco nel qual caso, l'ingaggio verrà effettuato sul punto di ingaggio di centro pista.
- D. Se il disco si ferma sulla parte superiore della balaustra, deve essere considerato in gioco e può essere giocato legalmente con la mano o col bastone.

5.5.10 Disco non in vista o Disco illegale

- A. Nel caso in cui un giocatore cada accidentalmente sul disco e il disco sia fuori dalla visuale dell'Arbitro, l'Arbitro deve fischiare immediatamente e fermare il gioco. Il gioco riprende con un ingaggio presso il punto di ingaggio più vicino.
- B. Se in qualsiasi momento durante una azione, un disco diverso da quello legalmente in uso appare sulla pista, il gioco non deve essere interrotto, ma deve continuare con il disco regolare fino a quando il gioco in corso è completato dal cambiamento del possesso. A discrezione dell'arbitro, se il disco illegalmente in pista interferisce con il gioco, l'arbitro dovrà fermare immediatamente il gioco.

5.5.11 Goals e Assist

- A. Un goal è realizzato quando il disco è tirato tra i pali della porta da un giocatore della squadra in attacco, passa sotto la traversa e attraversa interamente la linea di porta disegnata sulla pista da un palo della porta all'altro.
- B. Un goal deve essere assegnato a referto al giocatore che ha spinto il disco nella porta avversaria.
- C. Quando un giocatore segna un goal, un assist viene assegnato al giocatore che gli ha fatto l'ultimo passaggio.
- D. Un goal viene assegnato se il disco viene messo in rete in qualunque modo da un giocatore della squadra in difesa. Al giocatore della squadra in attacco che ha giocato per l'ultima volta il disco deve essere assegnato il gol, non deve essere assegnato alcun assist.
- E. Un goal deve essere assegnato se il disco è stato deviato in porta da un tiro che colpisce un giocatore della squadra in attacco in qualsiasi parte del corpo. Al giocatore che ha deviato il disco sarà assegnato il goal.
- F. Se un giocatore porta regolarmente il disco all'interno dell'area di porta avversaria, perdendone successivamente il controllo, un goal è da ritenersi valido qualora subentri un compagno del giocatore in attacco a spingere il disco in porta.

- G. Un goal NON è da considerarsi regolare se il disco è stato deliberatamente calciato, gettato o direzionato in qualsiasi altro modo verso la porta con qualsiasi mezzo diverso dal bastone.
- H. Un goal NON è da considerarsi regolare se un giocatore attaccante calcia il disco che viene deviato in rete da qualsiasi giocatore dell'una o dell'altra squadra.
- I. Un goal NON è da considerarsi regolare se segnato come risultato di un disco deviato direttamente in rete da un Arbitro.
- J. Un goal NON è da considerarsi regolare se segnato da un bastone portato sopra l'altezza della traversa della porta, tranne che si tratti di un giocatore della squadra in difesa.
- K. Quando un giocatore carica un portiere all'interno dell'area di porta, e successivamente entra in contatto fisico con il portiere stesso, e secondo il parere dell'Arbitro interferisce con la normale difesa della porta, ogni goal segnato prima o dopo tale contatto deve essere annullato e dovrà essere inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta.
- L. Qualsiasi goal segnato in un modo diverso da quelli disciplinati dalle norme ufficiali, NON è considerato regolare.

6 PENALITÀ

6.1 Definizione di Penalità

6.1.1 Categorie delle Penalità

- A. Le penalità devono essere calcolate in tempo effettivo di gioco e sono suddivise nel seguente ordine:
 - Penalità Minori
 - Penalità Minori di Panca
 - Penalità Maggiori
 - Penalità di Cattiva Condotta
 - Penalità di Partita per Cattiva Condotta
 - Penalità di Partita
 - Penalità di Rigore

6.1.2 Penalità Minori

- A. Per una " Penalità Minore ", qualsiasi giocatore, diverso dal portiere, deve recarsi alla panca puniti per due minuti durante i quali nessun sostituto è consentito. Eccezione: vedere Penalità Coincidenti (6.2.3).
- B. Il portiere non deve essere inviato in panca puniti per un fallo che comporti l'assegnazione di una penalità minore. La penalità sarà invece scontata da un giocatore che si trovava in pista al momento dell'infrazione commessa dal portiere. Tale giocatore sarà indicato dall' allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.
- C. Se un giocatore infortunato riceve una penalità minore la squadra penalizzata deve mettere un sostituto in panca puniti prima che la pena scada e nessun altro sostituto per il giocatore penalizzato è autorizzato ad entrare in pista tranne che dalla panca puniti. Per la violazione di questa regola può essere inflitta una penalità Minore di panca. Il giocatore penalizzato che è stato sostituito in panca puniti non deve essere autorizzato a giocare fino a che la penalità sia terminata.

- D. Una penalità Minore di panca prevede l'espulsione di un giocatore della squadra contro cui la penalità è stata fischiata per un periodo di due minuti. Quando viene assegnata una penalità minore di panca e il giocatore colpevole dell'infrazione è identificabile, il giocatore stesso dovrà scontare la penalità. Tuttavia, se il giocatore non è identificato, qualsiasi giocatore in pista al momento dell'infrazione potrà scontare la penalità. Tale giocatore sarà indicato dall'allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.

6.1.3 Penalità Maggiori

- A. Per una Penalità maggiore qualsiasi giocatore, compreso il portiere, deve essere escluso immediatamente dal gioco ed essere inviato negli spogliatoi.
- B. A qualsiasi giocatore o portiere che incorra in una Penalità maggiore dovrà essere inflitta la conseguente penalità di partita per cattiva condotta (PPCC).
- C. Quando sono assegnate durante la stessa interruzione di gioco Penalità maggiori Coincidenti e / o Penalità Partita Coincidenti contro lo stesso numero di giocatori per ogni squadra, devono essere effettuate sostituzioni immediate per dette penalità, che non devono pertanto essere prese in considerazione ai fini della regola delle penalità differite (6.2.2).
- D. Quando viene applicata la regola delle Penalità maggiori/Partita Coincidenti, e nella somma delle penalità assegnate vi è una differenza nel tempo totale di penalità, le penalità che causano la differenza devono essere scontate per prime in modo normale e devono essere prese in considerazione ai fini dell'applicazione dell'articolo 6.1.1., Penalità minori e dell'articolo 6.2.2., Penalità Differite. Qualsiasi differenza sul totale del tempo delle penalità deve essere scontato da un giocatore (o più giocatori) in pista al momento dell'infrazione.

6.1.4 Penalità di Cattiva Condotta

- A. Per una Penalità di Cattiva Condotta, tutti i giocatori, tranne il portiere, vengono esclusi dal gioco per un periodo di tempo dieci minuti ciascuno. È permessa la sostituzione immediata del giocatore punito con una penalità di cattiva condotta. Al termine del tempo di penalità, il giocatore punito rimane in panca puniti fino alla successiva interruzione del gioco.
- B. Se un portiere incorre in una penalità di cattiva condotta, questa penalità deve essere scontata da un suo compagno di squadra che si trovava in pista nel momento in cui la penalità è stata assegnata. Tale giocatore sarà indicato dall'allenatore della squadra fallosa o dal suo capitano.
- C. Quando un giocatore riceve contemporaneamente una penalità minore e una penalità di cattiva condotta, la squadra penalizzata deve mettere immediatamente un sostituto in panca puniti a scontare la penalità Minore. La penalità di cattiva condotta inizierà quando la penalità Minore sarà finita.

6.1.5 Penalità di Partita per Cattiva Condotta

- A. Una "Penalità di Partita per Cattiva Condotta" comporta l'espulsione di un giocatore dalla pista e l'invio dello stesso agli spogliatoi per il resto della partita. La decisione deve essere segnalata dall'Arbitro alla FISR Giustizia Sportiva per ulteriori sanzioni (fare riferimento all'articolo 7.2 Sospensioni). L'allenatore o Dirigente della squadra penalizzata, attraverso il Capitano, indica all'Arbitro qualsiasi giocatore della sua squadra in pista al momento dell'infrazione per scontare eventuali sanzioni associate con la pena di partita per cattiva condotta assegnata.

- B. Se un portiere incorrerà in una penalità partita per cattiva condotta, il posto del portiere sarà preso dal portiere di riserva o da un compagno di squadra. A tale giocatore deve essere consentito un periodo di 10 minuti per potersi vestire con l'attrezzatura completa del portiere.
- C. Per tutte le penalità di Partita per Cattiva Condotta a prescindere da quando sono state assegnate, verrà registrato a referto un totale di dieci minuti (PPCC) a carico del giocatore punito.

NOTA: La Gestione delle Penalità di Partita per Cattiva Condotta sarà successivamente sanzionata da FISR Giustizia Sportiva.

6.1.6 Penalità di Partita

- A. Una Penalità di Partita comporta l'espulsione di un giocatore dalla pista e il rientro dello stesso negli spogliatoi per il resto della partita. Un giocatore sostituito deve essere messo in panca puniti per scontare una penalità di cinque minuti e non può rientrare in pista indipendentemente dal numero di goal subiti dalla sua squadra.
- B. Se un portiere incorrerà in una penalità partita per cattiva condotta, il posto del portiere sarà preso dal portiere di riserva o da un compagno di squadra. A tale giocatore deve essere consentito un periodo di 10 minuti per potersi vestire con l'attrezzatura completa del portiere. Qualsiasi eventuali altra penalità chiamate contro il portiere punito con una PP, verrà sanzionata come specificamente previsto dalla relativa singola norma. La squadra in fallo dovrà essere penalizzata di conseguenza; tale penalità supplementare sarà scontata da un altro giocatore della squadra presente in pista al momento del fallo.
- C. Per tutte le penalità di Partita a prescindere da quando sono state assegnate, verrà registrato a referto un totale di cinque minuti (PP) a carico del giocatore punito.

6.1.7 Penalità Aggiuntive

- A. Alla terza (3^o) penalità assegnata allo stesso giocatore o portiere nella stessa partita, al giocatore o portiere sarà inflitta una penalità di cattiva condotta supplementare di dieci (10) minuti.

NOTA: il giocatore punito avrà un sostituto a scontare il tempo della penalità e il giocatore penalizzato sconterà l'intera penalità.

- B. Ogni ulteriore penalità assegnata al giocatore nella stessa partita comporterà una automatica Espulsione dall'incontro.
- C. Qualsiasi giocatore che incorra in tre (3) penalità di bastone nella stessa partita verrà sanzionato con la relativa Espulsione dalla partita. Il sostituto dovrà scontare il periodo di tempo della penalità assegnata al giocatore espulso. Le penalità di bastone sono: Colpo di Bastone, Bastone Alto, Carica con Bastone, Colpo di Pomolo, Arpionare.

NOTA: Una "Espulsione dalla partita" comporta la rimozione di un giocatore dalla pista di gioco. È consentita la sostituzione immediata del giocatore espulso. Il sostituto dovrà scontare il periodo di tempo della penalità assegnata al giocatore espulso.

- D. Se un giocatore o un portiere riceve una seconda penalità di cattiva condotta nella stessa partita al giocatore o portiere dovrà essere assegnata anche una Penalità di Partita per Cattiva Condotta.

6.1.8 Tiro di Rigore

- A. Affinché sia decretato un tiro di Rigore la decisione deve nascere in questo modo:
Nota: I 5 Criteri per Chiamare un Tiro di Rigore sono:
- *Il giocatore che ha subito il fallo deve avere il controllo del disco*
 - *Il disco deve essere oltre la linea centrale in zona di attacco*
 - *Il giocatore in controllo del disco non deve avere nessun altro giocatore avversario tra sé e la porta, tranne il portiere*
 - *Il giocatore deve subire il fallo da dietro*
 - *Al giocatore deve essere stata negata una ragionevole opportunità per segnare*
- Tutti i giocatori eccetto colui che effettuerà il tiro di rigore devono recarsi alla panchina dei giocatori.
 - Se nel momento in cui è stato assegnato un tiro di rigore, il portiere della squadra penalizzata era stato rimosso dalla pista, al portiere deve essere concesso di rientrare in pista prima che il rigore sia tirato.
 - L'Arbitro provvede a far annunciare attraverso il sistema audio della pista il nome del giocatore designato al tiro (dall'allenatore o dall'Arbitro stesso a seconda dell'infrazione).
 - Nei casi in cui sia stato assegnato un tiro di rigore per l'ingresso illegale in pista, lancio del bastone o fallo da dietro, l'arbitro indica il giocatore che ha subito il fallo come il giocatore che effettuerà il tiro di rigore.
 - Nei casi in cui è stato assegnato un tiro di rigore per caduta volontaria sul disco in area o raccolta volontaria del disco in area, il tiro di rigore verrà effettuato da un giocatore scelto dal capitano della squadra, non in fallo, tra i giocatori in pista nel momento in cui il fallo è stato commesso.
 - Se a causa di lesioni il giocatore designato dall'Arbitro non è in grado di effettuare il tiro di rigore in un tempo ragionevole, il rigore può essere tirato da un giocatore scelto dal capitano della squadra, non in fallo, tra i giocatori in pista nel momento in cui il fallo è stato commesso. Questa scelta deve essere riportata all'arbitro e non può essere modificata.
 - Se il giocatore a cui è stato assegnato un tiro di rigore, ha anche commesso un fallo nella stessa azione di gioco, ed è designato ad effettuare il tiro, al giocatore deve essere concesso di effettuare il tiro di rigore prima di essere inviato alla panca puniti per scontare la penalità.
 - L'Arbitro mette il disco nel punto di ingaggio di centro campo e, al fischio dell'Arbitro, il giocatore che effettua il tiro di rigore può giocare il disco cercando di segnare una rete.
 - Il portiere deve rimanere nell'area di porta fino a quando l'arbitro fischia e il giocatore incaricato di effettuare il tiro di rigore tocca il disco e attraversa la linea di centro campo. Il giocatore che effettua il tiro di rigore, deve tenere il disco in movimento verso la porta avversaria e una volta tirato, il gioco si considera concluso. Se il portiere lascia l'area di porta prima che il giocatore tocchi il disco a centro campo, e il giocatore non realizza una rete, il tiro di rigore deve essere ripetuto.
 - Nessun gol può essere segnato su un rimbalzo di qualsiasi tipo e in qualsiasi momento il disco attraversa la linea di porta il rigore deve essere considerato concluso. Il portiere può tentare di fermare il tiro in qualsiasi modo tranne che lanciando il bastone o qualsiasi altro oggetto, nel qual caso sarà assegnato un goal.
- NOTA: Una deviazione del portiere al disco che lo faccia entrare in rete determina un goal regolare.*
- B. Se un giocatore avversario diverso dal portiere interferisce con un giocatore che si accinge ad effettuare un tiro di rigore, un gol verrà assegnato automaticamente. Il tempo necessario per effettuare un tiro di rigore non sarà conteggiato nel regolare tempo di gioco o nell'eventuale tempo supplementare.
- C. Dopo un gol segnato durante un tiro di rigore, il gioco deve riprendere con un ingaggio a centro campo. Se invece il goal non viene realizzato il gioco deve

riprendere con un face-off in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa in cui il rigore è stato tirato.

- D. Se il motivo per il quale è stato assegnato il tiro di rigore determinerebbe una penalità minore, a prescindere dal fatto che il rigore venga realizzato, nessuna ulteriore penalità minore viene scontata.
- E. In caso di gol realizzato in un tiro di rigore, al giocatore che ha commesso il fallo non si applica nessuna ulteriore penalità a meno che il fallo per il quale sia stato assegnato il tiro di rigore fosse tale da prevedere una penalità maggiore o di partita. In questo caso tali penalità vengono ugualmente assegnate.
- F. Se il fallo su cui si basa il tiro di rigore si verifica durante il tempo effettivo di gioco, il tiro di rigore deve essere assegnato e tirato regolarmente anche se l'Arbitro prima del fischio, conceda un eventuale vantaggio alla squadra in attacco per completare l'azione e, il vantaggio, determini lo scadere del tempo regolamentare di gioco.
- G. Per qualsiasi assegnazione di un tiro di rigore, la penalità DEVE essere registrata sul referto di gioco segnalando il tempo della penalità, il nome e il numero del giocatore e l'infrazione commessa (es. Sgambetto, Colpo di bastone, Aggancio con bastone, ecc....)

6.2 GESTIONE DELLE PENALITÀ

6.2.1 Gestione delle situazioni di penalità

- A. Le penalità non devono mai ridurre il numero di giocatori delle squadre in campo al di sotto di tre giocatori in pista (compreso il portiere). Tali penalità devono diventare ritardate fino al momento in cui possono essere scontate.
- B. Se, mentre una squadra è in inferiorità numerica di uno o più giocatori a causa di penalità minori o penalità minori di panca, la squadra avversaria segna un gol, la prima di tali penalità termina automaticamente.

NOTA: "Inferiorità numerica" significa che la squadra ha in pista un numero di giocatori inferiore rispetto alla squadra avversaria nel momento in cui il gol viene segnato. La penalità minore o minore di panca che termina automaticamente è quella che inizialmente ha causato alla squadra l'inferiorità (prima penalità). Penalità coincidenti ad entrambe le squadre non causano "inferiorità", perché anche se ogni squadra ha un giocatore in panca puniti, il numero di giocatori in pista è uguale. Per questo motivo, il tempo di penalità concesso per penalità coincidenti non termina mai con la realizzazione di un goal. Questa regola si applica anche quando viene segnato un goal su un tiro di rigore, che è stato concesso al posto di un'altra penalità.

- C. Quando un giocatore riceve contemporaneamente una penalità maggiore e una penalità minore, la penalità maggiore verrà scontata per prima dal sostituto per il giocatore penalizzato eccetto ai sensi dell'articolo 6.2.2, nel qual caso verrà registrato e scontata per prima la penalità minore.

NOTA: Questo vale per il caso in cui siano assegnate entrambe le penalità allo stesso giocatore. (Vedi anche la nota all'articolo 6.2.2 C)

6.2.2 Penalità Differite

- A. Se un terzo giocatore di una squadra deve scontare una penalità mentre due giocatori della stessa squadra stanno scontando una penalità, la penalità del terzo giocatore non inizia fino quando non termina il tempo di penalità di uno dei due giocatori già penalizzati. Tuttavia, il terzo giocatore penalizzato deve recarsi

immediatamente alla panca puniti ma può essere sostituito fino a quando il tempo di penalità del giocatore penalizzato inizia.

- B. Quando una squadra ha tre giocatori che scontano una penalità nello stesso momento e, a causa della regola della penalità ritardata, ha un sostituto in pista, nessuno dei tre giocatori penalizzati in panchina puniti può tornare in pista fino a quando il gioco non sia stato interrotto. A gioco fermo, il giocatore la cui penalità sia totalmente terminata può rientrare in pista. Tuttavia, il cronometrista delle penalità deve consentire il ritorno in pista secondo l'ordine di scadenza delle loro penalità, di uno o più giocatori a causa della scadenza della loro penalità e al team penalizzato il diritto di avere più di quattro giocatori in pista solo per rientrare in panchina.
- C. In caso di penalità ritardata, l'arbitro dovrà istruire il cronometrista delle penalità che i giocatori penalizzati le cui penalità sono terminate possono essere autorizzati al ritorno in pista solamente a gioco fermo. Quando le penalità di due giocatori della stessa squadra scadono nello stesso momento, il Capitano della squadra indicherà all'Arbitro quale di questi giocatori tornerà per primo in pista, e l'arbitro istruirà a sua volta il cronometrista penalità. Quando una penalità maggiore e una minore sono imposte allo stesso tempo sui giocatori della stessa squadra il cronometrista delle penalità registra per prima la penalità minore.

NOTA: Questo vale per il caso in cui vengano inflitte le due sanzioni per diversi giocatori della stessa squadra.

- D. Quando sta per essere assegnata una penalità ritardata contro una squadra che è già in inferiorità numerica a causa di una precedente penalità minore o minore di panca, e la squadra non in fallo realizza un gol, la penalità che la squadra sta scontando termina e la nuova penalità è assegnata contro la squadra in fallo che giocherà ancora in inferiorità.

6.2.3 Penalità Coincidenti

- A. Le penalità maggiori o minori coincidenti sono sanzioni che non causano inferiorità ad alcuna delle due squadre e si verificano quando il/i giocatore/i di entrambe le squadre ricevono contemporaneamente penalità di uguale durata. Quando viene chiamata una penalità coincidente, i giocatori penalizzati prendono posto sulle rispettive panche puniti, e ad entrambe le squadre è concesso di effettuare una sostituzione immediata per i giocatori penalizzati.
- B. I giocatori penalizzati sono tenuti a scontare l'intero tempo della penalità e restare in panca puniti fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza del tempo.
- C. Se una squadra è già in inferiorità a causa di una sanzione precedente, l'inferiorità permane. Le penalità coincidenti infatti non cambiano il numero di giocatori in pista.

6.3 CHIAMATA DELLE PENALITÀ

- A. In caso di un'infrazione delle norme che richieda la chiamata di una penalità minore, maggiore, cattiva condotta o di una penalità partita, commessa da un giocatore della squadra in possesso del disco, l'Arbitro interromperà immediatamente il gioco e assegnerà la penalità al/ai giocatore/i falloso/i. Il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa della squadra in fallo.
- B. In caso di un'infrazione delle norme che richieda la chiamata di una penalità minore, maggiore, cattiva condotta o di una penalità partita, commessa da un giocatore della squadra NON in possesso del disco, l'Arbitro deve segnalare l'intenzione della chiamata di una penalità ritardata alzando il braccio destro sopra la testa e, al cambio di possesso del disco dalla squadra in attacco alla

squadra in difesa. l'Arbitro interromperà immediatamente il gioco e assegnerà la penalità al/ai giocatore/i falloso/i. Il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio nella zona di difesa della squadra in fallo.

- C. Se la sanzione da infliggere è una penalità minore e prima del cambio di possesso del disco, viene segnato un gol dalla squadra non in fallo, la penalità Minore non sarà assegnata. Le sanzioni maggiori e di partita saranno invece immediatamente segnate indipendentemente dalla realizzazione di una rete o meno. (La penalità deve comunque essere registrata dal segnapunti).

NOTA: Per "Cambio di possesso del disco" si intende che il disco deve essere venuto in possesso e che ci sia un chiaro controllo di esso da parte di un giocatore avversario oppure che sia stato "congelato". Non si tratta quindi di una deviazione del portiere, della porta o qualsiasi contatto accidentale con il corpo o l'equipaggiamento di un giocatore avversario.

- D. Se, dopo che l'Arbitro abbia segnalato una penalità, ma prima del fischio, il disco entra in porta della squadra non in fallo come diretto risultato dell'azione di un giocatore di quella squadra, il goal viene considerato valido e la penalità assegnata normalmente.
- E. Se, mentre una squadra è in inferiorità a causa di una o più penalità minori o penalità minori di panca, l'Arbitro segnala una ulteriore penalità Minore contro la squadra in inferiorità e viene segnato un gol dalla squadra avversaria prima del fischio, la penalità ritardata è la penalità che deve essere scontata e la prima delle penalità minori che si stanno scontando terminerà automaticamente ai sensi dell'articolo 6.2.1 B.
- F. Qualora lo stesso giocatore in fallo commetta altri falli prima o dopo che l'Arbitro abbia fischiato, lo stesso giocatore dovrà scontare tutte le penalità consecutivamente. Se ad una squadra viene segnalata una penalità minore ritardata e nel frattempo subisce un goal, la penalità non deve essere scontata, ma deve essere registrata a referto e contata nella somma delle penalità del giocatore falloso. Se la penalità ritardata è maggiore, allora sarà assegnata e scontata.

6.4 Attuazione delle Penalità

6.4.1 Generale

- A. In caso di infrazione, sia se commessa da un giocatore sia se commessa da un portiere, durante il gioco o durante una interruzione del gioco, una penalità viene comunque assegnata.
- B. I giocatori non possono lasciare la panca puniti fino a quando il tempo della penalità non sia scaduto. I giocatori possono lasciare la panca puniti al termine del primo tempo o alla fine della partita solo se autorizzati dall'arbitro. Il giocatore non può lasciare la panca puniti per nessuna altra ragione. Ogni tempo supplementare deve essere considerato parte del gioco e tutte le penalità non scadute restano in vigore. Tutti i giocatori in panca puniti devono rimanere seduti fino a quando il tempo di penalità è scaduto.
- C. Quando il tempo di penalità di un giocatore è scaduto o è terminato a causa della realizzazione di una rete, quel giocatore deve tornare in pista prima di essere sostituito.
- D. Quando penalità minori coincidenti sono assegnate ad un numero uguale di giocatori per squadra, i giocatori penalizzati devono prendere posto sulle panche dei puniti e non devono lasciarle fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle rispettive sanzioni. Devono essere effettuate delle sostituzioni

immediate per i giocatori così penalizzati, e le loro sanzioni non sono prese in considerazione ai fini delle penalità ritardate (regola 6.3).

- E. Quando penalità coincidenti di uguale durata (Minori/ Minori di Panca) sono assegnate ad un giocatore di ogni squadra, i giocatori penalizzati prendono il loro posto sulla panca puniti e non possono lasciarla fino alla prima interruzione di gioco che avverrà dopo la scadenza dei rispettivi sanzioni. Per i giocatori così penalizzati deve essere fatta una sostituzione immediata e le loro penalità non sono prese in considerazione ai fini delle penalità ritardate, Regola 6.2.2 o 6.1.4.

6.4.2 Proteste

- A. Una protesta in seguito all'assegnazione di una penalità non è valutata come richiesta di "interpretazione del regolamento", in questo caso una penalità di Cattiva Condotta deve essere assegnata contro ogni Capitano, Assistente o altri giocatori che protestino contro una chiamata arbitrale.
- B. Una penalità di Cattiva Condotta deve essere assegnata al Capitano, Assistente o a qualsiasi giocatore che entri in pista dalla panchina per protestare con l'arbitro per qualsiasi motivo.

6.4.3 Equipaggiamento Irregolare

- A. Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore, compreso il portiere, per l'utilizzo di un bastone non conforme alle disposizioni della regola 3.2.2.
- B. Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore che entri in pista indossando pattini che non sono conformi alle disposizioni della regola 3.2.3. Il giocatore non può tornare in pista finché l'equipaggiamento non viene sostituito.
- C. Una penalità minore deve essere assegnata a qualsiasi giocatore che indossi protezioni irregolari secondo la regola 3.2.4.
- D. Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere colpevole di usare o indossare un equipaggiamento irregolare.
- E. Se un portiere perde il casco durante il gioco l'Arbitro deve fermare il gioco immediatamente. Nessuna penalità deve essere inflitta a meno che l'Arbitro determina che il portiere abbia deliberatamente rimosso il suo casco per fermare il gioco. Una penalità minore deve essere assegnata se non sono soddisfatti i criteri per un tiro di rigore. Se un portiere perde qualsiasi altra parte del suo equipaggiamento durante il gioco l'Arbitro deve permettere che il gioco continui.
- F. Può essere inflitta una penalità minore, dopo un avvertimento da parte dell'Arbitro, a qualsiasi giocatore per la violazione delle disposizioni della regola 3.2.7 relative all'equipaggiamento di protezione.

6.4.4 Ingaggi

- A. Una penalità minore è assegnata al/ai giocatore/i la cui azione ha causato contatto fisico durante un ingaggio.
- B. Una penalità minore per ritardo di gioco sarà inflitta al giocatore che commette una seconda violazione di una delle disposizioni dell'articolo 5.5.1 durante lo stesso ingaggio.

6.4.5 Sistemazione Abbigliamento o Protezioni

- A. Una penalità minore per ritardo del gioco sarà inflitta a qualsiasi giocatore o portiere per la violazione delle disposizioni della regola 5.5.3 relativi alla sistemazione di abbigliamento e protezioni.

NOTA: Nel caso in cui un giocatore perda il casco "durante il gioco" tale giocatore dovrà rindossare il casco (allacciandolo correttamente) o procedere alla panchina dei giocatori per una sostituzione. Se tale giocatore partecipa al gioco, il gioco deve essere sospeso immediatamente e al giocatore dovrà essere inflitta una penalità minore.

NOTA: Tuttavia, ad un portiere, dopo una interruzione di gioco e con il permesso dell'Arbitro, può essere consentito di effettuare regolazioni o riparazioni di abbigliamento, protezioni o pattini. I portieri possono essere autorizzati anche dall'Arbitro a sostituire le loro maschere protettive, ma non è concesso alcun tempo per la riparazione di una maschera.

6.4.6 Cambio dei giocatori

- A. Una penalità Minore di Panca è assegnata per la violazione di una qualsiasi sezione dell'articolo 5.5.4. La penalità deve essere scontata da quel giocatore che ha commesso l'infrazione.
- B. Se nel corso di una sostituzione, il giocatore entrante o quello in uscita dalla pista gioca intenzionalmente il disco con il bastone, pattini, mani o entra in contatto fisico con un avversario mentre il compagno (entrante o in uscita) è in realtà in pista, deve essere inflitta una penalità Minore di Panca per " troppi giocatori in campo". Tuttavia, se nel corso dell'ingresso o dell'uscita dalla pista, il giocatore viene accidentalmente colpito dal disco, nessuna penalità sarà inflitta e il gioco non dovrà essere interrotto.
- C. Se negli ultimi due minuti del tempo di gioco regolare o tempo supplementare viene imposta una penalità Minore di Panca per sostituzione irregolare contro la squadra in difesa colpevole di aver posizionato troppi uomini in pista, un tiro di rigore viene assegnato in favore dell'altra squadra. La penalità Minore di panca non viene scontata.

6.4.7 Penalità del Portiere

- A. Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che oltrepassi la linea di centro campo partecipando in qualsiasi modo al gioco.
- B. Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che (con il corpo completamente al di fuori della zona privilegiata, o fuori dai confini dell'area di porta quando il disco è dietro la linea di porta) cada deliberatamente o blocchi il disco con il corpo o che trattenga il disco contro la balaustra.
- C. Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che trattenga il disco con le mani per più di tre secondi se non ci sono attaccanti nelle immediate vicinanze.
- D. Il portiere non deve trattenere volontariamente il disco in modo tale da provocare, secondo il parere dell'Arbitro, una interruzione del gioco, né deliberatamente trattenere il disco nelle protezioni o sulla rete della porta, né deliberatamente accatastare ostacoli in prossimità o davanti la porta che, a giudizio dell'Arbitro, tenderebbe ad impedire la segnatura di una rete.

NOTA: L'obiettivo di tutta la regola è quello di mantenere il disco in continuo movimento e che ogni azione intrapresa dal portiere che provochi un arresto inutile del gioco sia penalizzato senza preavviso.

NOTA: Nel caso in cui un portiere passi in avanti con la mano un disco e un avversario lo intercetti, l'arbitro non dovrà interrompere il gioco. Tuttavia, se il passaggio viene ricevuto da un compagno di squadra, il gioco deve essere fermato per un passaggio di mano in avanti da parte del portiere e riprendere il gioco con un ingaggio in zona difensiva. Al portiere è consentito invece passare il disco ad un giocatore della sua squadra effettuando un passaggio laterale o verso dietro la linea di porta.

- E. Una penalità minore deve essere assegnata ad un portiere che deliberatamente trattenga il disco sulla rete della porta per causare una interruzione del gioco.
- F. Una penalità di partita per Cattiva Condotta è assegnata ad un portiere che abbandoni l'area di porta e prenda parte a qualsiasi alterco.

NOTA: Tutte le penalità inflitte ad un portiere a prescindere da chi le sconti, devono essere registrate sul referto al portiere stesso.

6.4.8 Spostamento Volontario di Porta

- A. Una penalità minore per ritardo di gioco sarà inflitta a qualsiasi giocatore (compreso il portiere), che ritardi il gioco spostando deliberatamente la porta dalla posizione normale.
- B. Se l'azione di 6.4.8 A. si verifica negli ultimi due minuti del tempo di gioco normale o supplementare, un tiro di rigore sarà assegnato contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

6.4.9 Abuso verso un Ufficiale di Gara e altri comportamenti illeciti

Una penalità minore o di cattiva condotta, a discrezione del direttore di gara, può essere assegnata per un abuso verso un Ufficiale di Gara o per altri comportamenti illeciti.

NOTA: nell'applicazione di questa regola l'Arbitro ha, in molti casi, la possibilità di assegnare una "penalità minore", "Cattiva Condotta" o una "penalità minore di panca". In linea di principio l'Arbitro deve assegnare una "penalità minore di panca" per le violazioni che si verificano sulla o nelle immediate vicinanze della panchina dei giocatori o al di fuori della superficie di gioco e in generale in tutti i casi che coinvolgono i ruoli tecnici o i giocatori fuori pista.

NOTA: Una penalità minore o di cattiva condotta può essere assegnata per le violazioni che si verificano sulla superficie di gioco. Una penalità di cattiva condotta dovrebbe essere comminata per le violazioni che si verificano sulla superficie di gioco o nella zona panca puniti e dove il giocatore penalizzato è facilmente identificabile.

- A. Una cattiva condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che intenzionalmente tiri il disco fuori dalla portata di un Arbitro che lo sta recuperando.
- B. Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta a giocatori che colpiscono la balaustra o la porta con i loro bastoni o con qualsiasi altra attrezzatura in qualsiasi momento.
- C. Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta al giocatore che, una volta penalizzato, non prenda posto direttamente ed immediatamente alla panca puniti. A qualsiasi giocatore che (al termine di una rissa o un altro alterco nel quale

il giocatore è stato coinvolto, e per la quale il giocatore viene penalizzato) non si rechi immediatamente alla panca puniti o che persista nel continuare o tentare di proseguire la lotta o alterco o che faccia resistenza ad un arbitro nello svolgimento delle sue funzioni deve essere assegnata una penalità partita per cattiva condotta.

- D. Una Penalità Partita per Cattiva Condotta sarà inflitta a qualsiasi giocatore che, dopo un avvertimento dell'Arbitro, persiste in una linea di condotta (compresa linguaggio minaccioso o offensivo o gesti o azioni simili) atta a provocare un avversario affinché incorra in una penalità.
- E. Nel caso in cui un dirigente, allenatore o qualsiasi ruolo tecnico sia colpevole di tali comportamenti, il responsabile deve essere allontanato dall'area riservata e questo incidente deve essere segnalato alla FISR Giustizia Sportiva
- F. Se un dirigente, allenatore o qualsiasi ruolo tecnico viene rimosso dalla panchina per ordine dell'Arbitro, non deve sedersi vicino alla panchina della squadra né, in alcun modo diretto, tentare di dirigere il gioco di questa squadra.
- G. Una penalità di Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore reo di usare un linguaggio osceno, blasfemo o offensivo nei confronti di qualsiasi persona o ufficiale di Gara.
- H. Una penalità di partita per cattiva condotta è assegnata nei confronti del giocatore, dirigente, allenatore o ruolo tecnico che, in prossimità della panchina giocatori oppure dei puniti, getti qualsiasi cosa sulla pista durante lo svolgimento del gioco o durante l'interruzione del gioco.
- I. Una penalità di partita per cattiva condotta è assegnata nei confronti del giocatore, dirigente, allenatore o ruolo tecnico che interferisca in qualsiasi modo con qualsiasi ufficiale di gara, Arbitro, cronometrista o giudice di porta nell'esercizio delle loro funzioni.

NOTA: L' Arbitro può infliggere ulteriori sanzioni ai sensi della presente regola se ritenuto necessario.

- J. Una penalità di cattiva condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore, fatta eccezione per il giocatore che sta prendendo posizione in panca dei puniti, che entra o sosta all'interno dell'Area Arbitrale mentre l'arbitro sta segnalando o comunicando con qualsiasi altro ufficiale di gara, compreso il cronometrista, il cronometrista delle penalità, refertista ecc.
- K. Una penalità minore/penalità Minore di Panca deve essere assegnata a qualsiasi giocatore o squadra che contesti le decisioni di qualsiasi ufficiale di gara durante il gioco o che adotti un comportamento antisportivo. Al giocatore o portiere che persista, deve essere inflitta una penalità di cattiva condotta e eventuali ulteriori contestazioni comporteranno una penalità di partita per cattiva condotta. Al dirigente che persista dopo essere stato sanzionato con una Penalità Minore di Panca, verrà immediatamente inflitta una penalità di partita per cattiva condotta. Un arbitro non è tenuto a infliggere una penalità minore ai sensi della presente regola prima di assegnare una Cattiva Condotta o una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, ma può infliggere da subito qualsiasi sanzione.

6.4.10 Tentativo di Ferire

- A. Una Penalità di Partita sarà inflitta a qualsiasi giocatore che tenti deliberatamente di ferire un avversario, ufficiale di gara, dirigente, allenatore ecc. in alcun modo. Le circostanze devono essere segnalate alla FISR Giustizia Sportiva per ulteriori

azioni. Un sostituto per il giocatore penalizzato è ammesso al termine di 5 minuti di inferiorità.

6.4.11 Rottura del Bastone

- A. Un giocatore o un portiere con un bastone rotto NON può partecipare al gioco a condizione che lo lasci immediatamente cadere. Una penalità minore deve essere assegnata per l'infrazione di questa regola.
- B. Un giocatore o un portiere con un bastone rotto NON può ricevere un altro bastone lanciato in pista da qualsiasi punto, ma deve ottenerne una dalla panchina dei giocatori. Una penalità minore deve essere inflitta al giocatore o al portiere che riceve un bastone illegalmente. Anche al giocatore che ha lanciato il bastone in pista deve essere inflitta una penalità minore più un'automatica penalità di partita per cattiva condotta. Se il giocatore non è identificabile, deve essere inflitta una penalità minore di panca.
- C. Un portiere NON può continuare a giocare con la porzione di pala di un bastone rotto.

NOTA: Un bastone rotto è quello che, a giudizio dell'Arbitro, è inadatto al suo normale utilizzo.

6.4.12 Carica Scorretta

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che si scontra, carichi un avversario o che vada a sbatterci contro.
- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che carica un portiere mentre si trova all'interno della sua area di porta. Se il giocatore falloso entra in contatto fisico con il portiere e, a giudizio dell'Arbitro, l'azione interferisce con la normale difesa della porta, ogni goal segnato prima o dopo tale contatto deve essere annullato.

NOTA: Un portiere non può essere caricato nemmeno quando si trovi al di fuori dell'area di porta. Una penalità per ostruzione o per carica scorretta (minore o maggiore più PPCC) deve essere inflitta in ogni caso in cui un giocatore avversario entri in contatto inutilmente con un portiere.

6.4.13 Carica alla Balastra

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro sulla base al grado di violenza dell'impatto con la balastra, deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che con il corpo, bastone, gomiti, carichi o sgambetti un avversario in modo tale da spingerlo violentemente contro la balastra.

NOTA: Qualsiasi contatto non necessario con un giocatore in possesso del disco che lo spinga contro la balastra è considerato "carica alla balastra" e deve essere punito come tale. In altri casi in cui non vi è alcun contatto con la balastra il fallo è da sanzionare come "carica scorretta".

NOTA: " Chiudere" contro la balastra un avversario (in possesso del disco) che sta cercando di passare in uno spazio troppo stretto non è da considerarsi carica alla balastra. Tuttavia, se l'avversario non è in possesso del disco, allora tale azione dovrebbe essere penalizzato come carica alla balastra, carica scorretta,

ostruzione, o se utilizzate braccia o bastone, deve essere chiamata una trattenuta o un aggancio di bastone.

6.4.14 Carica con Bastone

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che "carichi col bastone" un avversario.
- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che carichi col bastone un portiere mentre si trova all'interno della area di porta.
- C. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisca un avversario caricandolo col bastone.

NOTA: Per "Carica con Bastone" si intende una carica effettuata tenendo entrambe le mani sul bastone e nessuna parte del bastone sulla pista.

6.4.15 Ferire Volontariamente un Avversario

- A. Una penalità partita sarà inflitta al giocatore che ferisca volontariamente un avversario in qualsiasi modo.
- B. Nessun sostituto sarà concesso al giocatore penalizzato per cinque minuti effettivi di tempo di gioco, dal momento in cui è stata inflitta la penalità.
- C. Una penalità partita deve essere inflitta a qualsiasi giocatore colpevole di calciare o tentare di calciare qualsiasi parte del corpo o i pattini di un avversario.

NOTA: Tutti questi episodi devono essere segnalati alla FISR Giustizia Sportiva

6.4.16 Ritardo di Gioco

- A. Nessun giocatore o portiere deve ritardare il gioco tirando volontariamente il disco fuori dal campo di gioco. Può essere inflitta una penalità minore, immediatamente e senza preavviso, nei confronti di qualsiasi giocatore o portiere che lanci il disco fuori dal campo di gioco.
- B. Una penalità Minore di Panca deve essere inflitta a qualsiasi squadra che, dopo l'avvertimento da parte dell'Arbitro al suo capitano o assistente ad inserire in pista il numero corretto di giocatori per iniziare il gioco, non rispetti questa richiesta (provocando quindi un ritardo di gioco) o facendo un'ulteriore sostituzione o in qualsiasi altra maniera.

6.4.17 Gomitate e Ginocchiate

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che usi il gomito o il ginocchio in modo falloso nei confronti di un avversario.
- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisca un avversario come risultato di un fallo commesso utilizzando i gomiti o le ginocchia.

6.4.18 Caduta sul Disco

- A. Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, diverso dal portiere, che cada volontariamente sul disco o che lo trattenga con il proprio corpo.

NOTA: i giocatori di difesa, che cadano in ginocchio per bloccare un tiro, non devono essere penalizzati se il disco passa sotto di loro o se si blocca contro il loro abbigliamento o equipaggiamento; però, qualsiasi uso delle mani allo scopo di rendere il disco non giocabile, deve essere prontamente sanzionato.

- B. A nessun giocatore in difesa, tranne al portiere sarà consentito di cadere sul disco o trattenerlo con il corpo o raccogliarlo con le mani quando il disco si trovi all'interno della area di porta. La penalità per questa infrazione sarà un tiro di rigore in favore della squadra avversaria. Se il portiere è stato legalmente tolto dalla pista il tiro di rigore non verrà assegnato ma verrà concesso un goal alla squadra avversaria.

6.4.19 Colluttazione - Rissa

- A. Per "Rissa" si intende colpire con uno o più pugni (a mano chiusa) un giocatore avversario.

NOTA: Trattenute, Spintoni, Corpo a Corpo, sono infrazioni punibili, ma non costituiscono "Rissa" e non vanno sanzionate con questo articolo.

- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che inizia una Rissa.
- C. Una penalità minore deve essere inflitta a un giocatore che essendo stato colpito reagisca colpendo o tentando di colpire. Tuttavia, a discrezione dell'Arbitro, una doppia penalità Minore o una Maggiore (più PPCC) può essere inflitta se il giocatore continua l'alterco.

NOTA: All'Arbitro è concesso ampia discrezionalità per le sanzioni che può imporre ai sensi della presente regola. Questo viene fatto intenzionalmente per consentire all'Arbitro di distinguere tra i diversi gradi di responsabilità dei partecipanti alla rissa sia per coloro che la iniziano che per i giocatori che persistano nel continuare il combattimento. La discrezionalità deve essere esercitata in modo realistico.

NOTA: Gli arbitri devono impiegare tutti i mezzi previsti da tali norme al fine di sedare le "risse" e dovrebbero utilizzare l'articolo 6.4.9 per questo scopo a patto che non sia coinvolta la regola sulle Penalità Maggiori Contemporanee.

- D. Una PPCC deve essere inflitta a qualsiasi giocatore coinvolto nella rissa fuori dalla superficie di gioco o con un altro giocatore che si trovi fuori dalla superficie di gioco.
- E. Una PPCC deve essere inflitta a qualsiasi giocatore o portiere in pista che interviene in un alterco allora in corso.
- F. Una penalità di Cattiva Condotta in aggiunta a tutte le altre penalità assegnate deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che si tolga intenzionalmente il casco per partecipare ad una rissa.

NOTA: Se la squadra del giocatore punito passa il turno e ha ancora partite da giocare, la penalità sarà scontata con una giornata di squalifica nella partita successiva.

NOTA: La squadra penalizzata invierà un giocatore in panca puniti e giocherà in inferiorità per la durata della penalità maggiore (5 minuti).

- G. Un'ulteriore Penalità di Partita deve essere inflitta a qualsiasi giocatore coinvolto in una rissa che indossi oggetti in modo tale da provocare lesioni.
- H. Ogni giocatore sanzionato con una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta per rissa, verrà automaticamente squalificato per la partita successiva della sua squadra salvo diversamente specificato nel regolamento di gioco.

6.4.20 Trattenuta del disco con le mani

- A. Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, escluso il portiere, che chiuda la mano o il guanto trattenendo intenzionalmente il disco causando una interruzione di gioco.
- B. Una penalità minore sarà inflitta ad un giocatore, escluso il portiere che, durante un'azione di gioco, raccolga il disco con la mano dalla pista.
- C. Ad un giocatore è consentito bloccare o "colpire", un disco in aria con la mano aperta, o spingerlo lungo la superficie di gioco con la mano; il gioco non deve essere fermato a meno che a giudizio dell'Arbitro il giocatore abbia volontariamente passato il disco ad un compagno di squadra, nel qual caso, il gioco deve essere interrotto ed effettuato un ingaggio nel punto in cui si è verificato il fallo.
- D. Al portiere è concesso effettuare un passaggio del disco con la mano verso il lato della pista e non direttamente verso la porta avversaria della squadra avversaria. Il portiere può passare il disco ad un giocatore della sua squadra senza che l'arbitro fermi il gioco per un passaggio di mano.
- E. Per la violazione di un passaggio con la mano in zona di attacco, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di centro campo. Se la violazione si è verificata nella zona di difesa, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di ingaggio difensivo nel lato dove il passaggio è stato effettuato.

NOTA: Lo scopo di questa regola è quello di garantire continuità all'azione e l'arbitro non deve fermare il gioco a meno che non ritenga volontario il passaggio del disco verso un compagno di squadra. Il disco non può essere mai tirato con la mano direttamente o indirettamente verso la porta. Se l'ultimo tocco al disco è stato effettuato con la mano e il disco deviato finisce in rete, il goal non è valido. Si fa eccezione a questa regola quando la deviazione è imputabile ad un giocatore della squadra in difesa nel qual caso il goal si considera valido.

6.4.21 Bastoni Alti

- A. Portare la pala del bastone sopra la normale altezza delle spalle è vietato.
- B. Tirare il disco portando il bastone sopra la normale altezza delle spalle è vietato. Nel caso in cui si verifici, l'Arbitro interromperà il gioco e il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto in cui l'infrazione si è verificata a meno che:
 - a. Il giocatore in difesa ha tirato il disco ad un avversario nel qual caso il gioco deve continuare, oppure
 - b. Un giocatore in difesa ha tirato il disco nella propria porta, nel qual caso il gol viene convalidato.

- C. Quando un bastone è oscillato sopra le spalle per colpire il disco nei pressi di un altro giocatore, quel giocatore sarà sanzionato con una penalità minore per bastone alto. ECCEZIONE: Nessuna penalità deve essere assegnata quando il bastone viene spostato da una mano all'altra sopra la testa in modo che il giocatore possa giocare il disco, a meno che non metta in pericolo un altro giocatore.

NOTA: All'inizio e alla fine di un tiro, la pala del bastone può trovarsi al di sopra delle spalle.

NOTA: Non è necessario che si verifichi un contatto su un avversario per chiamare una penalità di bastone alto, in ogni caso, un giocatore avversario deve trovarsi nelle immediate vicinanze per giustificare una chiamata di penalità per bastone alto.

- D. Una penalità minore o, a discrezione dell'Arbitro, una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta, è inflitta a qualsiasi giocatore che entra in contatto o intimidisce un avversario portando la pala del bastone sopra le spalle di un avversario. In caso di ferimento, deve essere inflitta una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta.
- E. Quando un giocatore porta o tiene una parte del bastone sopra l'altezza delle spalle in modo tale da provocare lesioni al volto o alla testa di un avversario, l'arbitro DEVE assegnare una penalità maggiore più una Partita per Cattiva Condotta al giocatore colpevole.
- F. Quando un giocatore di una squadra in superiorità numerica in pista causa una interruzione di gioco colpendo il disco con il bastone sopra l'altezza delle spalle, il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato in uno dei punti di ingaggio della zona di difesa della squadra che ha causato l'arresto.

6.4.22 Trattenuta

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che blocchi o trattenga un avversario con le mani, gambe, piedi o bastone o in qualsiasi altro modo.
- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta se la trattenuta dell'avversario provochi il ferimento del giocatore trattenuto.

6.4.23 Aggancio con Bastone

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che impedisca o cerchi di impedire l'avanzamento di un avversario agganciandolo con una delle estremità del proprio bastone.
- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario agganciando col proprio bastone.

NOTA: Quando un giocatore sta "controllando" un avversario in modo tale che tra di loro ci sia contatto solamente tra i bastoni, tale azione non è da considerarsi né aggancio né trattenuta.

6.4.24 Ostruzione

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che blocchi o ostacoli l'avanzamento di un avversario che non è in possesso del disco, o che allontani volontariamente il bastone di mano di un avversario o che impedisca il recupero del bastone ad un giocatore caduto o che lanci qualsiasi bastone abbandonato o rotto o un altro disco o altri oggetti verso un avversario in possesso di disco in un modo tale da causare una distrazione a tale giocatore.

NOTA: L'ultimo giocatore a toccare il disco, diverso dal portiere, è considerato il giocatore in possesso. Nell'interpretare questa regola l'Arbitro deve assicurarsi quale dei giocatori crea l'interferenza. Spesso è l'azione e il movimento del giocatore attaccante che provoca l'interferenza in quanto i giocatori in difesa hanno il diritto di "mantenere la loro posizione" nei confronti degli attaccanti.

- B. Una penalità minore e una PPCC è imposta a qualsiasi giocatore in panchina giocatori, oppure in panca puniti, che interferisca con il movimento del disco o di qualsiasi avversario in pista durante lo svolgimento del gioco.
- C. Una penalità minore deve essere inflitta ad un giocatore che, o per mezzo di un bastone o con il corpo, blocchi o impedisca i movimenti del portiere attraverso un contatto fisico, mentre il portiere si trova nella zona della sua area a meno che il disco non sia già in area.
- D. A meno che il disco si trovi già nell'area di porta, nessun giocatore della squadra in attacco che non è in possesso del disco, può stare sulla linea o nell'area di porta o tenere un bastone in zona all'interno dell'area, e se il disco entra in rete in tale situazione, non è concesso il gol. Il disco deve essere rimesso in gioco con un ingaggio a centro campo.
- E. Se un giocatore avversario subisce fisicamente un'ostruzione da parte di un qualsiasi difensore in modo tale da farlo entrare nell'area di porta, e il disco entra in rete mentre il giocatore che ha subito l'ostruzione si trova all'interno della area di porta, deve essere convalidato il gol.
- F. Quando il portiere è stato escluso dalla pista, se qualsiasi membro della stessa squadra non legalmente in pista compreso l'allenatore o dirigente, interferisce per mezzo del corpo o un bastone o qualsiasi altro oggetto con il movimento del disco o di un giocatore avversario, l'Arbitro assegnerà immediatamente un gol alla squadra non in fallo.

NOTA: Una penalità per ostruzione deve essere chiamata in ogni caso in cui un giocatore avversario entra in contatto non necessario con il giocatore che non è in possesso del disco.

NOTA: L'attenzione degli arbitri è rivolta in particolare a questi tre tipi di interferenza offensiva che dovrebbero essere penalizzate:

- 1. quando la squadra in difesa in possesso del disco nella propria zona difensiva, formando uno schermo protettivo contro gli avversari in pressing, crea un'ostruzione a favore del compagno portatore del disco.*
- 2. quando un giocatore all'ingaggio ostacola l'avversario senza disco dopo l'effettuazione dell'ingaggio*
- 3. quando il portatore di disco fa un passaggio seguito con il corpo in modo da entrare in contatto fisico con un avversario.*

NOTA: Tutti i giocatori difensori ed attaccanti possono tentare di difendere la loro posizione di fronte alla porta. Il contatto accidentale che si verifica in questo modo non può essere considerato interferenze o violenza non necessaria.

Tuttavia, se uno dei due giocatori va addosso all'altro o compie un'ostruzione con il corpo, è a discrezione dell'Arbitro infliggere una penalità minore per ostruzione, per carica scorretta o per violenza non necessaria.

6.4.25 Interferenze da parte del pubblico

- A. Nel caso in cui un giocatore venga trattenuto o ostruito da parte di uno spettatore, l'arbitro deve fischiare e il gioco deve essere interrotto a meno che la squadra del giocatore interferito sia in possesso del disco al momento dell'interferenza esterna nel qual caso l'azione deve essere completata prima di interrompere il gioco. Il successivo ingaggio deve essere effettuato nel punto d'ingaggio più vicino a dove si sia arrestato il gioco.

NOTA: L'Arbitro deve segnalare a FISR Giustizia Sportiva, per eventuali provvedimenti disciplinari, tutti i casi in cui un giocatore viene coinvolto in un alterco con uno spettatore sia nel caso in cui ci sia un lancio di oggetto/i in pista che interferiscano con il gioco, l'Arbitro deve fischiare e fermare il gioco. L'ingaggio seguente deve essere effettuato nel punto più vicino a dove il gioco è stato fermato.

6.4.26 Carica da Tergo

- A. Una Penalità Maggiore più una PPCC deve essere inflitta ad ogni giocatore che intenzionalmente carichi o colpisca un avversario da dietro, in qualsiasi punto della pista.
- B. Quando un giocatore subisce un fallo di bastone alto, carica con bastone, carica, o viene colpito o spinto in qualsiasi modo contro la balaustra o dentro la porta, da dietro, in modo tale che il giocatore non sia in grado di difendersi, deve essere inflitta una Penalità Partita.

NOTA: Gli arbitri sono obbligati a sanzionare con carica da tergo ogni qual volta un giocatore venga colpito da dietro in qualsiasi modo. Questa regola deve essere applicata rigorosamente.

6.4.27 Abbandono della panca dei Giocatori o dei Puniti

- A. In qualsiasi momento nessun giocatore penalizzato può lasciare la panca dei puniti, tranne che alla fine di ogni tempo o, al termine della sua penalità.
- B. Un giocatore penalizzato che lascia la panca puniti prima che la sua penalità sia terminata, sia durante il gioco che a gioco fermo, deve essere sanzionato con una ulteriore penalità Minore che partirà al termine del tempo ancora da scontare della penalità in corso.
- C. Se un giocatore lascia la panca dei puniti prima di aver scontato l'intero tempo di penalità, il cronometrista annota il tempo e riferisce l'accaduto all'arbitro alla successiva interruzione del gioco. Nel caso in cui, l'ingresso anticipato del giocatore in pista avvenga a seguito di un errore da parte del cronometrista, al giocatore non è inflitta una penalità aggiuntiva e deve rientrare in panca puniti per scontare il tempo della penalità non ancora terminata.
- D. Se un giocatore penalizzato rientra in pista dalla panca puniti anticipatamente, sia per un suo errore che per un errore del cronometrista, qualunque goal segnato dalla sua squadra mentre il giocatore si trova illegalmente in pista deve essere annullato, e tutte le penalità inflitte ad entrambe le squadre devono essere scontate come fossero penalità regolarmente inflitte.

- E. In qualsiasi momento nessun giocatore può lasciare la panchina giocatori o la panca dei puniti per partecipare ad un alterco. Eventuali sostituzioni effettuate prima dell'alterco sono consentite purché i giocatori non partecipino all'alterco.
- F. Per la violazione di questa regola una doppia penalità Minore più una PPCC è inflitta al giocatore della squadra che per primo lascia la panca dei giocatori o dei puniti partecipando al litigio.
- G. Se giocatori di entrambe le squadre lasciano le loro rispettive panchine, nello stesso momento, il primo giocatore identificabile di ogni squadra viene penalizzato con una doppia penalità Minore. Una penalità partita per cattiva condotta deve inoltre essere inflitta a qualsiasi giocatore penalizzato secondo quanto previsto in questo articolo, più eventuali altre sanzioni che possono incorrere.
- H. Ogni giocatore penalizzato che lasci la panca puniti durante un'interruzione del gioco partecipando ad un litigio incorrerà in una Penalità Minore più Penalità Partita per Cattiva Condotta da scontare dopo aver finto di scontare il tempo della penalità originaria.
- I. Se un giocatore entra illegalmente in gioco dalla propria panchina dei giocatori, qualsiasi goal segnato da sua squadra mentre il giocatore si trova illegalmente in pista sarà annullato, e tutte le eventuali sanzioni inflitte contro entrambe le squadre devono essere scontate normalmente.

6.4.28 Danni Fisici agli Ufficiali di Gara

- A. Qualsiasi giocatore che tocchi o trattenga un Arbitro o qualsiasi altro ufficiale di gara, con la mano o con il bastone o che lo sgambetti o carichi, riceverà automaticamente una Penalità Partita. In questo caso è consentita la sostituzione del giocatore punito.
- B. Una Penalità Partita deve essere inflitta a qualsiasi allenatore o dirigente che trattenga o colpisca un ufficiale di Gara.

6.4.29 Gestii e Linguaggio Volgare o Offensivo

- A. Una penalità di Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore, dirigente o allenatore che:
 - o Usi un linguaggio o compia gesti volgari o offensivi, che derida o che pronunci insulti discriminatori o razziali nei confronti di qualsiasi persona in pista o in qualsiasi parte del palazzetto.
 - o Si ostini a discutere o mostrare mancanza di rispetto nei confronti di una decisione arbitrale durante una partita.
 - o Getti discredito alla partita.

NOTA: È responsabilità di tutti gli ufficiali di Gara e dei Commissari di Campo eventualmente presenti inviare un rapporto confidenziale alla FISR Giustizia Sportiva definendo tutti i dettagli riguardanti l'uso di gesti osceni compiuti da qualsiasi giocatore, allenatore o altro funzionario.

La FISR Giustizia Sportiva adotterà ulteriori azioni disciplinari come ritenuto opportuno.

6.4.30 Colpo di Bastone

- A. Una Penalità Minore o una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, deve essere inflitta al giocatore che impedisce o cerca di impedire l'avanzamento di un avversario colpendolo con il

bastone. Ogni contatto del bastone con il corpo del giocatore avversario sarà considerato colpo di bastone.

- B. Una Penalità Maggiore più Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario con un colpo di bastone.

NOTA: Gli arbitri devono penalizzare come "colpo di bastone" ogni giocatore che oscilla il proprio bastone contro un avversario (sia dentro che fuori dal campo) senza in realtà colpirlo o se un giocatore con il pretesto di giocare il disco oscilla impropriamente il suo bastone allo scopo di intimidire un avversario.

- C. Ad ogni giocatore che oscilla il proprio bastone verso un altro giocatore nel corso di una lite deve essere inflitta una penalità partita. Questo gesto è considerato un deliberato tentativo di ferire.
- D. Qualsiasi giocatore che non è in possesso del disco non può toccare in nessun caso con il proprio bastone il portiere avversario. In caso contrario verrà sanzionato con una penalità per colpo di bastone.

NOTA: L'Arbitro infligge le penalità che considera adeguate, previste nel presente regolamento e in caso di particolare gravità le comunica tempestivamente a FISR Giustizia Sportiva.

6.4.31 Arpionare o Colpire con il Pomolo del Bastone

- A. Una doppia penalità minore sarà inflitta ad un giocatore che arpioni o tenti di arpionare o che colpisca o tenti di colpire col pomolo del bastone un avversario.
- B. Una Penalità Partita sarà inflitta a qualsiasi giocatore che ferisce un avversario arpionandolo o colpendolo con il pomolo del bastone. Questo atto deve essere trattato come un deliberato tentativo di ferire, ai sensi dell'articolo 6.4.15.

NOTA: Per "Arpionare" si intende trafiggere un avversario con la punta della spatola del bastone tenendolo con una o con entrambe le mani. "Colpire col Pomolo" si intende trafiggere un avversario con la parte finale del bastone, tenendolo con una o con entrambe le mani.

NOTA: Il "Tentativo di arpionare" comprende tutti i casi nei quali viene eseguito un gesto di arpionata indipendentemente dal fatto che ci sia contatto con il corpo.

6.4.32 Lancio del Bastone

- A. Una Penalità Minore più una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, deve essere inflitta a chiunque lanci un bastone o qualsiasi altro oggetto sulla superficie di gioco dalla panchina giocatori o dalla panca dei puniti. Se il giocatore non è identificabile sarà assegnata una penalità minore di panca.
- B. Una Penalità Maggiore più una Penalità di Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta a qualsiasi giocatore che lanci il bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi altro oggetto, in qualsiasi settore ad eccezione di quando un tale atto è stata penalizzato con l'attribuzione di un tiro di rigore.
- C. Se, mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista (cioè regolarmente sostituito) e l'attaccante non ha alcun difensore da scartare e ha la possibilità di segnare una rete a porta vuota, alla squadra in attacco sarà assegnato il gol.

NOTA: Quando un giocatore si disfa della parte rotta di un bastone gettandolo al lato del campo (e non oltre le balaustre) in modo tale che non interferisca con il

gioco o con gli avversari, non sarà inflitta alcuna penalità. L' arbitro dovrà segnalare tempestivamente alla FISR Giustizia Sportiva tutti i casi in cui un bastone o una parte di essa venga lanciata al di fuori dell'area di gioco.

6.4.33 Sgambetto

- A. Una penalità minore o, a discrezione dell'Arbitro, una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta sarà inflitta ad ogni giocatore che metta il proprio bastone, ginocchio, piede, braccio, mano o il gomito in modo tale far inciampare o cadere un avversario.

NOTA: Se, a giudizio dell'Arbitro, un giocatore è senza dubbio intervenuto per prendere il controllo del disco ottenendone il possesso, non deve essere inflitta alcuna penalità.

- B. Una Penalità Maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta deve essere inflitta al giocatore che, mettendo il proprio bastone, ginocchio, piede, braccio, mano o il gomito in modo tale da far inciampare o cadere l'avversario, lo ferisca.

6.4.34 Eccessiva Durezza

- A. Una penalità minore o, a discrezione dell'arbitro, una penalità maggiore più una Penalità Partita per Cattiva Condotta può essere inflitta a un giocatore ritenuto colpevole di eccessiva durezza.
- B. Una Penalità Maggiore più una Penalità Partita per Cattiva Condotta viene inflitta se l'eccessiva durezza provoca un infortunio al giocatore avversario.

NOTA: Non è previsto che NON ci sia alcun contatto fisico tra due giocatori avversari che si contendono il possesso del disco (l'hockey inline è uno sport di contatto). L'atto di spostare fisicamente un avversario per conquistare il possesso disco, o arrivare in un testa a testa con l'avversario nel tentativo di giocare il disco, non è considerata azione punibile di eccessiva durezza. Questo non implica che i giocatori non in possesso del disco possono scagliarsi contro un avversario al fine di ottenerne il possesso.

NOTA: La penalità per eccessiva durezza (durezza non necessaria) deve essere chiamata in ogni caso, quando un giocatore avversario entra in contatto non necessario con il giocatore in possesso del disco.

6.4.35 Tiri di Rigore – Goal Tecnico

- A. Se un giocatore di una squadra in attacco, in possesso del disco, trovandosi in una posizione tale da non avere alcun giocatore avversario tra sé e il portiere avversario, dovesse essere ostacolato da un giocatore avversario entrato illegalmente in gioco, è assegnato un tiro di rigore contro la squadra a cui il giocatore falloso appartiene.
- B. Se un giocatore della squadra in attacco è disturbato da un giocatore entrato irregolarmente in pista mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista, un goal viene immediatamente assegnato alla squadra non in fallo.
- C. Se un attaccante è in possesso del disco senza alcun giocatore della squadra in difesa tra lui e la porta, mentre il portiere avversario è stato rimosso dalla pista, e un giocatore avversario dovesse lanciargli un bastone o una parte di esso o commettere un fallo da dietro in modo tale da impedirgli di avere una chiara opportunità di tirare a rete a porta vuota, alla squadra non in fallo sarà assegnato automaticamente un goal.

- D. Se un difensore, escluso il portiere, usa le mani per raccogliere il disco dalla pista all'interno dell'area di porta durante un'azione, il gioco deve essere immediatamente interrotto e assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo.
- E. Se un difensore, escluso il portiere, cade sul disco o lo trattiene con il corpo o lo raccoglie con le mani mentre il disco si trova all'interno della area di porta, il gioco deve essere interrotto immediatamente e assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo.

NOTA: Questa norma deve essere interpretata in modo tale che un tiro di rigore venga assegnato solo se il disco si trova in area nel momento in cui il gioco è stato interrotto. Nei casi in cui il disco si trovi al di fuori dell'area, può essere inflitta una penalità minore senza assegnare il tiro di rigore.

- F. Se un giocatore (compreso il portiere) sposta deliberatamente la porta per togliere un'opportunità di segnare alla squadra avversaria o se sposta volontariamente la porta mentre la squadra avversaria si trova ad avere una chiara occasione per segnare, verrà assegnato un tiro di rigore contro la squadra in fallo. Se l'infrazione avviene mentre il portiere è stato sostituito da un altro giocatore, sarà assegnato automaticamente un goal alla squadra non in fallo.
- G. Quando un qualsiasi giocatore di difesa, compreso il portiere, lancia volontariamente il proprio bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto, verso il disco nella propria zona di difesa, l'arbitro dovrà consentire il completamento del gioco e, se non è stata segnata una rete, assegnare un tiro di rigore contro la squadra in fallo. Il giocatore che ha subito il fallo dovrà esser designato dall'Arbitro ad effettuare il tiro di rigore.
- H. Quando un giocatore in possesso del disco in zona di attacco, e non avendo altro avversario di fronte a sé, escluso il portiere, è sgambettato o subisce un fallo da dietro in modo tale da perdere una ragionevole opportunità per segnare, un tiro di rigore è assegnato contro la squadra in fallo. Tuttavia, l'Arbitro non interromperà il gioco fino a quando la squadra avversaria avrà preso il possesso del disco in zona di difesa.

NOTA: L'intenzione di questa regola è quello di concedere nuovamente una ragionevole opportunità di segnare persa a causa di un fallo commesso da dietro in zona di attacco. Per "Controllo del disco" si intende l'atto di portare in avanti il disco con il bastone. Se, mentre il disco viene portato in avanti con il bastone, viene toccato da un altro giocatore o dall'attrezzatura del giocatore o colpisce la porta o diventa "libero", il giocatore non è più considerato "in controllo del disco".

- I. Se un giocatore in possesso del disco in zona di attacco, non avendo altro avversario di fronte, a porta vuota in conseguenza del fatto che il portiere è stato legalmente sostituito da un giocatore, è sgambettato o subisce un fallo da dietro in modo tale da perdere una ragionevole opportunità per segnare, il gioco sarà immediatamente interrotto e sarà assegnato automaticamente un goal alla squadra non in fallo.

7 SOSPENSIONE DELLA GARA

7.1 Sospensione della gara e invio degli atti alla Giustizia Sportiva.

A. La sospensione di una partita deve essere decisa per i seguenti motivi:

- Se con l'Arbitro della partita pronto a mettere il disco in gioco, al fischio di inizio, una squadra non ha quattro giocatori e un portiere pronti in pista con la divisa regolare.
- Nel caso in cui dal capitano della squadra che segnala, in forma scritta (comunicata a FISR), che la squadra non sarà in grado di giocare la partita. In questo caso la squadra avversaria non ha bisogno di presentarsi in pista, ma gli deve essere comunque assegnata la vittoria.
- Se a causa di infortuni o penalità durante il gioco una squadra non può schierare il numero di giocatori di movimento e un portiere previsti in quel momento per continuare a giocare.
- Se, alla richiesta da parte dell'Arbitro al dirigente o all'allenatore, la squadra non riesce ad andare in pista e iniziare entro il massimo ritardo previsto. La situazione deve essere segnalata alla FISR Giustizia Sportiva per eventuali ulteriori azioni.
- Se quando entrambe le squadre si trovano in pista, una squadra per qualsiasi motivo si rifiuta di giocare quando richiesto dall'Arbitro, l'Arbitro deve avvertire il capitano o l'assistente e concedere alla squadra quindici secondi di tempo per iniziare o riprendere il gioco. Se alla fine del tempo concesso, la squadra si rifiuta ancora di giocare, l'Arbitro dovrà infliggere una penalità Minore di Panca alla squadra in fallo. La penalità deve essere scontata da un giocatore della squadra in fallo, indicato da un dirigente o dall'allenatore attraverso il Capitano. Nel caso in cui la situazione si ripeta, l'Arbitro non avrà altra scelta che dichiarare la partita sospesa inviando la documentazione alla FISR Giustizia Sportiva.

NOTA: Il rifiuto di iniziare a giocare è considerato una violazione molto grave. Attualmente le regole in vigore prevedono che una squadra debba rientrare in pista entro due minuti e, una volta rientrata, una penalità Maggiore e PPCC è assegnata all'allenatore per il ritardo di gioco. Inoltre, se il tiro avviene negli ultimi due minuti o in un OT, viene assegnato anche un tiro di rigore. Se la squadra non riesce a rientrare entro i due minuti, o si rifiuta una seconda volta, la partita viene immediatamente sospesa. Verranno assegnate ulteriori sanzioni per le squadre e per gli allenatori a seguito del supplemento arbitrale inviato alla Giustizia Sportiva. Questo vale anche per situazioni in cui ad un giocatore o ad una squadra è ordinato di lasciare il gioco e rispetta l'ordine, non solo nei casi di protesta in cui tutta la squadra si è ritirata.

B. Nei casi di sospensione della gara la FISR Giustizia Sportiva provvederà alle sanzioni previste dal Regolamento Gare e Campionati.

- Al capitano della squadra vincente saranno assegnati i goal previsti dal risultato stabilito dalla FISR Giustizia Sportiva. Non ci saranno assist assegnati.
- Ai portieri delle squadre non devono essere conteggiati tiri, parate, goal subiti.

7.2 Sospensioni

- A. Ogni giocatore sanzionato con una penalità Maggiore più una Penalità Partita per Cattiva Condotta è automaticamente escluso dalla partita.
- B. Se un giocatore, un allenatore o un dirigente persiste dopo esser stato avvertito dall'Arbitro a comportarsi in maniera gravemente indisciplinata, tale persona sarà segnalata per ulteriori sanzioni.
- C. Qualsiasi allenatore, o dirigente (non giocatore) che entri in pista dopo l'inizio del gioco senza l'autorizzazione dell'Arbitro deve essere automaticamente escluso dalla gara e sarà sanzionato con una penalità di partita per cattiva condotta.
- D. Qualsiasi dirigente, allenatore o atleta che strattona o colpisce un ufficiale di gara deve essere escluso dalla gara.
- E. Nei casi precedenti A, B, C e D la Giustizia Sportiva FISR o, in caso di tornei o concentramenti, la Commissione Tecnica di Campo provvederà ad eventuali ulteriori provvedimenti per le gare successive.

8 CONTESTAZIONI E DETERMINAZIONE DELLE CLASSIFICHE

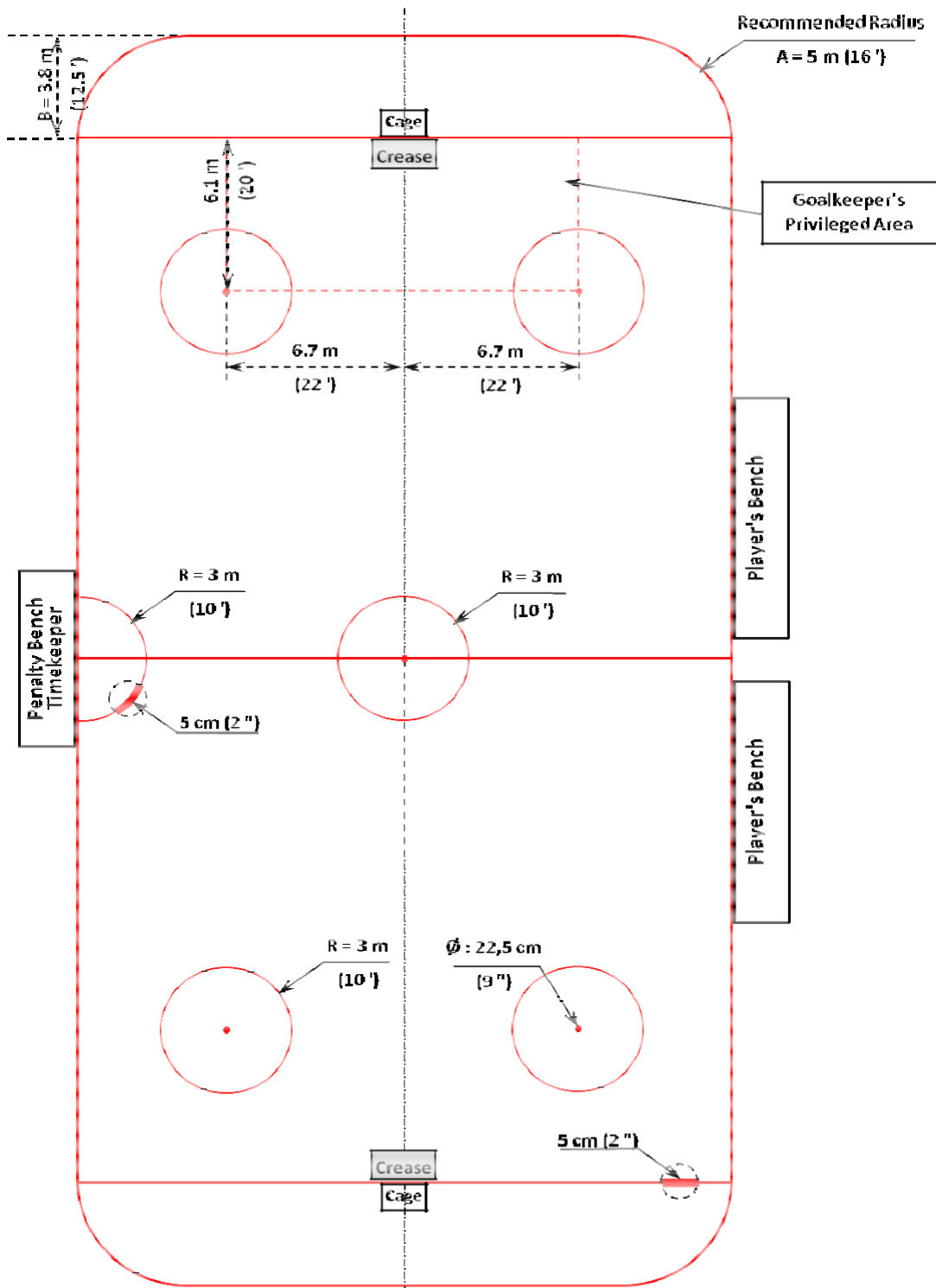
8.1 Reclami

- A. Durante lo svolgimento di una gara le società che ritengono di aver subito una irregolarità possono presentare un reclamo agli arbitri di gara.
- B. I casi in cui è possibile presentare reclamo e le modalità con cui si deve procedere sono normati nel Regolamento Gare e Campionati.
- C. I reclami sono valutati dalla Giustizia Sportiva FISR secondo le previsioni normative previste nel Regolamento di giustizia e Disciplina.

8.2 Criteri di determinazione classifica finale di un girone

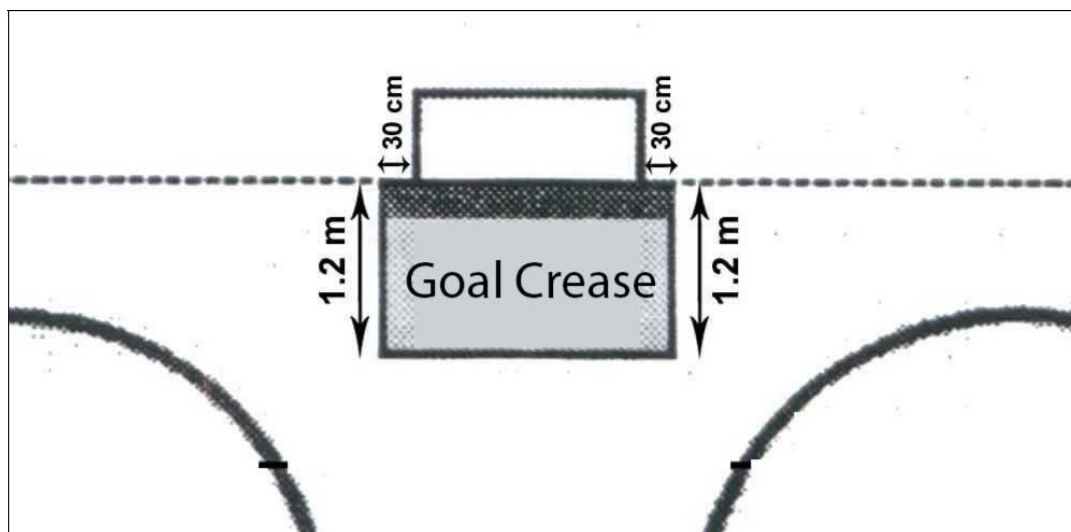
Nei casi di parità di classifica tra due o più squadre la determinazione delle posizioni in classifica è stabilita dal Regolamento Gare e Campionati, art. 11.

Allegato A DIAGRAMMA della Pista 50 m x 25 m

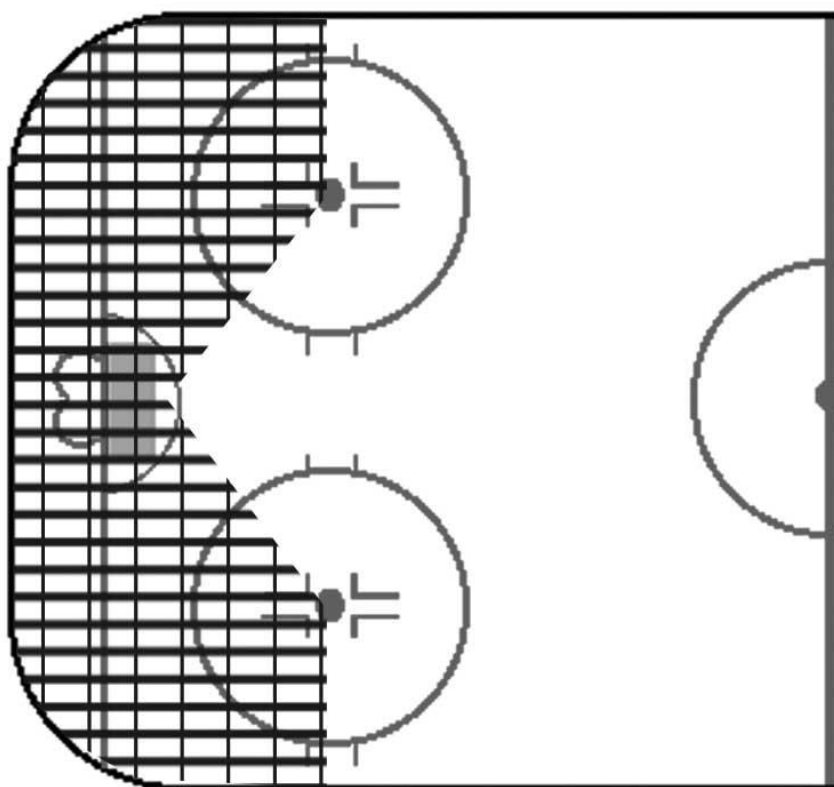


Rink Size	60 m x 30 m	197' x 98'	50 m x 25 m	164' x 82'	40 m x 20 m	131' x 66'
A	6 m	19.7'	5 m	16.4'	4 m	13'
B	4.6 m	15'	3.8 m	12.5'	3 m	10'

DIAGRAMMA Area di Porta



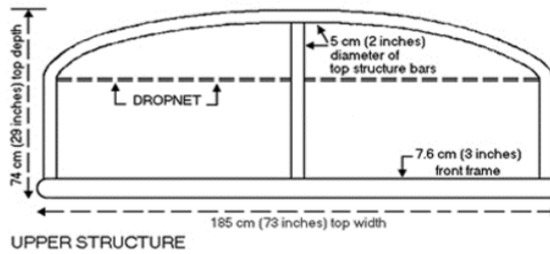
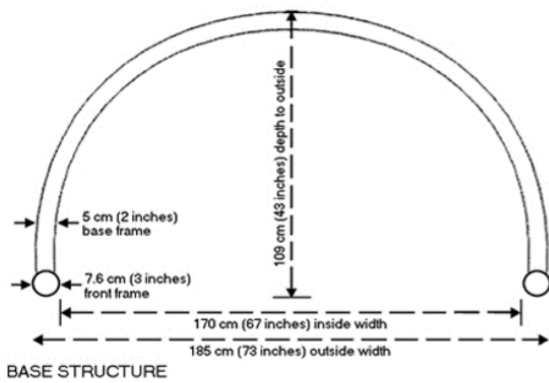
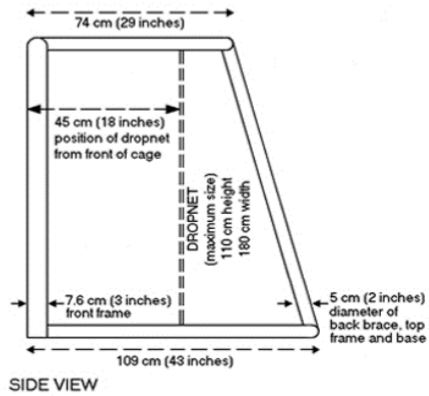
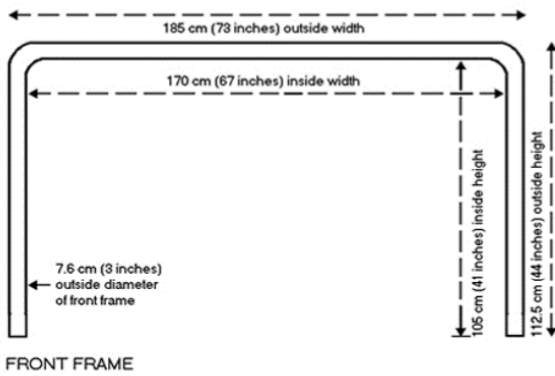
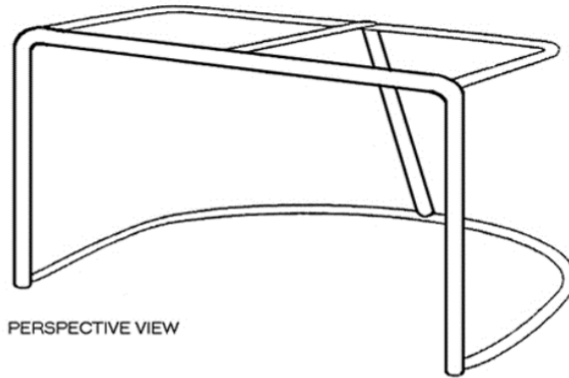
Zona Legale di Passaggio del disco con la mano per il portiere



Il portiere può passare il disco ad un compagno di squadra solamente nella zona indicata nella figura. Il passaggio deve iniziare e terminare all'interno dell'area. Se il passaggio è ricevuto all'esterno dell'area, non viene considerato valido

DIAGRAMMA PORTA

All framework is to be constructed of galvanized iron pipe conforming to the specified diameters and dimensions of these diagrams.



Allegato B WORLD SKATE Segnali delle Penalità

Carica alla Balastra



Colpire il pugno chiuso di una mano il palmo aperto dell'altra mano davanti al petto

Body Checking



La mano senza fischietto tocca la spalla opposta e si spostato esternamente.

Colpo di Pomolo



Un movimento incrociato degli avambracci, uno sotto l'altro.

Carica Scorretta



Rotazione dei pugni chiusi l'uno intorno all'altro davanti al petto

Carica con Bastone



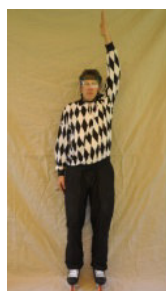
Un movimento unico avanti e indietro con entrambi i pugni chiusi davanti al petto.

Carica da Tergo



Entrambe le mani estese a palmo aperto in avanti in un movimento di spinta.

Penalità Differita



L'estensione del braccio a palmo aperto e dita unite sopra il corpo.

Ritardo di Gioco



La mano senza fischio, a palmo aperto, tocca il petto e poi si estende completamente

Gomitata



Toccare il gomito con la mano opposta.

Eccessiva Durezza



Estendere completamente il braccio all'esterno

Goal Assegnato



Con la mano senza fischio indicare la porta.

Passaggio con la mano



La mano senza fischio a palmo aperta compie un movimento

del corpo a pugno
chiuso

di spinta fuori dal
corpo

Cattiva Condotta







Entrambe le mani appoggiate sui fianchi

Penalità Partita



La mano senza fischio tocca la parte superiore del casco

Bastone Alto	Gancio di Bastone	Trattenuta	Ostruzione
			
Tenere entrambi i pugni uno sopra l'altro a lato del corpo.	Tirare entrambi i pugni chiusi verso il corpo	Afferrare il polso della mano con il fischio di fronte al corpo	Braccia incrociate davanti al corpo con entrambi i pugni chiusi .

Ginocchiata	Rigore	Timeout	Arpionare
			
La mano senza fischio posizionata sul ginocchio con entrambi i pattini appoggiato a terra.	Braccia incrociate sopra la testa a pugni chiusi.	Con entrambe le mani formare una "T" davanti al petto.	Un singolo colpo con entrambe le braccia che si estendono fuori dal corpo.

Colpo di Bastone	Sgambetto	Simulazione	Washout
			
<p>Un colpo con la mano senza fischio all'avambraccio della mano col fischio.</p>	<p>Strisciare la mano senza fischio al ginocchio con entrambi i pattini a terra</p>	<p>Formare una "T" con entrambe le mani davanti al petto .</p>	<p>Entrambe le braccia, con i palmi aperti, completamente distese verso l'esterno del corpo</p>

Allegato C

Indice Penalità WORLD SKATE

DESCRIZIONE	REGOLA	DURATA
Sistemazione Protezioni o Attrezzatura	6.4.5	2'
Carica alla Balaustra	6.4.13	2'
Bastone Spezzato	6.4.11	2'
Carica Scorretta	6.4.12 A	2'
Ritardo di Gioco	6.4.16	2'
Gomitata o Ginocchiata	6.4.17	2'
Ingaggio Irregolare	6.4.4	2'
Caduta sul Disco	6.4.18 A	2'
Penalità del Portiere	6.4.7	2'
Trattenuta del disco con la mano	6.4.20 A, B	2'
Trattenuta	6.4.22 A	2'
Aggancio con Bastone	6.4.23 A	2'
Equipaggiamento Irregolare (Portiere)	6.4.3 D	2'
Equipaggiamento Irregolare (protezioni)	6.4.3 C	2'
Equipaggiamento Irregolare (Pattini)	6.4.3 B	2'
Equipaggiamento Irregolare (Bastoni)	6.4.3 A	2'
Cambio Giocatori Irregolare	6.4.6C	2'
Ostruzione	6.4.24 A	2'
Ostruzione al Portiere	6.4.24 C	2'
Abbandono Panca Giocatori o Puniti	6.4.27 B	2'
Rifiuto di Iniziare a Giocare	8.1 A	2'
Eccessiva Durezza	6.4.34 A	2'
Sgambetto	6.4.33 A	2'
Oscilare il Bastone ad altezza irregolare	6.4.21C	2'
Colpo di Bastone	6.4.30 A	2'
Carica con Bastone	6.4.14A	2'
Bastoni Alti	6.4.21 C	2'
Arpionare o Colpo di Pomolo (tentative)	6.4.31A	2+2'
Tre Falli di Bastone	6.1.7 C	GE
Carica con Bastone *	6.4.14B	5'+GM
Carica con Bastone con Ferimento	6.4.14C	5'+GM
Carica con Bastone al portiere nella sua area	6.4.14B	5'+GM
Colpo di Bastone *	6.4.30 B	5'+GM
Colpo di Bastone con Ferimento	6.4.30 B	5'+GM
Bastone Alto*	6.4.21 D	5'+GM
Bastone Alto con Ferimento	6.4.21 E	5'+GM
Colpo di Bastone durante una lite	6.4.30 C	MP
Arpionare o Colpo di Pomolo con ferimento	6.4.31B	MP

DESCRIZIONE	REGOLA	DURATA
Abbandono panca puniti o giocatori per partecipare ad una rissa	6.4.27 F	2+2+GM
Lancio del Bastone	6.4.32 A	2'+GM
Carica alla Balastra *	6.4.13	5'+GM
Carica Scorretta *	6.4.12 A	5'+GM
Carica Scorretta su Portiere in area	6.4.12 B	5'+GM
Carica da Tergo	6.4.26 A	5'+GM
Rissa (Iniziare)	6.4.19 B	5'+GM
Trattenuta *	6.4.22 A	5'+GM
Trattenuta che causa Ferimento	6.4.22 B	5'+GM
Aggancio con Bastone *	6.4.23 A	5'+GM
Aggancio con Bastone con ferimento	6.4.23B	5'+GM
Ostruzione *	6.4.24 A	5'+GM
Eccessiva Durezza *	6.4.34 A	5'+GM
Lancio del BASTone	6.4.32 B	5'+GM
Sgambetto *	6.4.33 A	5'+GM
Sgambetto con ferimento	6.4.33 B	5'+GM
Eccessiva Durezza con Ferimento	6.4.34 B	5'+GM
Gomitata o Ginocchiata *	6.4.17A	5'+GM
Gomitata o Ginocchiata con ferimento	6.4.17 B	5'+GM
Rissa (Partecipazione ad una Rissa)	6.4.19 E	GM
Rissa (fuori pista)	6.4.19 D	GM
Portiere abbandona l'area per partecipare ad una Rissa	6.4.7 F	GM
Provocare avversario dopo avvertimento dell'Arbitro	6.4.9 E	GM
Ostacolare l'operato dell'Arbitro	6.4.9 J	GM
Gesti o Linguaggio Osceno	6.4.29	GM
Resistenza ad andare a scontare una penalità	6.4.9 D	GM
Ostacolare l'Arbitro nello svolgimento delle sue funzioni	6.4.9 J	GM
Seconda CC nella stessa partita	6.1.7D	GM
Lanciare il disco lontano dall'Arbitro	6.4.9 B	MIS
Lancio di oggetti in campo	6.4.9 I	GM
Tentativo di Ferimento	6.4.10	MP
Carica da Tergo	6.4.26 B	MP
Rissa (allo scopo di ferire)	6.4.19 G	MP
Calciare un avversario	6.4.15 C	MP
Violenza verso un Arbitro	6.4.28A B, C	MP
Ferimento Volontario di un Avversario	6.4.15 A	MP
Spostamento Volontario di Porta	6.4.8	PS
Tiri di Rigore – Assegnazione del Goal	6.4.35	
Colpire violentemente la Balastra	6.4.9 C	10'
Ingresso nell'area arbitraele senza permesso	6.4.9K	10'
Proteste	6.4.2	10'
Resistenza ad andare a scontare una penalità	6.4.9 D	10'
Terza Penalità Minore	6.1.7 A	10'
Interferenza esterna (da Spettatori)	6.4.25	Face off report to authority
Penalità Aggiuntive	6.1.7 B	GE