

REGOLAMENTO UFFICIALE

REGOLE DI GIOCO

REGOLAMENTO TECNICO

REGOLE DI ARBITRAGGIO

Commissione Tecnica Hockey su Pista



VERSIONE AGOSTO 2025

LE MODIFICHE SIGNIFICATIVE RISPETTO ALLA VERSIONE PRECEDENTE SONO **EVIDENZIATE IN GIALLO**

REGOLE DI GIOCO

INDICE

CAPITOLO I - SUL GIOCO

ARTICOLO 1 (Il gioco dell'hockey su pista)	4
ARTICOLO 2 (Composizione delle squadre)	4
ARTICOLO 3 (Tempo di gioco)	5
ARTICOLO 4 (Zone di gioco)	6

CAPITOLO II - SITUAZIONI SPECIFICHE

ARTICOLO 5 (Inizio e ripresa del gioco)	7
ARTICOLO 6 (Giocare la pallina)	8
ARTICOLO 7 (Segnatura e convalida di una rete)	9
ARTICOLO 8 (Sostituzioni)	10
ARTICOLO 9 (Time out)	11
ARTICOLO 10 (Gioco passivo e anti-gioco)	12
ARTICOLO 11 (Numero minimo di giocatori in pista)	14
ARTICOLO 12 (Posizione e azioni del portiere)	14
ARTICOLO 13 (Ingaggio)	15
ARTICOLO 14 (Infortuni a giocatori in pista)	15

CAPITOLO III - INFRAZIONI O FALLI

ARTICOLO 15 (Falli tecnici)	17
ARTICOLO 16 (Ammonizioni)	18
ARTICOLO 17 (Falli di squadra)	19
ARTICOLO 18 (Falli gravi)	20
ARTICOLO 19 (Falli molto gravi)	21

CAPÍTULO IV - SANZIONI

ARTICOLO 20 (Norme generali)		23
ARTICOLO 21 (Falli tecnici)		25
ARTICOLO 22 (Cartellino giallo)		25
ARTICOLO 23 (Falli di squadra)		25
ARTICOLO 24 (Falli gravi)		26
ARTICOLO 25 (Falli molto gravi)		27

CAPITOLO V - ESECUZIONE DELLE SANZIONI

ARTICOLO 26 (Regola del vantaggio)		29
ARTICOLO 27 (Tiro indiretto)		29
ARTICOLO 28 (Tiro diretto)		31
ARTICOLO 29 (Tiro di rigore)		31
ARTICOLO 30 (Norme comuni per tiro diretto e tiro di rigore)		32
ARTICOLO 31 (Giocare in inferiorità numerica)		35

CAPITOLO VI - SITUAZIONI DI PARITÀ

ARTICOLO 32 (Parità in partita)		37
ARTICOLO 33 (Punti e classifica)		39

CAPITOLO VII - SITUAZIONI AMMINISTRATIVE

ARTICOLO 34 (Reclami)		42
ARTICOLO 35 (Mancata presentazione in pista e abbandono della partita) ...		43

CAPITOLO I - SUL GIOCO

ARTICOLO 1 (Il gioco dell'hockey su pista)

1. Il gioco dell'hockey su pista si pratica tra due squadre su una pista rettangolare con superficie piana e liscia.
2. Le partite si giocano su piste coperte o scoperte, con diverse condizioni atmosferiche, di giorno o di notte, con luce naturale o artificiale.
3. I giocatori calzano pattini con quattro ruote montate alle estremità di due assi trasversali e cercano di segnare una rete nella porta della squadra avversaria servendosi esclusivamente del bastone. È autorizzato l'utilizzo dei pattini in linea purchè perfettamente sicuri e che coprano la totalità del piede.
4. Uno o due arbitri principali, ufficialmente designati, sono incaricati di far rispettare le regole del gioco. Sono assistiti da un arbitro ausiliario, anch'esso ufficialmente designato, che dirige il tavolo ufficiale di gara, situato all'esterno della pista, in posizione centrale e adiacente alla balaustra.

ARTICOLO 2 (Composizione delle squadre)

1. Una squadra è composta da dieci (10) giocatori e sei (6) persone di staff come di seguito specificato
 - a. Due (2) dei dieci (10) giocatori devono essere obbligatoriamente portieri.
 - b. Un (1) delegato ufficiale.
 - c. Un (1) allenatore principale.
 - d. Un (1) secondo allenatore o un preparatore atletico.
 - e. Un (1) medico.
 - f. Un (1) massaggiatore o un infermiere o un fisioterapista.
 - g. Un (1) meccanico o attrezzoista.
2. In condizioni normali, ogni squadra schiera in pista un portiere e quattro (4) giocatori.
3. Per iniziare una partita è necessario che ogni squadra sia composta come minimo da:
 - a. Due (2) portieri, uno titolare e uno di riserva.
 - b. Tre (3) giocatori di pista.
 - c. Un (1) delegato ufficiale.
 - d. Un (1) allenatore principale.

- e. In assenza dell'allenatore principale o del delegato, la partita potrà comunque iniziare, ma gli arbitri principali dovranno riportare la circostanza nel supplemento al verbale di gara.
4. In tutte le competizioni per squadre nazionali disputate in più giorni successivi sotto il controllo di World Skate o delle Confederazioni Continentali, ogni Federazione Nazionale può registrare un massimo di 12 giocatori di cui 3 devono essere portieri. In ogni caso, per ogni partita potranno essere schierati un massimo di dieci giocatori.
 5. In nessuna competizione è concesso ad un allenatore di ricoprire anche il ruolo di giocatore e viceversa.
 6. Non è consentito sostituire componenti dello staff (indicati dalla lettera "b" alla lettera "g" del punto 1) con componenti che abbiano una funzione diversa.
 7. L'iscrizione nel verbale di gara della partita e l'identificazione dei giocatori delle squadre si effettua con numeri distinti da 1 a 99. Non è consentito usare lo zero. Il numero deve essere collocato nella parte posteriore della maglia di gioco e deve essere visibile e leggibile; il numero può essere opzionalmente collocato anche sui pantaloncini.
 8. Una squadra può utilizzare i propri tesserati che non erano presenti all'inizio della partita a condizione di averli precedentemente iscritti nel verbale di gara.
 9. Solamente **uno (1)** dei tesserati facenti parte della panchina delle riserve (tra cui rientra anche l'allenatore principale) può stare in piedi al di fuori della balaustra. Tutti gli altri tesserati devono restare seduti sulla panchina delle riserve.
 10. Ad eccezione delle riserve, gli altri tesserati delle squadre iscritti nel verbale di gara dovranno indossare un segno di riconoscimento.

ARTICOLO 3 (Tempo di gioco)

1. Nella categoria Under 15 il tempo effettivo di gioco è di 30 minuti, suddiviso in due tempi da 15 minuti ciascuno.
2. Nella categoria Under 17 il tempo effettivo di gioco è di 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno. Nelle competizioni organizzate da confederazioni continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Under 17 femminile può essere ridotto a 30 minuti, suddiviso in due tempi da 15 minuti ciascuno.
3. Nelle categorie Under 19, Under 23 e Senior il tempo effettivo di gioco è di 50 minuti, suddiviso in due tempi da 25 minuti ciascuno. Nelle competizioni organizzate da confederazioni

continentali o federazioni nazionali affiliate, il tempo effettivo di gioco per la categoria Under 19 maschile può essere ridotto a 40 minuti, suddiviso in due tempi da 20 minuti ciascuno.

4. In tutte le categorie deve essere concesso un intervallo di dieci minuti tra i due tempi di gioco regolamentari.

ARTICOLO 4 (Zone di gioco)

1. La linea di centro pista individua due zone di gioco per ciascuna squadra, una zona di difesa e una di attacco, cui corrispondono diversi tempi di possesso della pallina a seconda della zona in cui ci si trova.
2. Zona di difesa. Tempo di possesso della pallina e suo controllo.
 - a. Una squadra che entra in possesso della pallina nella propria zona difensiva dispone di dieci secondi per portare la pallina nella zona di attacco superando la linea di centro pista. Il conteggio di questo tempo inizia nel momento in cui il giocatore controlla o ha la possibilità di controllare la pallina.
 - b. Una squadra che si trovi nella zona di attacco può riportare la pallina nella propria zona di difesa; disporrà però di soli cinque secondi per riportare la pallina nella propria zona di attacco. Il conteggio di questo tempo inizia nel momento in cui la pallina passa oltre la linea di centro pista.
3. Zona di attacco. Tempo di possesso della pallina e suo controllo.
 - a. Le squadre hanno a disposizione un tempo massimo di 45 secondi per portare a termine le azioni di attacco nel tentativo di realizzare una rete. Il controllo di questo tempo è effettuato con attrezzatura elettronica o, in sua assenza, dagli arbitri principali.
 - b. Il conteggio del tempo di possesso della pallina viene interrotto esclusivamente quando:
 - 1) La squadra che attacca beneficia di un tiro diretto o di un tiro di rigore.
 - 2) La pallina colpisce i pali o la traversa della porta avversaria oppure viene toccata dal portiere avversario.
 - 3) Se la squadra rientra in possesso della pallina dopo che la squadra avversaria l'aveva recuperata (e non semplicemente toccata).
 - 4) Prima della esecuzione di un ingaggio.

CAPITOLO II - SITUAZIONI SPECIFICHE

ARTICOLO 5 (Inizio e ripresa del gioco)

1. La partita inizia da centro pista con il fischio dell'arbitro principale posizionato a centro pista e il tempo di gioco termina con il segnale acustico del cronometro. Nel caso in cui non ci sia segnale acustico o sia danneggiato, sarà l'Arbitro Ausiliare a segnalare la fine del tempo di gioco o in sua mancanza, gli arbitri principali stessi.
2. All'inizio di ciascun tempo di gioco e ogni volta che viene segnata una rete, la pallina va posta al centro della pista. L'inizio o la ripresa del gioco avvengono dopo il fischio dell'arbitro.
3. La squadra ospite esegue l'avvio del gioco nel primo tempo regolamentare e supplementare; la squadra di casa esegue l'avvio del gioco nel secondo tempo regolamentare e supplementare.
4. La squadra che subisce un gol riprende il gioco da centro pista, salvo nei seguenti casi:
 - a. Se il gol è stato segnato allo scadere di uno dei due tempi regolamentari o supplementari di una partita.
 - b. Se il gol è stato segnato nel corso della serie di tiri di rigore che determinano la squadra vincente di una partita.
5. All'avvio del gioco tutti i giocatori devono essere nella loro zona di difesa e fuori dal cerchio di centro pista, ad eccezione del giocatore che darà inizio al gioco e di un suo compagno che possono stare nella loro metà pista, all'interno del cerchio di centro pista.
6. Dopo il fischio dell'arbitro, la pallina è in gioco per tutti e anche i giocatori avversari possono giocare la pallina.
7. Nell'esecuzione dell'avvio del gioco la pallina può essere giocata in avanti, verso la metà pista avversaria, oppure all'indietro, verso la metà pista della squadra incaricata dell'avvio del gioco. In questo caso la squadra disporrà di cinque secondi per portare la pallina nella metà pista avversaria.
8. Se il giocatore incaricato dell'avvio del gioco tira direttamente in porta dopo il fischio dell'arbitro e segna un gol senza che nessun altro tocchi la pallina, il gol non sarà considerato valido. Il gioco riprenderà con un tiro indiretto dall'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto in cui è entrata la pallina.

ARTICOLO 6 (Giocare la pallina)

1. L'inizio o la ripresa del gioco possono essere effettuati solo utilizzando le parti piatte del bastone. Durante il resto della gara è possibile giocare la palla con il bastone, con il pattino o con gli arti inferiori (dalla cinta in giù, cinta compresa).
2. Il portiere e l'attaccante che tira verso la porta dall'interno dell'area avversaria possono giocare la pallina con la parte sottile (taglio) del bastone.
3. La palla non può essere alzata o giocata a più di 1,50 metri di altezza, ad eccezione del portiere quando si trova all'interno della sua area di rigore.
4. Se la pallina diventa difettosa, deve essere sostituita e il gioco riprenderà con un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione.
5. La pallina è "in gioco" quando:
 - a. Gli arbitri fischiano per iniziare o riprendere il gioco.
 - b. Dopo che il giocatore della squadra che ha subito un fallo tocca la pallina per rimetterla in gioco.
 - c. Quando si alza accidentalmente oltre l'altezza di 1,50 metri dopo aver colpito la porta o la balaustra o in seguito ad una parata del portiere oppure per un rimpallo tra due bastoni.
 - d. Quando la palla tocca accidentalmente gli arbitri principali. Se questo tocco implica però un cambio di possesso della pallina, rispetto alla squadra che ne aveva il controllo, il gioco verrà immediatamente interrotto e riprenderà con un tiro indiretto a favore della squadra che gestiva il possesso della pallina prima dell'impatto o dell'interferenza.
6. La pallina si considera "fuori gioco" nelle seguenti situazioni:
 - a. La pallina esce dalla pista o resta bloccata tra la balaustra e la rete di protezione. In questo caso gli arbitri principali interromperanno il gioco e, utilizzando il fischio, lo faranno riprendere nel modo seguente:
 - 1) Con un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore se sono certi di quale sia stato il giocatore responsabile dell'uscita della pallina dalla pista.
 - 2) Con un ingaggio quando gli arbitri non sono in grado di individuare il giocatore responsabile dell'uscita della pallina dalla pista.
 - b. La pallina resta bloccata tra i gambali del portiere o nella parte esterna della porta. In questi casi gli arbitri principali interromperanno il gioco e lo riprenderanno con un ingaggio in uno degli angoli inferiori di quell'area di rigore.
 - c. La pallina colpisce il soffitto dell'impianto di gioco (copertura, rete di protezione, illuminazione, travi, ecc.) in questo caso gli arbitri principali interromperanno il gioco che riprenderà con un ingaggio a centro pista.

ARTICOLO 7 (Segnatura e convalida di una rete)

1. Viene segnato un gol ogni volta che, con la partita in corso e in condizioni regolamentari, la pallina supera interamente la linea di porta che si trova tra i due pali e sotto alla traversa senza che sia stata tirata, trasportata o calciata con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo dell'attaccante.
2. Un gol è valido se è il risultato di:
 - a. Un tiro regolare realizzato da qualsiasi punto della pista.
 - b. L'esecuzione regolare di un ingaggio, anche se la pallina entra direttamente in porta senza essere stata toccata da nessun altro giocatore.
 - c. L'azione di un giocatore che fa entrare la pallina nella propria porta con il bastone o come risultato di un rimpallo, volontario o meno, della pallina contro qualsiasi parte del suo corpo o dei suoi pattini. Oppure quello realizzato in modo deliberato e intenzionale da un giocatore o portiere nella propria porta.
 - d. L'azione del portiere che effettua una parata in modo corretto a difesa della propria porta e manda la pallina direttamente nella porta avversaria senza che nessun giocatore la tocchi.
 - e. Un tiro regolare a seguito dal quale la pallina sale oltre l'altezza di 1,50 metri per effetto della parata del portiere o dell'impatto contro pali o traversa o contro le balaustre laterali o di fondo e ricadendo colpisce le spalle del portiere e supera la linea di porta.
3. Un gol non è valido se è il risultato di:
 - a. Un rimpallo accidentale o volontario su una parte del corpo o sui pattini di un giocatore della squadra che lo ha segnato.
 - b. Un tiro indiretto o un tiro per la ripresa del gioco da centro pista che termina nella porta della squadra avversaria senza che nessun altro giocatore abbia toccato la pallina.
 - c. Dell'azione di far passare volontariamente la pallina sopra la porta per fare un tiro o per fare un passaggio.
 - d. In tutte le situazioni descritte nei punti precedenti, il gioco riprenderà con l'esecuzione di un tiro libero indiretto contro la squadra che stava attaccando battuto da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore in questione.
 - e. Nel caso di interferenza di un elemento estraneo al gioco, il gioco riprenderà con un ingaggio da uno degli angoli inferiori dell'area di rigore.
4. Nel caso in cui un gol venga segnato nel momento in cui il tavolo ufficiale indica la fine di uno dei due tempi di gioco della partita, regolamentari o supplementari, gli arbitri principali lo convalideranno senza che sia necessario eseguire la ripresa da centro pista, segnalando immediatamente la fine del periodo di gioco.

ARTICOLO 8 (Sostituzioni)

1. Le sostituzioni possono essere fatte in numero libero; i giocatori e i portieri di ciascuna squadra entrano ed escono dalla pista attraverso il cancello posto nei pressi della propria panchina.
2. Norme generali.
 - a. Le sostituzioni dei giocatori e/o del portiere si possono effettuare con il gioco in corso o a gioco fermo. Se la sostituzione è effettuata a gioco in corso, l'entrata del giocatore o del portiere sostituito non può avvenire prima dell'uscita dalla pista del giocatore o del portiere sostituito.
 - b. Sono permesse sostituzioni prima che gli arbitri principali abbiano concluso il posizionamento dei giocatori per l'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto.
 - c. I portieri possono essere sostituiti da un giocatore di movimento in qualsiasi momento della partita, sia durante i tempi regolamentari che supplementari.
 - d. Il rientro in pista di un giocatore o di un portiere che è stato assistito in pista può avvenire solo dopo che gli arbitri principali hanno ordinato la ripresa del gioco.
3. Sostituzioni obbligatorie.
 - a. Qualsiasi giocatore o portiere per cui è stata necessaria l'assistenza medica in pista purché ci sia un sostituto disponibile.
 - b. Quando il portiere presenta danneggiamenti o mancanze ai suoi pattini o alla sua attrezzatura. A gioco fermo e con l'autorizzazione degli arbitri principali, il portiere può avvicinarsi alla sua panchina per pulire la visiera di protezione, allacciare i gambali o fissare altre parti delle protezioni. Durante un time out o mentre si sta prestando assistenza a un giocatore o a un portiere infortunato in pista non è necessario che il portiere chieda l'autorizzazione degli arbitri principali per avvicinarsi alla sua panchina per pulire la visiera o sistemare le proprie protezioni.
 - c. Quando il portiere che è in pista si avvicina alla sua panchina senza chiedere l'autorizzazione agli arbitri principali.
4. Se il portiere difensore o il giocatore che sta effettuando un tiro diretto o di rigore ricevono un cartellino giallo, non potranno essere sostituiti e dovranno restare al loro posto, a meno che non si siano infortunati durante l'esecuzione.
5. Norme specifiche per la sostituzione dei portieri.
 - a. I portieri possono essere sostituiti con le stesse modalità di tutti gli altri giocatori e la loro squadra può richiedere agli arbitri principali la concessione di trenta (30) secondi per effettuare la sostituzione, una volta che il gioco è fermo.
 - b. Se la sostituzione del portiere si rende obbligatoria e non c'è un portiere di riserva disponibile, gli arbitri principali concederanno tre minuti affinché un giocatore di movimento possa indossare casco, gambali e altre protezioni da portiere e dar corso alla sostituzione.

- c. Se il portiere sostituito non consente al giocatore che deve sostituirlo di utilizzare la propria attrezzatura e in mancanza di alternative, gli arbitri principali devono richiedere l'intervento del capitano in pista o del dirigente della squadra affinché sia rapidamente posto rimedio al problema. Nel caso in cui il problema non venga risolto, gli arbitri principali devono fischiare la fine della partita e riportare dettagliatamente i fatti accaduti nel supplemento al verbale di gara.
- 6. Se un giocatore o un portiere cade al di fuori della pista in seguito a un'azione di gioco, gli arbitri principali lo autorizzeranno a scavalcare la balaustra per rientrare.
- 7. Si verifica una sostituzione irregolare a gioco in corso quando:
 - a. Un giocatore sostituito entra in pista prima dell'uscita del suo compagno di squadra.
 - b. Un giocatore scavalca la balaustra per entrare in pista.
 - c. Un giocatore o un portiere che sta scontando un'espulsione temporanea o definitiva o che non era stato iscritto al verbale di gara entra in pista.
 - d. In questi casi il gioco riprenderà con un tiro diretto contro la squadra dell'infrattore.
- 8. Una squadra non può mai avere sei o più giocatori in pista tranne che nel corso di un time out durante il quale nessuno degli altri tesserati presenti in panchina è autorizzato ad entrare in pista.

ARTICOLO 9 (Time out)

- 1. In ogni tempo regolamentare di gioco di una partita, ogni squadra può chiedere due time out della durata di un minuto che non possono essere interrotti prima del loro completamento.
- 2. Il time out può essere richiesto a gioco in corso e verrà concesso alla successiva interruzione del gioco. Può inoltre essere richiesto a gioco fermo e sarà immediatamente concesso nei casi in cui la ripresa del gioco debba avvenire con il fischio degli arbitri principali.
- 3. Durante i tempi supplementari i time out non sono consentiti.
- 4. I time out devono essere richiesti all'arbitro ausiliario da parte del delegato o dell'allenatore principale.
- 5. Dopo la richiesta del time out, l'arbitro ausiliario deve attivare una specifica segnalazione sul tavolo ufficiale nel lato della squadra che lo ha richiesto. Quando il gioco si interrompe, l'arbitro ausiliario deve informare gli arbitri principali della richiesta del time out per mezzo di un segnale sonoro. Se la squadra decide di rinunciare al time out dopo l'attivazione del segnale, il time out si considera in ogni caso come utilizzato.

6. Il time out viene concesso solo dopo la conferma degli arbitri principali. Nel caso in cui ci siano giocatori infortunati in pista, il time out inizierà al termine delle operazioni di assistenza e dopo l'uscita dei giocatori infortunati.
7. Durante il time out i giocatori di ciascuna squadra devono riunirsi di fronte alla propria panchina ed entrambe le squadre possono procedere alla sostituzione di giocatori.
8. Gli arbitri principali devono custodire la pallina e posizionarsi al centro della pista in modo da controllare i giocatori e i tesserati di ciascuna squadra.
9. Quando mancano 15 secondi al termine del time out, l'arbitro ausiliario deve avvisare per mezzo di un segnale sonoro. Lo stesso deve essere fatto quando il time out termina.
10. La ripresa del gioco è fatta per mezzo di un fischio
11. Se una squadra ritarda il rientro in pista e la ripresa del gioco dopo il termine del time out, gli arbitri principali mostreranno il cartellino giallo all'allenatore della squadra e, nel caso in cui l'allenatore principale sia stato espulso definitivamente, nell'ordine, il secondo allenatore, il delegato o il capitano.

ARTICOLO 10 (Gioco passivo e anti-gioco)

1. Una squadra incorre nel gioco passivo quando, dopo avere iniziato un'azione di attacco, si verifica una delle seguenti situazioni:
 - a. Uno o più giocatori hanno una chiara occasione da gol e volontariamente non la realizzano.
 - b. Una squadra mantiene il possesso della pallina oltre i 45 secondi a sua disposizione per completare una azione di attacco.
2. Quando si verifica una situazione di gioco passivo, gli arbitri principali devono immediatamente sanzionarla.
3. Gli arbitri principali non devono fare alcuna eccezione nel sanzionare il gioco passivo, nemmeno quando una squadra gioca in inferiorità numerica.
4. Quando ad una squadra rimangono cinque secondi per raggiungere il tempo Massimo che ha per concludere un'azione di attacco, gli arbitri principali devono dare chiaro preavviso che la partita potrebbe essere interrotta per sanzionare l'infrazione. L'avviso deve essere dato con le seguenti procedure:
 - a. Uno degli arbitri principali, preferibilmente quello che si trova più vicino alla pallina, dovrà alzare entrambe le braccia verso l'alto per avvertire la squadra che attacca che, da questo momento, ha solo cinque secondi per concludere la propria azione di attacco.

- b. Vista la segnalazione del collega, l'altro arbitro principale avvia il conteggio dei cinque secondi concessi per effettuare il tiro nella porta avversaria soltanto nelle competizioni dove non è disponibile il segnalatore elettronico dei 45 secondi.
 - c. Se l'altro arbitro principale non inizia immediatamente il conteggio del tempo, dovrà farlo l'arbitro che ha segnalato l'avviso di gioco passivo.
 - d. Se la squadra che attacca non conclude la propria azione, gli arbitri fischieranno immediatamente, punendo la squadra che ha commesso l'infrazione con un tiro indiretto che sarà eseguito in conformità con le seguenti modalità:
 - 1) Se la pallina si trova nella zona di difesa, all'esterno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro diretto dovrà essere battuto dallo stesso punto in cui si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco.
 - 2) Se la pallina si trova nella zona di difesa e all'interno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto dovrà essere battuto dalla squadra avversaria da uno qualunque degli angoli superiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione.
 - 3) Se la pallina si trova dietro la linea di porta della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto dovrà essere battuto da uno qualunque degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso il fallo.
 - 4) Se la pallina si trova nella zona di attacco della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto può essere battuto da qualsiasi punto di questa metà pista, senza rispettare necessariamente il punto esatto in cui è stato commesso il fallo.
5. La pratica dell'anti-gioco si verifica quando la squadra in possesso della pallina non cerca di attaccare per segnare un gol nella porta avversaria e contemporaneamente l'altra squadra mantiene un atteggiamento di totale passività, dimostrando di non avere intenzione di impossessarsi della pallina, rinunciando in questo modo a ogni tentativo di segnare un gol.
6. Quando le due squadre incorrono nell'anti-gioco, gli arbitri principali devono intervenire per ristabilire il giusto spirito sportivo applicando le seguenti procedure:
- a. Devono fermare il gioco e chiamare al centro della pista i capitani o i loro sostituti in pista per intimare loro di abbandonare la pratica dell'anti-gioco. Faranno poi riprendere la partita con un ingaggio nel punto in cui la pallina si trovava al momento dell'interruzione.
 - b. Nel caso in cui l'intimazione verbale non abbia effetto, devono fischiare immediatamente per interrompere il gioco ed espellere i due capitani o i loro sostituti in pista con cartellino blu. Faranno poi riprendere la partita con un ingaggio nel punto in cui la pallina si trovava al momento dell'interruzione.
 - c. Nel caso in cui nemmeno l'espulsione temporanea dei capitani abbia effetto e le squadre proseguano la pratica dell'anti-gioco, gli arbitri principali devono fischiare immediatamente la fine della partita e riporteranno dettagliatamente quanto accaduto nel supplemento al verbale di gara.
 - d. Se gli arbitri principali non intervengono per scoraggiare o punire questo comportamento antisportivo, compete al membro del Comitato Internazionale presente al tavolo ufficiale di

gara intervenire, approfittando della prima interruzione del gioco. Egli chiamerà gli arbitri principali presso di sé per esigere che applichino quanto previsto nei punti precedenti di questo articolo.

ARTICOLO 11 (Numero minimo di giocatori in pista)

1. Se nel corso della partita, in conseguenza di infortuni o provvedimenti disciplinari, una squadra si ritrova in pista con soltanto tre giocatori, oppure con un portiere e due giocatori di movimento, gli arbitri principali decreteranno la conclusione della partita e riporteranno sul verbale di gara le circostanze che hanno determinato la loro decisione.
 - a. Se la situazione è dovuta ad infortuni, il soggetto organizzatore potrà decidere la ripetizione del match, in tutto o in parte, in funzione del momento in cui è avvenuta la sospensione.
 - b. Se la situazione è dovuta a provvedimenti disciplinari, gli arbitri principali segnaleranno sul verbale di gara una “mancata presentazione” da parte della squadra che non è in grado di proseguire la partita e verranno adottati tutti i provvedimenti connessi.
 - c. Se la situazione è dovuta all’ingiustificato abbandono della pista da parte di alcuni giocatori, gli arbitri segnaleranno sul verbale di gara un “abbandono della partita” da parte della squadra cui appartengono i giocatori e verranno adottati tutti i provvedimenti connessi.
2. Nessuna squadra può giocare di propria iniziativa con quattro giocatori, oppure con un portiere e tre giocatori di movimento, se ha a disposizione il numero necessario di atleti da schierare in pista. Tale comportamento è considerato una grave violazione dell’etica sportiva. Quando si verifica questa situazione, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e applicare le corrispondenti sanzioni.

ARTICOLO 12 (Posizione e azioni del portiere)

1. Come tutti gli altri giocatori in pista, il portiere deve reggersi sui suoi pattini. Il portiere può tenere un ginocchio appoggiato a terra ad eccezione di quando si appresta ad opporsi a un tiro diretto o a un tiro di rigore.
2. Nel tentativo di parare un tiro o evitare di subire un gol, il portiere può inginocchiarsi, sedersi, sdraiarsi o strisciare potendo toccare la pallina con qualunque parte del corpo, anche mentre tocca la pista, mantenendo però sempre il possesso del bastone.
3. Se il portiere perde parte delle proprie protezioni (visiera, casco, guanti, gambali) può comunque continuare a difendere la sua porta. Dopo la conclusione dell’azione, gli arbitri principali devono interrompere il gioco per consentire al portiere di sistemare le sue protezioni.

4. Il portiere non può utilizzare le sue protezioni specifiche quando il suo corpo si trova completamente all'esterno dell'area di rigore.

ARTICOLO 13 (Ingaggio)

1. Dopo una interruzione disposta dagli arbitri principali, il gioco riprende con un ingaggio nelle seguenti situazioni:
 - a. L'interruzione del gioco è avvenuta senza che sia stato commesso un fallo e gli arbitri principali non sono certi di quale squadra fosse in possesso della pallina al momento della interruzione.
 - b. L'interruzione del gioco è avvenuta per segnalare due falli, contemporanei e di identica gravità, commessi da giocatori di entrambe le squadre, ad eccezione del caso in cui una delle due squadre debba essere penalizzata per l'accumulo dei falli di squadra.
2. Per effettuare l'ingaggio, due giocatori (uno per ciascuna squadra) si metteranno uno di fronte all'altro, con le spalle rivolte alla propria metà pista, tenendo il bastone a terra a una distanza minima di 20 cm dalla pallina. Tutti gli altri giocatori devono posizionarsi ad almeno 3 metri dal punto di esecuzione dell'ingaggio.
3. Il punto di esecuzione dell'ingaggio è determinato in funzione del punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione del gioco, con l'eccezione delle seguenti situazioni specifiche:
 - a. Se la pallina termina fuori gioco perché resta bloccata tra i gambali del portiere o sulla parte esterna della rete della porta, l'ingaggio dovrà essere eseguito da uno qualunque degli angoli inferiori dell'area di rigore.
 - b. Se la pallina tocca il soffitto dell'impianto di gioco, l'ingaggio dovrà essere eseguito dal centro della pista.
 - c. Se l'interruzione avviene quando la pallina si trova all'interno dell'area di rigore o tra il prolungamento della linea di porta e la balaustra di fondo, l'ingaggio dovrà essere eseguito dall'angolo inferiore dell'area di rigore più vicino al punto in cui si trovava la pallina al momento dell'interruzione.
4. Dopo il fischio dell'arbitro, qualunque giocatore può giocare la pallina.

ARTICOLO 14 (Infortuni a giocatori in pista)

1. Se un portiere o un giocatore si infortuna e necessita di assistenza, gli arbitri principali devono interrompere immediatamente il gioco e autorizzare il medico e/o il fisioterapista ad entrare in pista per prestare l'assistenza necessaria (anche nel caso in cui medico e/o fisioterapista siano stati espulsi definitivamente).

2. Mentre vengono prestate le cure in pista al giocatore infortunato, gli altri giocatori possono riunirsi nei pressi della loro panchina.
3. Ogni volta che un giocatore o un portiere ha ricevuto assistenza in pista dovrà essere obbligatoriamente sostituito, ad eccezione del caso in cui non ci siano riserve disponibili in panchina; potrà rientrare in pista dopo la ripresa del gioco.
4. Spetta esclusivamente agli arbitri principali stabilire se un giocatore ha o meno necessità di assistenza in pista.

CAPITOLO III - INFRAZIONI O FALLI

ARTICOLO 15 (Falli tecnici)

1. I falli tecnici comprendono tutte le infrazioni commesse in pista che riguardano il mancato rispetto delle regole, delle procedure o dei gesti tecnici definiti nel regolamento di gioco. Ad esempio:
 - a. Mantenere il possesso della pallina in uno degli angoli della pista o dietro a una delle porte, fermi e con le spalle rivolte alla pista di gioco.
 - b. Bloccare o mantenere bloccata la pallina tra la balaustra e i propri pattini o tra la balaustra e il proprio bastone.
 - c. Eseguire in modo non corretto un tiro di rigore o un tiro diretto.
 - d. Alzare la pallina oltre l'altezza consentita, ad eccezione del portiere mentre si trova nella propria area di rigore, indipendentemente dal fatto che ciò sia o meno l'effetto di una azione di difesa della propria porta.
 - e. Toccare la pallina prima del fischio degli arbitri principali in occasione di un tiro indiretto per il quale si è richiesto che l'avversario sia posizionato a distanza regolamentare.
 - f. Muovere la pallina prima del fischio arbitrale nella esecuzione di un ingaggio.
 - g. Superare il limite di tempo consentito per il possesso di pallina nella propria zona di difesa.
 - h. Collocare la pallina sulla parte superiore della porta o sulla rete esterna che la delimita.
 - i. Evitare un gol intercettando la palla con qualsiasi parte del corpo quando il giocatore che difende si trova all'interno dell'area di protezione del portiere.
 - j. Afferrare, trattenere o giocare la pallina con la mano, il braccio o ogni altra parte superiore del corpo da parte di un giocatore oppure afferrare o trattenere la pallina con la mano da parte di un portiere.
 - k. Azione intenzionale del portiere che si stende sopra la palla o la trattiene in mezzo alle gambe in modo da non poter essere giocata.
 - l. Urlare o fischiare cercando di ingannare l'avversario che è in possesso della pallina.
 - m. Alzare il bastone oltre l'altezza della spalla quando il gesto mette a rischio l'integrità fisica degli avversari o dei compagni.
 - n. Giocare la pallina con il bastone in modo irregolare ad eccezione del portiere e degli attaccanti, in situazione di tiro, all'interno dell'area di rigore avversaria.
 - o. Entrare o sostare nell'area riservata del portiere avversario senza essere in possesso della pallina.
 - p. Giocare la pallina reggendosi o afferrando la porta, ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.
 - q. Giocare la pallina mentre le mani o altra parte del corpo toccano la pista di gioco, ad eccezione del portiere nella sua area di rigore.

- r. Portiere che, al di fuori della propria area di rigore, gioca la pallina in modo irregolare con il bastone senza reggersi esclusivamente sui propri pattini o se la pallina tocca involontariamente le sue protezioni.
- s. Portiere che, stando all'interno della propria area di rigore, ma non sui propri pattini, gioca la pallina che si trova all'esterno dell'area di rigore in modo irregolare con il bastone.

ARTICOLO 16 (Ammonizioni)

- 1. Infrazioni commesse dai giocatori che, dopo la loro segnalazione, obbligano gli arbitri principali a **mostrare un cartellino giallo**, in modo pubblico al giocatore che le ha commesse.
- 2. Gli arbitri devono annotare **tutti i cartellini gialli** comminati durante la partita e registrarle sul verbale di gara.
- 3. **Verrà mostrato il cartellino giallo per le seguenti situazioni:**
 - a. Simulare un infortunio in occasione di un fallo da parte di un avversario.
 - b. Entrare o uscire dalla pista saltando oltre alla balaustra sia a gioco fermo che in corso senza autorizzazione preventiva degli arbitri.
 - c. Medico e/o massaggiatore che entra in pista per assistere un giocatore o un portiere senza la preventiva autorizzazione degli arbitri principali.
 - d. Portiere che va nei pressi della panchina delle riserve senza la preventiva autorizzazione degli arbitri principali. L'autorizzazione non è necessaria durante i time out e quando un giocatore infortunato è assistito in pista.
 - e. Giocatore o portiere che, essendo pronti l'esecuzione di un tiro di rigore o di un tiro diretto, si dirigono verso la panchina delle riserve e/o in qualsiasi altro punto della pista, senza l'autorizzazione degli arbitri principali.
 - f. Giocatore senza bastone che gioca volontariamente la pallina.
 - g. Giocatore con i pattini danneggiati (ad esempio con ruote mancanti o bloccate, scarpa separata dalla piastra, ecc.) che gioca intenzionalmente la pallina.
 - h. Portiere che gioca o difende la porta senza indossare tutta la sua attrezzatura di protezione (casco con maschera integrale o visiera, pettorina, due guanti, due gambali) o che interviene nel gioco mentre le sue protezioni non sono conformi al regolamento.
 - i. Giocatore in possesso di pallina che, senza intenzione di segnare una rete, indirizza volontariamente la pallina verso il corpo del portiere che ha perso il bastone o verso un giocatore avversario caduto a terra.
 - j. Un allenatore, un giocatore o qualsiasi altro tesserato che manifesta pubblicamente il proprio dissenso verso una decisione arbitrale senza usare insulti o parole scurrili.
 - k. Allenatore che ritarda volontariamente il ritorno in pista dei suoi giocatori al termine di un time out.
 - l. **Tirare la pallina fuori dalla pista, intenzionalmente, per ritardare la ripresa del gioco.**

- m. Giocatore che, posizionato nell'area di rigore di una delle squadre, durante l'esecuzione di un tiro libero diretto o di rigore si muove in direzione della pallina prima che l'arbitro abbia fischiato.
- n. Portiere che sta difendendo la propria porta e si muove prima che l'arbitro abbia fischiato per autorizzare il giocatore incaricato ad iniziare l'esecuzione del tiro diretto o di rigore.
- o. Giocatore che inizia l'esecuzione del tiro diretto o di rigore senza che l'arbitro abbia fischiato.

ARTICOLO 17 (Falli di squadra)

- 1. I falli di squadra sono infrazioni minori. Possono essere commessi a gioco fermo o a gioco in corso.
- 2. Devono essere registrati dall'arbitro ausiliario su indicazione degli arbitri principali. Il conteggio dei falli di squadra prosegue tra il primo e il secondo tempo e, se necessario, nei tempi supplementari.
- 3. A gioco fermo sono falli di squadra le due seguenti infrazioni:
 - a. Il mancato rispetto della distanza nella esecuzione dei tiri indiretti;
 - b. Allontanare o trattenere intenzionalmente la pallina ritardando l'esecuzione di un tiro indiretto.
- 4. A gioco in corso sono falli di squadra le seguenti infrazioni:
 - a. I falli di contatto effettuati senza violenza e senza serie conseguenze fisiche per l'avversario come trattenere o spingere un avversario o colpire il suo bastone in successione e con intensità o colpire la zona dei parastinchi.
 - b. Portiere che, mentre la pallina è dietro alla propria porta, colpisce con il proprio bastone i pattini, i parastinchi o il bastone di un avversario senza farlo cadere.
 - c. Effettuare un blocco irregolare che avviene quando il giocatore che porta il blocco causa contatto fisico con l'avversario; quando il giocatore che porta il blocco assume una posizione aggressiva mettendo il bastone oltre la linea dei pattini, occupando maggiore spazio o intimidendo l'avversario; o quando il giocatore che porta un blocco in movimento non rispetta la distanza di 50 centimetri dall'avversario o quando il giocatore che porta il blocco si scontra con il giocatore bloccato.
 - d. Effettuare una ostruzione volontaria ad un avversario, che si verifica quando un giocatore provoca intenzionalmente un contatto fisico con un avversario per impedirgli di opporsi ad una azione o di avanzare sulla pista. Ad esempio: tagliare la strada ad un avversario impedendogli di muoversi senza pallina o di prendere parte ad una azione in corso; trattenere un avversario contro la balaustra impedendogli di giocare la pallina; appoggiarsi alla struttura in metallo della porta o al corrimano della balaustra per impedire il passaggio di un avversario compromettendo così la sua libertà di movimento.

- e. **Cartellini gialli**, nel caso in cui si tratti della prima sanzione a un giocatore, comportano l'annotazione di un fallo di squadra:
- 1) Giocatore o portiere che simula un infortunio o che simula di avere subito un fallo da parte di un avversario.
 - 2) Giocatore in possesso di pallina che, trovandosi nell'area avversaria e rinunciando ad attaccare, indirizza volontariamente la pallina verso il corpo del portiere che ha perso il bastone o verso un giocatore avversario caduto a terra.
 - 3) Giocatore senza bastone che gioca volontariamente la pallina.
 - 4) Giocatore con i pattini danneggiati (ad esempio con ruote mancanti o bloccate, scarpa separata dalla piastra, ecc.) che gioca intenzionalmente la pallina.
 - 5) Portiere che gioca o difende la pallina senza indossare tutta la sua attrezzatura di protezione (casco con maschera integrale o visiera, pettorina, due guanti, due gambali) o che interviene nel gioco mentre le sue protezioni non sono conformi al regolamento.
 - 6) **Tirare la pallina fuori dalla pista, intenzionalmente, per ritardare la ripresa del gioco.**

ARTICOLO 18 (Falli gravi)

1. I falli gravi sono le infrazioni che obbligano gli arbitri principali a mostrare al trasgressore un cartellino blu come:
 - a. Azioni o fatti disonorevoli che mostrano manifesta insubordinazione, insulti, offese, così come falli commessi da giocatori in pista che mettono in pericolo l'incolumità fisica di qualcuno causando la necessità di un intervento medico e/o provocando la temporanea incapacità di proseguire la partita
 - b. Giocatori che in pista mostrino un comportamento scorretto in segno di disaccordo verso una decisione degli arbitri principali e/o dei componenti del tavolo ufficiale di gara mediante parole o gesti.
 - c. Rivolgersi in modo incorretto nei confronti di arbitri, avversari, compagni di squadra o persone del pubblico.
 - d. Spostare volontariamente la porta dalla propria posizione.
 - e. Afferrare, spingere o spostare un avversario in modo pericoloso, compresa la collisione contro la balaustra, causando la caduta dell'avversario.
 - f. Senza usare violenza, colpire un avversario su parti del corpo non protette dai parastinchi (busto, mani, braccia, gambe o ginocchia).
 - g. Mettere il bastone, il piede o la gamba davanti al piede, alla gamba, ad entrambi i piedi o ad entrambe le gambe dell'avversario facendolo inciampare e cadere.
 - h. Agganciare con il bastone il pattino di un giocatore anche nel caso che l'aggancio sia involontario o non ne provochi la caduta.
 - i. Agganciare o colpire il bastone di un avversario impedendogli di tirare in porta.
 - j. Compiere una sostituzione irregolare. Giocatore o portiere che, con il gioco in corso, entra in pista prima dell'uscita di un compagno di squadra oppure scavalca la balaustra per entrare in pista.

- k. Cercare di evitare un gol da parte del portiere in difesa della propria porta, senza riuscirci, lanciando il bastone, la maschera o i guanti.
- l. Portiere che gioca intenzionalmente la pallina con i guanti o i gambali mentre si trova al di fuori della sua area di rigore.
- m. Portiere che, mentre la pallina si trova dietro alla propria area di rigore, colpisce con il proprio bastone i pattini e/o i parastinchi di un avversario facendolo cadere.
- n. Giocatore o portiere che riceve un nuovo cartellino giallo.
- o. Secondo cartellino giallo fatto ai capitani o sostituti quando le loro squadre praticano l'anti-gioco.
- p. Lanciare il bastone, la maschera, i parastinchi o qualsiasi altro oggetto in direzione della pallina, degli arbitri principali, degli avversari o dei compagni di squadra senza colpirli e senza colpire la pallina.
- q. Portiere che commette una seconda infrazione da cartellino giallo e la sua squadra deve subire un periodo di inferiorità numerica, tranne durante la serie di rigori per decretare il vincitore della partita.

ARTICOLO 19 (Falli molto gravi)

1. I falli molto gravi sono le infrazioni che obbligano gli arbitri principali a mostrare all'infrattore un cartellino rosso come:
 - a. Atti molto gravi di indisciplina così come le azioni violente che possono mettere a rischio l'integrità fisica di soggetti terzi.
 - b. Minacciare, insultare, fare a gesti osceni a giocatori o altri tesserati delle due squadre, arbitri, membri del tavolo ufficiale di gara o spettatori, sia a gioco fermo che in corso.
 - c. Aggredire o tentare di aggredire giocatori o altri tesserati delle due squadre, arbitri, membri del tavolo ufficiale di gara o spettatori, sia a gioco fermo che in corso.
 - d. Reagire o tentare di reagire a una aggressione con atteggiamenti aggressivi e/o violenti.
 - e. Commettere qualunque altro atto violento o brutale nei confronti di giocatori o altri tesserati delle due squadre, arbitri, membri del tavolo ufficiale di gara o spettatori.
 - f. Comportarsi in modo inappropriato quando si è espulsi temporaneamente, protestando e/o manifestando platealmente dissenso con gli arbitri principali o con qualunque altro componente del tavolo ufficiale di gara.
 - g. Entrare con entrambi i pattini su un avversario facendolo cadere a terra.
 - h. Colpire violentemente un avversario su parti del corpo non protette dai parastinchi (busto, mani, braccia, gambe o ginocchia).
 - i. Lanciare il bastone, la maschera, i parastinchi o qualsiasi oggetto nella direzione della palla o contro gli arbitri principali, gli avversari o i compagni di squadra colpendoli o colpendo la pallina.
 - j. Provocare il pubblico con gesti o espressioni offensive.
 - k. Interferire direttamente in un'azione di gioco dalla panchina, impedendo il normale sviluppo di una azione di gioco sia della squadra avversaria che della propria.

- l. Portiere o Giocatore espulso temporaneamente o non iscritto nel verbale di gara che entra indebitamente in pista.
- m. Portiere o Giocatore che non rimane in panchina mentre sta scontando una espulsione temporanea.
- n. Segnare intenzionalmente un'autorete. Quando viene commessa questa infrazione, il cartellino rosso deve essere mostrato anche all'allenatore principale o, in sua assenza, al secondo allenatore, al delegato o al capitano in pista.
- o. Effettuare una sostituzione dopo che gli arbitri principali hanno autorizzato l'esecuzione di un tiro diretto o di rigore, indipendentemente dal fatto che l'azione sia iniziata. Quando viene commessa questa infrazione, il cartellino rosso deve essere mostrato anche all'allenatore principale o, in sua assenza e nell'ordine, al secondo allenatore, al delegato o al capitano della squadra.
- p. Il fallo del portiere che, mentre la pallina è dietro alla propria porta, colpisce con il proprio bastone l'avversario su una parte non protetta.
- q. Tesserati presenti in panchina che ricevono un nuovo cartellino giallo, mostrato a chiunque sia presente in panchina. Questo caso di cartellino rosso come risultato di accumulo di cartellini gialli porta solamente alla sospensione dalla partita in questione, senza nessuna conseguenza per le partite successive, in quanto non è obbligatoria la stesura del supplemento al verbale di gara.
- r. Giocare volontariamente con soli quattro giocatori o con tre giocatori e un portiere avendo in panchina altri giocatori disponibili. In questo caso, il cartellino rosso deve essere mostrato all'allenatore principale o, in sua assenza e nell'ordine, al secondo allenatore, al delegato o al capitano della squadra.

CAPITOLO IV - SANZIONI

ARTICOLO 20 (Norme generali)

1. Tutti i falli e le infrazioni descritti in queste regole saranno sanzionati dagli arbitri principali e puniti in funzione della loro gravità, tenendo in considerazione che un fallo va considerato tanto più grave quanto più contribuisce ad impedire la segnatura di un gol.
2. Il punto del fallo è il luogo in cui è stata commessa l'infrazione. Se la pallina si alza oltre 1,50 metri in seguito a un rimpallo, si considera come punto del fallo il punto in cui è iniziata l'azione, vale a dire il punto in cui il bastone ha colpito la pallina e non il punto in cui la pallina ha superato l'altezza consentita.
3. Quando una squadra beneficia di un tiro indiretto in seguito ad un fallo subito in un punto qualsiasi della propria zona di difesa, la sua esecuzione può avvenire immediatamente, purché la pallina sia completamente ferma, senza che sia necessario rispettare rigorosamente il punto esatto in cui è stato commesso il fallo, né trasportarla in uno degli angoli dell'area di rigore o in altro punto della pista.
4. A gioco in corso, quando due giocatori, uno per squadra, sono responsabili di infrazioni della stessa gravità e commesse contemporaneamente, la ripresa del gioco avverrà nel modo seguente:
 - a. Con l'esecuzione di un ingaggio nel caso in cui nessuna delle due squadre debba essere sanzionata tecnicamente con un tiro diretto o un tiro di rigore; oppure quando entrambe le squadre dovrebbero essere sanzionate con un tiro diretto che, in questo caso, non viene assegnato.
 - b. Con l'esecuzione di un tiro diretto nel caso in cui entrambe le squadre sono penalizzate con un fallo di squadra e una soltanto raggiunge il numero di falli di squadra che comporta l'esecuzione del tiro diretto.
5. A gioco fermo, dopo che uno o più tesserati di una squadra sono stati sanzionati con cartellino blu e/o rosso, si verificano nuove infrazioni da parte di giocatori della stessa squadra, che potrebbero anche essere gli stessi inizialmente sanzionati, gli arbitri principali applicheranno le seguenti procedure:
 - a. Se si tratta di una infrazione lieve e in caso di prima infrazione, verrà mostrato un cartellino giallo; e si tratta della seconda infrazione punibile con un cartellino giallo, gli arbitri principali mostreranno un cartellino blu.
 - b. Se si tratta di una infrazione grave, gli arbitri principali mostreranno un cartellino blu.
 - c. Se si tratta di una infrazione molto grave, gli arbitri principali mostreranno un cartellino rosso.

6. In caso di falli che consistono nel lancio di bastone, protezioni, casco, gli arbitri principali agiranno nel modo seguente:
 - a. Se l'oggetto che viene lanciato in pista colpisce la pallina, un giocatore di una delle due squadre o gli arbitri principali, verrà mostrato un cartellino rosso al giocatore che ha commesso il fallo.
 - b. Se l'oggetto che viene lanciato in pista non colpisce la pallina, un giocatore di una delle due squadre o gli arbitri principali, verrà mostrato un cartellino blu al giocatore che ha commesso il fallo.
 - c. In entrambi i casi, quando non sia possibile identificare chi ha lanciato l'oggetto, gli arbitri principali mostreranno un cartellino **rosso** all'allenatore; se questo è già stato espulso mostreranno un cartellino rosso al delegato della squadra e, in loro assenza, al capitano in pista.
7. Tutti i falli gravi commessi da giocatori o tesserati, mentre seduti in panchina, sono sempre considerati falli molto gravi.
8. Se le riserve o altri tesserati della squadra commettono infrazioni mentre si trovano in panchina, gli arbitri principali sanzioneranno queste infrazioni tenendo in considerazione che:
 - a. Se chi ha commesso il fallo è un giocatore o un altro tesserato e viene identificato dagli arbitri principali, gli verrà mostrato un cartellino giallo o rosso in funzione della gravità dell'infrazione.
 - b. Nel caso in cui non sia possibile identificare chi ha commesso il fallo, gli arbitri principali mostreranno un cartellino rosso all'allenatore principale; se questo è già stato espulso mostreranno un cartellino rosso al delegato della squadra e, in sua assenza, rosso al capitano in pista. In questo caso di cartellino rosso, l'espulsione ha effetto solo nella partita in questione, senza alcuna conseguenza per le partite successive, non essendo necessaria la stesura del supplemento al verbale di gara.

ARTICOLO 21 (Falli tecnici)

1. La sanzione del fallo tecnico dipende unicamente dal punto della pista in cui il fallo è stato commesso e non comporta nessun provvedimento disciplinare per il trasgressore.
2. Quando il fallo tecnico è commesso da un difensore all'interno della propria area di rigore, viene sanzionato con un tiro di rigore. È escluso il caso in cui la pallina si alza oltre l'altezza di 1,50 metri come conseguenza di un movimento del bastone del difensore, indipendentemente dalla volontarietà. Questa infrazione è sanzionata con l'esecuzione di un tiro indiretto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore.
3. Il fallo tecnico è sanzionato con l'esecuzione di un tiro indiretto contro la squadra del trasgressore ad eccezione dei casi in cui viene applicata la regola del vantaggio.

ARTICOLO 22 (Cartellini gialli)

1. Quando il trasgressore riceve un secondo cartellino giallo, gli arbitri principali gli mostreranno:
 - a. Un cartellino blu se il trasgressore è un giocatore o un portiere presente in pista
 - b. Un cartellino rosso quando l'infrattore è un giocatore o un portiere presenti in panchina o altro tesserato della squadra. In questo caso di cartellino rosso come risultato di accumulo di cartellini gialli comporta l'esclusione dalla partita in questione senza nessuna conseguenza per le partite successive, non essendo necessaria la stesura del supplemento al verbale di gara.

ARTICOLO 23 (Falli di squadra)

1. I falli di squadra commessi a gioco in corso sono sanzionati con l'esecuzione di un tiro indiretto a favore della squadra avversaria ad eccezione dei casi in cui il fallo di squadra interrompa una chiara occasione di eventuale gol o venga commesso all'interno dell'area di rigore dell'infrattore; in questi casi viene sanzionato con un tiro diretto o con un tiro di rigore rispettivamente.
2. Ogni volta che viene commesso un fallo di squadra gli arbitri principali lo comunicano all'arbitro ausiliario con l'apposita segnalazione per la sua registrazione.
3. Quando una squadra accumula 10 falli di squadra viene sanzionata con un tiro diretto; la sanzione si ripete ogni volta che la squadra accumula 5 ulteriori falli di squadra.
4. Quando una squadra accumula nel primo ciclo 9 falli di squadra oppure ulteriori 4 falli di squadra nei cicli successivi, l'arbitro ausiliario deve attivare una segnalazione al tavolo ufficiale di gara che indichi che il successivo fallo di squadra comporterà l'assegnazione del tiro diretto.
5. Quando una squadra raggiunge il numero di falli di squadra che comporta la sanzione del tiro diretto, l'arbitro ausiliario deve segnalarlo per mezzo di un apposito segnale acustico o di un fischio.
6. Se un fallo di squadra che comporta l'esecuzione di un tiro diretto è commesso allo scadere di un tempo di gioco, l'esecuzione del tiro diretto deve avvenire con un tiro verso la porta, senza la possibilità di portare la pallina e senza la possibilità di giocare dopo eventuali respinte.
7. Se un fallo di squadra impedisce che un avversario sfrutti una chiara situazione di eventuale gol o viene commesso all'interno dell'area di rigore dell'infrattore, viene sanzionato con un tiro diretto o con un tiro di rigore rispettivamente; in questo caso il fallo di squadra non viene registrato.

8. Il fallo di squadra commesso a gioco fermo comporta l'assegnazione di un tiro diretto se si tratta del decimo fallo o di un successivo multiplo di 5 (decimo, quindicesimo, ecc.).

ARTICOLO 24 (Falli gravi)

1. Sanzione all'autore del fallo.

- a. Ogni volta che un giocatore o un portiere commette un fallo grave, gli arbitri principali gli mostreranno un cartellino blu e lo sospenderanno temporaneamente dal gioco per un periodo di due minuti.
- b. Se il fallo grave è commesso da un rappresentante tecnico gli arbitri principali gli mostreranno un cartellino rosso, espellendolo dalla partita e obbligandolo ad allontanarsi dalla panchina e andare in spogliatoio. Ogni volta che viene mostrato un cartellino rosso ad un rappresentante tecnico della squadra, non ci saranno conseguenze disciplinari per la squadra.
- c. Quando un giocatore o portiere accumulano tre cartellini blu, gli arbitri principali gli mostreranno un cartellino rosso e lo espelleranno definitivamente dalla partita obbligandolo a lasciare la panchina delle riserve e dirigersi in spogliatoio. In questo caso di cartellino rosso per accumulo di cartellini blu, il cartellino rosso implica solamente la sospensione per la partita in questione, senza alcuna conseguenza per le partite successive, non essendo necessaria la stesura del supplemento al verbale di gara.
- d. Il giocatore espulso con cartellino blu deve sedersi in panchina delle riserve, e non può lasciarla in nessun caso fino al termine del periodo di sospensione dal gioco. Questo giocatore non può entrare in pista prima di avere interamente scontato il suo periodo di sospensione. Quando il tempo di sospensione di un giocatore termina, sarà immediatamente avvisato.
- e. Nel caso in cui un giocatore o un altro tesserato non rispetti l'ordine degli arbitri e si rifiuti di lasciare la panchina delle riserve quando espulso con cartellino rosso, gli arbitri principali devono richiedere l'intervento del servizio d'ordine per far rispettare le proprie decisioni.

2. Sanzioni alla squadra dell'autore del fallo.

- a. La squadra del trasgressore è sanzionata con un periodo di inferiorità numerica per ogni cartellino mostrato a un suo tesserato.
- b. Se il fallo è commesso con il gioco in corso, il gioco riprenderà con un tiro indiretto se il fallo è stato commesso fuori dall'area di rigore la squadra del trasgressore, o con un tiro di rigore se il fallo è stato commesso al suo interno. Se il fallo interrompe una chiara occasione da rete perché commesso sul giocatore portatore di palla diretto verso la porta avversaria senza nessun difensore tra lui e il portiere, verrà assegnato il tiro diretto.

ARTICOLO 25 (Falli molto gravi)

1. Sanzione all'autore del fallo.

- a. Ogni volta che un giocatore, un portiere, l'allenatore principale o ogni altro tesserato commette un fallo molto grave, gli arbitri principali gli mostreranno un cartellino rosso e lo espelleranno definitivamente dalla partita, **con l'obbligo di doversi dirigere in spogliatoio.**
- b. Qualsiasi giocatore o altro tesserato di una squadra a cui è stato mostrato un cartellino rosso perde il diritto di rimanere nella panchina delle riserve. La sua permanenza è consentita esclusivamente negli spogliatoi.

2. Sanzione alla squadra dell'autore del fallo.

- a. La squadra del trasgressore è sanzionata con un periodo di inferiorità numerica per ogni cartellino mostrato a un suo tesserato.
- b. **Se il fallo è commesso con il gioco in corso, la squadra del trasgressore è sanzionata con: un tiro indiretto nel caso in cui il fallo sia stato commesso fuori dalla sua area di rigore oppure con un tiro di rigore nel caso in cui il fallo sia stato commesso al suo interno. Se il fallo interrompe una chiara occasione da rete perché commesso sul giocatore portatore di palla diretto verso la porta avversaria e senza che ci sia nessun difensore tra lui e il portiere, verrà assegnato il tiro diretto.**

CAPITOLO V - ESECUZIONE DELLE SANZIONI

ARTICOLO 26 (Regola del vantaggio)

1. Gli arbitri principali devono sempre interrompere il gioco per segnalare un fallo, ad eccezione dei casi in cui devono applicare la regola del vantaggio per evitare che il trasgressore tragga vantaggio dall'assegnazione del fallo.
2. Nelle situazioni in cui il giocatore che subisce un fallo di squadra può continuare a controllare la pallina e sta creando una situazione di attacco, il fallo di squadra sarà segnalato in modo dinamico e il gioco non verrà interrotto.
3. Nel caso di una imminente azione da gol, gli arbitri principali devono concedere la regola del vantaggio e, subito dopo la conclusione del tiro, operare come segue:
 - a. Se non è stato segnato un gol, interrompere immediatamente il gioco per:
 - 1) Mostrare un cartellino blu o rosso nei confronti del trasgressore con il corrispondente periodo di inferiorità numerica per la sua squadra.
 - 2) Assegnare di un tiro di rigore o di un tiro diretto.
 - b. Se è stato segnato un gol, convalidarlo, sanzionare l'infrattore con l'espulsione temporanea o definitiva e sanzionare la sua squadra con il corrispondente periodo di inferiorità; riprendere il gioco con la ripresa da centro pista in conseguenza del gol segnato regolarmente.
4. Ad eccezione del caso di imminente azione da gol, gli arbitri principali non applicheranno la regola del vantaggio e interromperanno immediatamente il gioco per segnalare il fallo nelle seguenti circostanze:
 - a. Quando viene commesso un fallo grave o molto grave.
 - b. Quando viene commesso un fallo di squadra che determina la sanzione tecnica di un tiro diretto contro la squadra del trasgressore, essendo questo il decimo, quindicesimo, ecc.
5. Gli arbitri principali devono sapere discriminare e valutare correttamente tutte le situazioni di gioco, in particolare quelle che richiedono un intervento disciplinare e, tra queste, quelle in cui deve essere concessa la regola del vantaggio. Quando un giocatore colpisce leggermente il bastone di un avversario, gli arbitri principali devono lasciar procedere il gioco senza segnalare alcun fallo.

ARTICOLO 27 (Tiro indiretto)

1. Il tiro indiretto è il modo di riprendere la partita dopo ogni infrazione sanzionata dall'arbitro ad eccezione dei casi in cui sono previsti un tiro diretto o di rigore. Inoltre, nei casi in cui il

gioco viene interrotto senza che siano state commesse infrazioni, il gioco riprende con un tiro indiretto a favore della squadra che era in possesso della pallina al momento dell'interruzione.

2. Esecuzione del tiro indiretto.

- a. Il tiro indiretto viene eseguito con la pallina ferma, messa in movimento con un singolo tocco di bastone, senza che gli arbitri principali debbano fischiare.
- b. Tutti i giocatori della squadra sanzionata devono posizionarsi ad una distanza di almeno 3 metri dal punto in cui si esegue il tiro.
- c. Gli arbitri principali dovranno fischiare la ripresa del gioco quando:
 - 1) Il giocatore incaricato di battere il tiro indiretto ne ritarda l'esecuzione.
 - 2) Il giocatore incaricato di battere il tiro indiretto richiede agli arbitri principali di posizionare i giocatori avversari alla distanza regolamentare di tre metri; in questo caso il tiro indiretto può essere battuto soltanto dopo il fischio degli arbitri.
 - 3) Quando la pallina esce dalla pista di gioco.
 - 4) Alla ripresa del gioco dopo un time out.
- d. Se il fallo è stato commesso vicino alla balaustra o se la pallina è uscita dalla pista, il tiro indiretto può essere eseguito posizionando la pallina a una distanza di 70 centimetri dalla balaustra.
- e. I giocatori della squadra che batte il tiro indiretto possono posizionarsi in qualunque punto della pista, ad eccezione dell'area riservata del portiere avversario.
- f. Il giocatore che batte il tiro indiretto non può rigiocare la pallina fino a questa non viene toccata o giocata da un altro giocatore o tocca la parte esterna di una delle porte.
- g. Dopo il fischio degli arbitri principali la pallina è in gioco e qualunque giocatore può prenderne possesso e proseguire la partita.

3. Punto di battuta del tiro indiretto.

- a. In via generale, il punto di battuta di un tiro indiretto è il punto della pista in cui è stato commesso il fallo ad eccezione dei seguenti casi:
- b. Quando un giocatore commette un fallo nella sua zona di attacco, la squadra avversaria può battere il tiro indiretto in qualunque punto della stessa zona dove si trova la pallina, senza che sia necessario il rispetto del punto esatto della pista in cui è stato commesso il fallo.
- c. Quando la pallina si alza oltre 1,50 metri a causa della deviazione del bastone di un giocatore che si trova all'interno della propria area di rigore, il tiro indiretto sarà battuto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore in questione.
- d. Se il fallo è commesso da un difensore dietro alla sua porta, il tiro indiretto sarà battuto da uno degli angoli inferiori della sua area di rigore.
- e. Se un giocatore scavalca la transenna, il tiro indiretto sarà battuto vicino alla zona del fallo.
- f. Se la squadra che attacca non conclude la propria azione entro il tempo concesso, il tiro indiretto sarà eseguito in conformità con le seguenti procedure:
 - 1) Se la pallina si trova nella zona di difesa, all'esterno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, sarà battuto dallo stesso punto in cui si trovava la pallina nel momento dell'interruzione del gioco.

- 2) Se la pallina si trova nella zona di difesa e all'interno dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione, sarà battuto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione.
- 3) Se la pallina si trova dietro la linea di porta della squadra che ha commesso l'infrazione, sarà battuto da uno qualunque degli angoli inferiori dell'area di rigore della squadra che ha commesso l'infrazione.
- 4) Se la pallina si trova nella zona di attacco della squadra che ha commesso l'infrazione, il tiro indiretto può essere eseguito senza rispettare il punto esatto in cui è stato commesso il fallo.

ARTICOLO 28 (Tiro diretto)

1. Il tiro diretto è il modo di eseguire la sanzione corrispondente ai falli gravi o molto gravi subiti a gioco in corso da un giocatore portatore di palla diretto verso la porta avversaria senza che ci sia nessun difensore tra lui e il portiere.
2. Un tiro diretto è concesso anche quando, fuori dall'area di rigore della squadra che difende, viene commesso un fallo tecnico e/o un fallo di squadra che impedisce un possibile gol.
3. Il tiro diretto deve essere battuto da un punto specifico della pista che si trova a 7,40 metri dal centro della linea di porta.
4. Il giocatore incaricato di eseguire il tiro libero diretto potrà iniziarlo dopo il fischio dell'arbitro potendo scegliere di effettuare un tiro, con direzione obbligata verso la porta avversaria, oppure di trasportare la palla, sempre in direzione della porta avversaria, cercando di superare il portiere per segnare un gol.
5. Il giocatore che batte il tiro diretto può scegliere se eseguirlo da una posizione statica nei pressi della pallina oppure con una rincorsa partendo da una distanza massima di 3 metri dalla pallina.
6. Nell'esecuzione di un tiro diretto, non è consentito trattenere la pallina per passarla ad un compagno di squadra o trasportarla dietro la porta avversaria.

ARTICOLO 29 (Tiro di rigore)

1. Il tiro di rigore è il modo di eseguire la sanzione corrispondente ai falli subiti a gioco in corso da un giocatore che sia o meno in possesso della pallina e che si trovi all'interno dell'area di rigore avversaria. Le linee che delimitano l'area di rigore fanno parte dell'area stessa. Sono puniti con un rigore anche i falli commessi da un portiere o da un giocatore in difesa della propria porta che impediscono, in modo volontario o no, la realizzazione di una rete.

2. Il tiro di rigore deve essere battuto da un punto specifico della pista che si trova a 5,40 metri dal centro della linea di porta.
3. Non sarà sanzionata con un tiro di rigore l'innalzamento della pallina oltre l'altezza di 1,5 metri come conseguenza di un movimento del bastone di un difensore che si trova nella sua area di rigore.
4. Il giocatore che esegue il rigore può iniziarlo dopo che l'arbitro ha fischiato. Dovrà eseguirlo partendo da una posizione statica, posizionandosi vicino alla pallina. Dopo il fischio è autorizzato ogni movimento del corpo o del bastone. Il giocatore può optare per un tiro diretto in porta o di trasportare la palla in direzione della porta, cercando di dribblare il portiere.

ARTICOLO 30 (Norme comuni per tiro diretto e tiro di rigore)

1. Quando una squadra è sanzionata con un tiro diretto o un tiro di rigore, la presenza del portiere a difesa della porta è obbligatoria.
2. Il giocatore incaricato di eseguire il tiro diretto o di rigore e il portiere che difende devono essere in posizione statica. Dopo il fischio, il portiere difendente potrà muoversi liberamente.
3. Un portiere della squadra che beneficia del tiro può batterlo. In questo caso deve indossare i gambali, ma deve togliersi la maschera e i guanti.
4. I giocatori che non partecipano alla esecuzione del tiro devono posizionarsi all'interno dell'area di rigore nell'altra metà pista potendo uscire e quindi partecipare all'azione di gioco soltanto dopo il fischio dell'arbitro.
5. Il cronometro del tempo di gioco deve essere avviato nel momento in cui l'arbitro fischia perché il giocatore incaricato possa iniziare l'esecuzione del tiro diretto o di rigore.
6. Se il portiere o uno qualunque dei giocatori che si trovano nell'area di rigore opposta escono prima che l'arbitro abbia fischiato per autorizzare l'esecuzione, gli arbitri non devono interrompere il gioco, ma devono attendere l'esito del tiro o dell'azione e, successivamente, assumere i necessari provvedimenti tecnici e disciplinari.
7. Se non ci sono portieri disponibili a causa di infortuni o sanzioni disciplinari, in porta dovrà andare un giocatore.
8. Un giocatore che batte un tiro diretto o un rigore può giocare nuovamente la pallina dopo che la stessa sia stata toccata dal portiere o che abbia toccato la porta o la balaustra.

9. Se un tiro diretto o un tiro di rigore vengono concessi contemporaneamente al segnale con il quale il tavolo ufficiale di gara segnala la conclusione di un tempo regolamentare o supplementare della partita, il tiro dovrà essere effettuato con una conclusione diretta verso la porta senza la possibilità di giocare un'eventuale ribattuta.
10. In funzione dell'esito del tiro diretto o del tiro di rigore al termine del tempo di gioco, gli arbitri principali agiranno nel modo seguente:
- Se viene segnato un goal, questo viene convalidato, facendo terminare immediatamente la partita, senza che sia necessario effettuare la ripresa da centro pista.
 - Se non viene segnato un gol, ma il portiere commette una infrazione durante l'esecuzione, gli arbitri principali devono ordinare la ripetizione del tiro diretto o del tiro di rigore.
 - Se non viene segnato un gol, gli arbitri principali devono immediatamente fischiare la fine del periodo di gioco.
11. . Durante l'esecuzione di un tiro diretto o un tiro di rigore, un portiere deve:
- Restare con le ruote di entrambi i pattini a terra e con il freno o le ruote anteriori dei pattini sulla linea di porta.
 - Tenere il proprio bastone vicino ai pattini, orizzontale e parallelo alla linea di porta; la mano con cui tiene il bastone non deve toccare né la porta, né la pista. Inoltre, la mano libera deve restare ferma e non deve toccare né la porta, né la pista.
 - Non effettuare alcun movimento prima che l'arbitro abbia fischiato.
12. Durante l'esecuzione di un tiro diretto o di rigore il portiere non si può muovere prima che l'arbitro abbia fischiato per dare inizio all'esecuzione del tiro. Qualora si verificasse tale violazione, si applicheranno le seguenti procedure:
- Se il portiere si muove prima che l'arbitro abbia fischiato, verrà sanzionato con un cartellino giallo.
 - Se il portiere commette una seconda infrazione, verrà sanzionato con un cartellino blu e la squadra del portiere infrattore verrà punita con un periodo di inferiorità, tranne quando si tratta di una serie di rigori necessaria per decretare il vincitore della partita
 - Se anche il portiere di riserva è stato sospeso o espulso, deve essere sostituito da un giocatore o da un altro portiere registrato nel verbale di gara.
 - Se il portiere di riserva viene sospeso o espulso, gli arbitri principali devono dichiarare terminata la partita e riportare informazioni dettagliate sul verbale di gara.
13. Quando il giocatore incaricato del tiro diretto o di rigore ne inizia l'esecuzione prima che uno degli arbitri principali abbia fischiato per autorizzarne l'esecuzione, verrà concesso un tiro indiretto contro la sua squadra battuto dal punto nel quale si trovava la pallina, più precisamente dal punto del tiro libero diretto o del rigore.
14. I giocatori non coinvolti direttamente nella esecuzione di un rigore o di un tiro diretto si

posizionano all'interno dell'area di rigore della squadra che beneficia del tiro e possono uscire dall'area di rigore soltanto dopo il fischio dell'arbitro che ne autorizza l'esecuzione.

- a. Se a muoversi e uscire dall'area di rigore prima del fischio dell'arbitro è un giocatore della squadra che beneficia del tiro e il tiro non termina in rete, tale azione è sanzionata con l'esecuzione di un tiro indiretto a favore della squadra avversaria, battuto da uno degli angoli superiori dell'area di rigore del giocatore colpevole, **dopo aver sanzionato l'infrattore con il cartellino giallo.**
- b. Se a muoversi e uscire dall'area di rigore prima del fischio dell'arbitro è un giocatore della squadra che non beneficia del tiro e il tiro non termina in rete, il tiro verrà ripetuto e il giocatore verrà **sanzionato con il cartellino giallo.**
- c. **Se a muoversi e uscire dall'area di rigore prima del fischio dell'arbitro sono contemporaneamente due giocatori avversari, il tiro verrà ripetuto se non termina in rete e agli infrattori verrà mostrato il cartellino giallo.**

15. Nel caso in cui un tiro diretto o di un tiro di rigore sia assegnato a meno di tre secondi dalla conclusione di un periodo di gioco, (primo o secondo tempo regolamentare o supplementare), il cronometro deve essere riposizionato a cinque secondi dalla conclusione del periodo di gioco che sarà il tempo concesso al giocatore per completare l'esecuzione del tiro diretto o del rigore. Il giocatore può tirare direttamente o muovere la pallina, ma non può ribattere la pallina dopo il primo tentativo.

ARTICOLO 31 (Giocare in inferiorità numerica)

1. L'inferiorità numerica è la sanzione disciplinare che penalizza la squadra i cui tesserati abbiano ricevuto un cartellino blu o rosso.
2. Un cartellino blu comporta un periodo di inferiorità di due minuti.
3. Un cartellino rosso comporta un periodo di inferiorità di quattro minuti.
4. L'arbitro ausiliario informerà il delegato della squadra sanzionata quando il periodo di inferiorità sarà terminato
5. L'inizio dell'inferiorità inizia quando l'arbitro fischia per riprendere il gioco.
6. **Un periodo di inferiorità termina quando è trascorso per intero il tempo previsto per quel periodo di inferiorità.**
7. Quando un giocatore commette una seconda infrazione sanzionata con cartellino blu o rosso (sia essa nello stesso o in altro momento del gioco), mentre il precedente periodo di inferiorità numerica non si è ancora concluso, la sua squadra dovrà essere sanzionata con un secondo

periodo di inferiorità numerica. In questo caso gli arbitri dovranno:

- a. Verificare che vengano effettuate le necessarie sostituzioni.
- b. Se la partita può proseguire, la squadra del trasgressore sarà sanzionata con un periodo di inferiorità addizionale della durata di 2 minuti se il trasgressore è stato punito con il cartellino blu o di 4 minuti se il trasgressore è stato punito con il cartellino rosso.
- c. Il secondo periodo di inferiorità numerica inizierà nel momento in cui si concluderà il primo.
- d. Ciascun periodo di inferiorità numerica terminerà quando è trascorso per intero il tempo previsto per quel periodo di inferiorità.

CAPITOLO VI - SITUAZIONI DI PARITÀ

ARTICOLO 32 (Parità in partita)

1. Ogni volta che al termine di una gara è necessario stabilire un vincitore, verranno disputati i tempi supplementari.
2. Un giocatore che al termine dei tempi regolamentari deve ancora scontare parte di una espulsione temporanea non potrà entrare in pista nei tempi supplementari fino a quando non avrà scontato completamente la propria espulsione.
3. In tutte le categorie si deve concedere un intervallo di tre minuti tra la fine del tempo regolamentare e l'inizio dei tempi supplementari nel corso del quale le squadre non possono recarsi negli spogliatoi.
4. I tempi supplementari avranno la seguente durata:
 - a. Nelle partite di categoria Under 15 e Under 17, il tempo supplementare è di 6 minuti, suddiviso in due periodi di gioco di 3 minuti ciascuno.
 - b. Nelle partite di tutte le altre categorie, il tempo supplementare è di 10 minuti, suddiviso in due periodi di gioco da 5 minuti ciascuno.
5. Al termine del primo tempo supplementare è concesso un intervallo di due minuti durante il quale le squadre non potranno recarsi negli spogliatoi ed effettueranno il cambio della metà pista difensiva e delle panchine.
6. Se al termine dei tempi supplementari la partita è ancora in parità, le squadre restano in pista e la squadra vincitrice sarà scelta con l'esecuzione delle necessarie serie di tiri di rigore.
7. Gli arbitri principali devono effettuare un sorteggio, alla presenza dei capitani, per determinare quale porta utilizzare per l'esecuzione dei tiri di rigore e quale squadra inizierà l'esecuzione dei tiri.
8. Prima di iniziare a battere i tiri di rigore, gli allenatori devono consegnare all'arbitro ausiliario i numeri dei giocatori incaricati di tirare i rigori della prima serie; l'ordine indicato dagli allenatori deve essere rispettato.
9. L'arbitro ausiliario si deve posizionare nel cerchio di centro pista e dovrà indicare, alternativamente e secondo l'ordine determinato dal sorteggio, qual è il giocatore incaricato di battere ogni tiro di rigore.
10. Tutti i giocatori che partecipano all'esecuzione dei tiri di rigore devono essere adeguatamente

equipaggiati (compreso il casco per i portieri) e devono posizionarsi sulla linea di centro pista, a destra e a sinistra dell'arbitro ausiliario.

11. Quando viene battuto un tiro di rigore a favore della propria squadra, il portiere destinato a difendere la porta in occasione del tiro di rigore successivo dovrà posizionarsi in uno degli angoli della pista situati dietro alla porta in cui si battono i tiri di rigore.
12. Per l'esecuzione della prima serie di rigori, ogni squadra può scegliere come esecutori dei tiri di rigore e come portieri i giocatori iscritti nel verbale di gara con l'esclusione di coloro che sono stati espulsi definitivamente o che stavano ancora scontando una espulsione temporanea alla fine dei tempi supplementari.
13. Ogni squadra deve eseguire i 5 tiri di rigore di questa prima serie con giocatori differenti, alternandosi all'altra squadra. Ogni squadra può utilizzare in porta lo stesso portiere in ogni rigore della prima serie.
14. Se una squadra dispone di meno di cinque giocatori nella condizione di battere i tiri di rigore, dovrà utilizzarli tutti a rotazione, compresi i portieri, indicando all'arbitro ausiliario chi batterà un secondo rigore, dopo che tutti gli altri giocatori disponibili lo avranno fatto.
15. Nel momento in cui una delle due squadre non ha più la possibilità di raggiungere l'altra, gli arbitri fischieranno la fine della partita prima che si concluda la serie dei tiri di rigore e considereranno vincitrice la squadra che ha segnato più reti.
16. Se al termine della serie di cinque tiri di rigore la partita è ancora in parità, la squadra vincente sarà determinata da una seconda serie in cui le squadre batteranno un rigore ciascuna fino al momento in cui una squadra segna e l'altra sbaglia. Quando ciò si verifica, la squadra che segna è la vincitrice della partita.
17. In questa serie, ogni squadra può decidere di utilizzare sempre lo stesso giocatore per eseguire i tiri di rigore e può utilizzare in porta sempre lo stesso portiere.
18. Uno degli arbitri deve posizionarsi nell'angolo basso dell'area di rigore con il compito di segnalare l'inizio della esecuzione del tiro di rigore, controllare l'azione del giocatore e del portiere tenendo conto delle regole sulla esecuzione dei rigori.
19. L'altro arbitro deve posizionarsi dalla parte opposta dell'area di rigore, sul prolungamento della linea di porta, per convalidare le reti.
20. Se, per effetto del tiro di rigore, la pallina entra in porta dopo avere colpito la balaustra di fondo e successivamente il portiere, la rete in questione non dovrà essere convalidata.

21. Se, per effetto del tiro di rigore, la pallina entra in porta dopo avere colpito il palo o la traversa e successivamente il portiere, la rete in questione dovrà essere convalidata.
22. Dopo la segnatura di una rete in seguito ad un tiro di rigore di una serie non è necessario far riprendere il gioco dal centro della pista.
23. In occasione di una serie di tiri di rigore per decretare il vincitore di una partita, si applica quando segue:
- a. I cartellini gialli mostrati a giocatori e portieri durante la partita non devono essere tenuti in considerazione.
 - b. Se un giocatore o un portiere, già ammonito una prima volta durante la serie di tiri di rigore, commette una seconda infrazione da cartellino giallo, verrà espulso definitivamente con cartellino rosso, ma potrà restare nella panchina delle riserve. Questo cartellino rosso ha effetto solo per la partita in corso, senza alcuna conseguenza per quelle successive e non è necessaria la stesura del supplemento al verbale di gara.
 - c. Per l'esecuzione di un tiro di rigore della serie, il giocatore ha a disposizione un massimo di cinque secondi per completare l'azione. E' consentito il trasporto della pallina.

ARTICOLO 33 (Punti e classifica)

1. In eventi, tornei e competizioni in cui è prevista l'attribuzione di punti in classifica, i punti dovranno essere assegnati nel modo seguente:
 - a. Vittoria ... 3 punti.
 - b. pareggio ... 1 punto.
 - c. Sconfitta ... 0 punti.
 - d. Mancata presentazione ... 0 punti.
2. In eventi, tornei e competizioni in cui è prevista l'attribuzione di punti in classifica, il piazzamento finale è ottenuto ordinando la classifica in modo decrescente per la somma dei punti conquistati da ciascuna squadra.
3. Parità in classifica tra due squadre. Se, al termine di un evento, torneo o competizione, due squadre hanno gli stessi punti in classifica, si devono applicare i seguenti criteri di ordinamento.
 - a. Se si sono disputate gare di sola andata:
 - 1) Sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti considerando soltanto i risultati dello scontro diretto.
 - 2) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite considerando tutte le partite disputate.
 - 3) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite considerando tutte le partite disputate.
 - b. Se si sono disputate gare di andata e ritorno:
 - 1) Sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti

- considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
- 2) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 3) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 4) Se la parità persiste si considerano i risultati di tutte le partite disputate e sarà classificata per prima:
 - a) la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite.
 - b) Se la parità persiste, la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite.
4. Parità in classifica tra tre o più squadre. Se, al termine di un evento, torneo o competizione, tre o più squadre hanno gli stessi punti in classifica, si devono applicare i seguenti criteri di ordinamento.
- a. Se si sono disputate gare di sola andata:
 - 1) Sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 2) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 3) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 4) Se la parità persiste si considerano i risultati di tutte le partite disputate e sarà classificata per prima:
 - a) la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite.
 - b) Se la parità persiste, la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite.
 - b. Se si sono disputate gare di andata e ritorno:
 - 1) Sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il maggior numero di punti considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 2) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 3) Se la parità persiste, sarà classificata per prima la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite considerando soltanto i risultati degli scontri diretti.
 - 4) Se la parità persiste si considerano i risultati di tutte le partite disputate e sarà classificata per prima:
 - a) la squadra che avrà ottenuto la migliore differenza tra reti fatte e reti subite.
 - b) Se la parità persiste, la squadra che avrà ottenuto il miglior quoziente tra reti fatte e reti subite.
5. Nel caso remoto in cui, dopo avere esaurito tutti i criteri, ci sia ancora parità tra più squadre in classifica, World Skate RHTC deciderà i criteri di spareggio dopo avere consultato le squadre coinvolte o interessate.

CAPITOLO VII - SITUAZIONI AMMINISTRATIVE

ARTICOLO 34 (Reclami)

1. Reclami amministrativi.

- a. Un reclamo amministrativo ha come oggetto presunte irregolarità o violazioni alle Regole del Gioco o al Regolamento Tecnico (la posizione dei giocatori o delle squadre, il cattivo stato della pista, l'irregolarità delle attrezzature protettive, ecc.).
- b. Un reclamo amministrativo è considerato ammissibile soltanto se il delegato o il capitano della squadra lo presentano agli arbitri principali prima dell'inizio della partita.
- c. Quando ricevono un reclamo amministrativo, gli arbitri principali devono avvisare il delegato e il capitano della squadra avversaria e riportare le motivazioni sintetiche del reclamo sul verbale di gara.
- d. Gli arbitri principali devono redigere, a completamento di quanto riportato sul verbale di gara, un rapporto confidenziale che relazioni su tutte le procedure e le decisioni prese relativamente al reclamo.
- e. Quando il reclamo riguarda il cattivo stato della pista di gioco, gli arbitri adotteranno gli accorgimenti necessari per poter iniziare la partita.

2. Reclami tecnici.

- a. Un reclamo tecnico ha come oggetto possibili errori di diritto o errori tecnici o altri giudizi sbagliati assunti dagli arbitri principali durante la partita, in violazione delle Regole ufficiali o che possano aver influito sul risultato finale della partita.
- b. Un reclamo tecnico è considerato ammissibile soltanto se il capitano della squadra lo presenta agli arbitri principali all'interno della pista, durante una interruzione del gioco o immediatamente dopo la fine della partita.
- c. Quando ricevono un reclamo tecnico, gli arbitri principali devono avvisare il capitano della squadra avversaria che la partita è oggetto di reclamo da parte dell'altra squadra.
- d. Far firmare ai delegati e ai capitani di entrambe le squadre, immediatamente dopo la conclusione della partita, il verbale ufficiale di gara.

3. Conferma dei reclami.

Tutti i reclami, sia amministrativi che tecnici, devono essere successivamente confermati con comunicazione ufficiale accompagnata dalla relativa tassa dal soggetto (federazione nazionale o club) cui fa riferimento la squadra che lo ha presentato al soggetto organizzatore della competizione che è World Skate RHTC o la confederazione continentale, se si tratta di competizione internazionale, o la federazione nazionale di affiliazione, se si tratta di competizione nazionale.

ARTICOLO 35 (Mancata presentazione in pista e abbandono della partita)

1. Una squadra dispone di un margine di 15 minuti per presentarsi in pista pronta per giocare rispetto all'orario ufficiale di inizio della partita.
2. Trascorso questo tempo, se la squadra non è in pista o non ha il numero minimo di giocatori per iniziare la partita, gli arbitri dovranno adottare le seguenti procedure:
 - a. I giocatori della squadra che è presente in pista vengono identificati per confermare la presenza del numero minimo richiesto.
 - b. Successivamente, gli arbitri effettueranno il saluto al pubblico e, immediatamente dopo, fischieranno la fine della partita.
 - c. Gli arbitri principali riporteranno dettagliatamente i motivi che li hanno portati a rilevare la mancata presentazione in pista di una squadra sul verbale di gara.
3. Una squadra dispone di un margine di cinque minuti per presentarsi in pista nelle condizioni per proseguire la partita rispetto alla durata dell'intervallo di una partita.
 - a. Trascorsi i 5 minuti a disposizione, se una delle due squadre non è presente in pista o non è presente il numero minimo di giocatori per riprendere il gioco, gli arbitri principali fischieranno la fine della partita per abbandono della squadra.
 - b. Gli arbitri principali riporteranno dettagliatamente le circostanze di quanto accaduto nel verbale di gara.
4. Mancata presentazione in pista.

La squadra che non si presenta in pista è considerata sconfitta a tavolino con il risultato di 0-10.
5. Abbandono della partita.

La squadra che abbandona la partita è eliminata dalla competizione o evento in corso. La decisione deve essere formalizzata dal soggetto organizzatore competente.
6. Quando si verifica l'impossibilità temporanea o permanente di utilizzare la pista di gioco, gli arbitri principali devono concedere un tempo di 15 minuti per risolvere il problema. Una volta trascorso questo tempo, se il problema persiste, devono applicare le seguenti procedure:
 - a. In caso di evento di forza maggiore che impedisca l'uso della pista all'ora indicata per l'inizio della partita (blackout, condensa o pista scivolosa, ecc.), la partita deve essere disputata in una sede alternativa. Alle squadre è concesso un tempo addizionale di 90 minuti, comprensivo del trasferimento verso la nuova sede.
 - b. Se l'indisponibilità della pista è dovuta ad un problema risolvibile o ad un'altra partita di hockey in corso, sono concessi ulteriori 30 minuti di tempo per iniziare la partita.
 - c. Se il problema non può essere risolto, gli arbitri principali informeranno le squadre che la partita non si giocherà e anoteranno nel verbale di gara le circostanze che hanno determinato la loro decisione.

- d. Se il problema viene risolto e la partita può essere disputata, alle squadre verranno concessi 20 minuti di tempo per il riscaldamento in pista.

REGOLAMENTO TECNICO

INDICE

CAPITOLO I - RECINTO DI GIOCO

ARTICOLO 1 (Recinto e pista di gioco)	46
ARTICOLO 2 (Segnatura della pista di gioco)	47
ARTICOLO 3 (Porte)	51
ARTICOLO 4 (La pallina)	54
ARTICOLO 5 (Pubblicità sulla pista e nella parte interna della balaustra)	55
ARTICOLO 6 (Tavolo ufficiale di gara)	56
ARTICOLO 7 (Strumenti elettronici ausiliari per il controllo della partita)	57

CAPITOLO II - ATTREZZATURE DEI GIOCATORI

ARTICOLO 8 (Attrezzature ordinarie dei giocatori)	61
ARTICOLO 9 (Attrezzature protettive obbligatorie per i portieri)	64
ARTICOLO 10 (Attrezzature protettive facoltative per i giocatori)	67
ARTICOLO 11 (Pubblicità su abbigliamento e attrezzature dei giocatori)	70

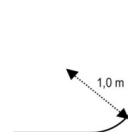
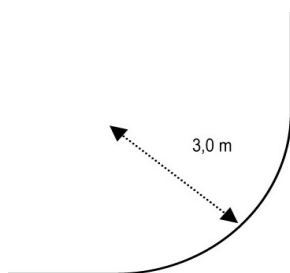
CAPITOLO II - CESSIONE DEI GIOCATORI ALLE SQUADRE NAZIONALI

ARTICOLO 12 (Cessione dei giocatori alle squadre nazionali)	71
---	----

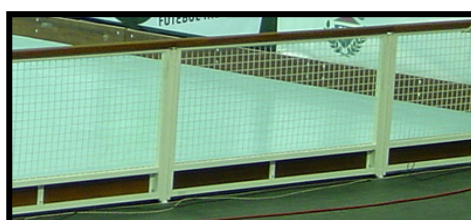
CAPITOLO I - RECINTO DI GIOCO

ARTICOLO 1 (Recinto e pista di gioco)

1. Per recinto di gioco si intendono tutti gli spazi all'interno e nei pressi della pista di gioco, gli spogliatoi e le rispettive zone di accesso.
2. La pista di gioco è una superficie piana e liscia, costruita in legno, cemento o altro materiale che permetta una buona aderenza e lo scorrimento dei pattini.
3. La pista di gioco ha una forma rettangolare con una proporzione di 2:1 tra la lunghezza e la larghezza, nel rispetto dei seguenti limiti:
 - a. Dimensione minima: 34 metri di lunghezza per 17 metri di larghezza.
 - b. Dimensione massima: 44 metri di lunghezza per 22 metri di larghezza.
4. L'intero perimetro della pista di gioco è delimitato da una balaustra chiusa e alta un metro con quattro angoli arrotondati di forma semicircolare e di raggio compreso tra 1 e 3 metri.



5. La balaustra è costituita da strutture verticali di sostegno resistenti e solidamente ancorate al suolo e da elementi di rivestimento che devono prevedere:
 - a. Uno zoccolo posizionato alla base della balaustra, internamente alla pista, alto 20 centimetri e spesso 2 centimetri, di colore neutro e diverso dal colore della pallina.
 - b. Dei pannelli verticali fissati ai sostegni che possono essere di diverso materiale: legno, rete metallica, plastica trasparente o opaca, ecc.



6. Sul lato corto della pista devono essere collocate delle reti di protezione, anche removibili, che devono avere una altezza minima di 4 metri dal suolo.



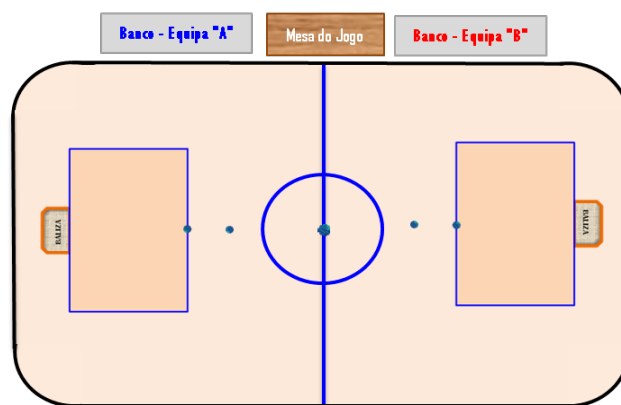
7. Sul lato lungo della pista, ai due lati del tavolo ufficiale di gara e nei pressi di ciascuna delle due panchine, devono essere presenti due porte di accesso alla pista. Le porte non si devono aprire verso l'interno della pista di gioco.



8. Nelle competizioni internazionali per selezioni nazionali dei paesi affiliati a World Skate è obbligatorio giocare su pista di dimensioni standard con lunghezza 40, larghezza 20 metri e angoli semicircolari di raggio 3 metri.
- a. Nelle competizioni per club è possibile giocare su piste con dimensioni diverse purché entro i limiti previsti dal punto 3 di questo articolo.
 - b. Le federazioni nazionali possono omologare piste con dimensioni che non rispettano i limiti previsti del punto 3 di questo articolo con una tolleranza di più/meno 10%.

ARTICOLO 2 (Segnatura della pista di gioco)

1. La pista ha segnature specifiche, conformi per disposizione, misure e dimensioni a quelle stabilite nei vari punti di questo articolo. Lo schema delle segnature è il seguente:



2. Le segnature della pista devono essere realizzate come indicato nella immagine soprastante.
 - a. Le linee della pista fanno sempre parte dell'area o della zona che delimitano. Il loro spessore è di 8 centimetri e devono essere di un colore diverso da quello della pallina e della pista stessa per garantire una buona visibilità.
 - b. Nelle competizioni internazionali per selezioni nazionali dei paesi affiliati a World Skate sulla pista ci devono essere esclusivamente le segnature specifiche dell'hockey su pista.
 - c. Nelle altre competizioni sulla pista ci possono essere altre linee a condizione che non pregiudichino la buona visibilità delle segnature specifiche dell'hockey su pista.
3. Area di rigore.

Ha forma rettangolare ed è disegnata in ciascuna metà pista. L'area di rigore è delimitata da quattro linee che ne fanno parte e che hanno le seguenti dimensioni:

 - a. Due linee parallele alla balastra di fondo con lunghezza di 9 metri.
 - b. Due linee parallele alla balastra laterale con lunghezza 5,40 metri.
4. Linea di porta.

È il tratto della linea dell'area di rigore che si trova tra i due pali della porta. Ha una lunghezza di 1,70 metri e la sua distanza dalla balastra di fondo va da un minimo di 2,70 metri a un massimo di 3,30 metri.
5. Area riservata al portiere.

È un semicerchio di raggio 0,85 centimetri che ha il proprio centro coincidente con il centro della linea di porta e che si sviluppa da palo a palo.
6. Dischetto del rigore.

Ha una forma circolare con un diametro di 10 centimetri ed è collocato sulla linea dell'area di rigore a distanza di 5,40 metri dal centro della linea di porta.
7. Dischetto del tiro diretto.

Ha una forma circolare con un diametro di 10 centimetri ed è collocato sulla linea dell'area di rigore a distanza di 7,40 metri dal centro della linea di porta.

8. Linea di centro pista.

Si sviluppa lungo tutta la larghezza della pista, parallela alle balaustre di fondo e divide la pista in due parti uguali in direzione longitudinale, così da individuare le due zone di gioco definite nel modo seguente:

- a. la zona di difesa, occupata dalla squadra che batte il tiro di inizio di ciascun tempo di gioco o la ripresa del gioco dopo la segnatura di una rete.
- b. La zona di attacco, corrispondente alla zona di difesa dell'altra squadra.

9. Cerchio di centro pista.

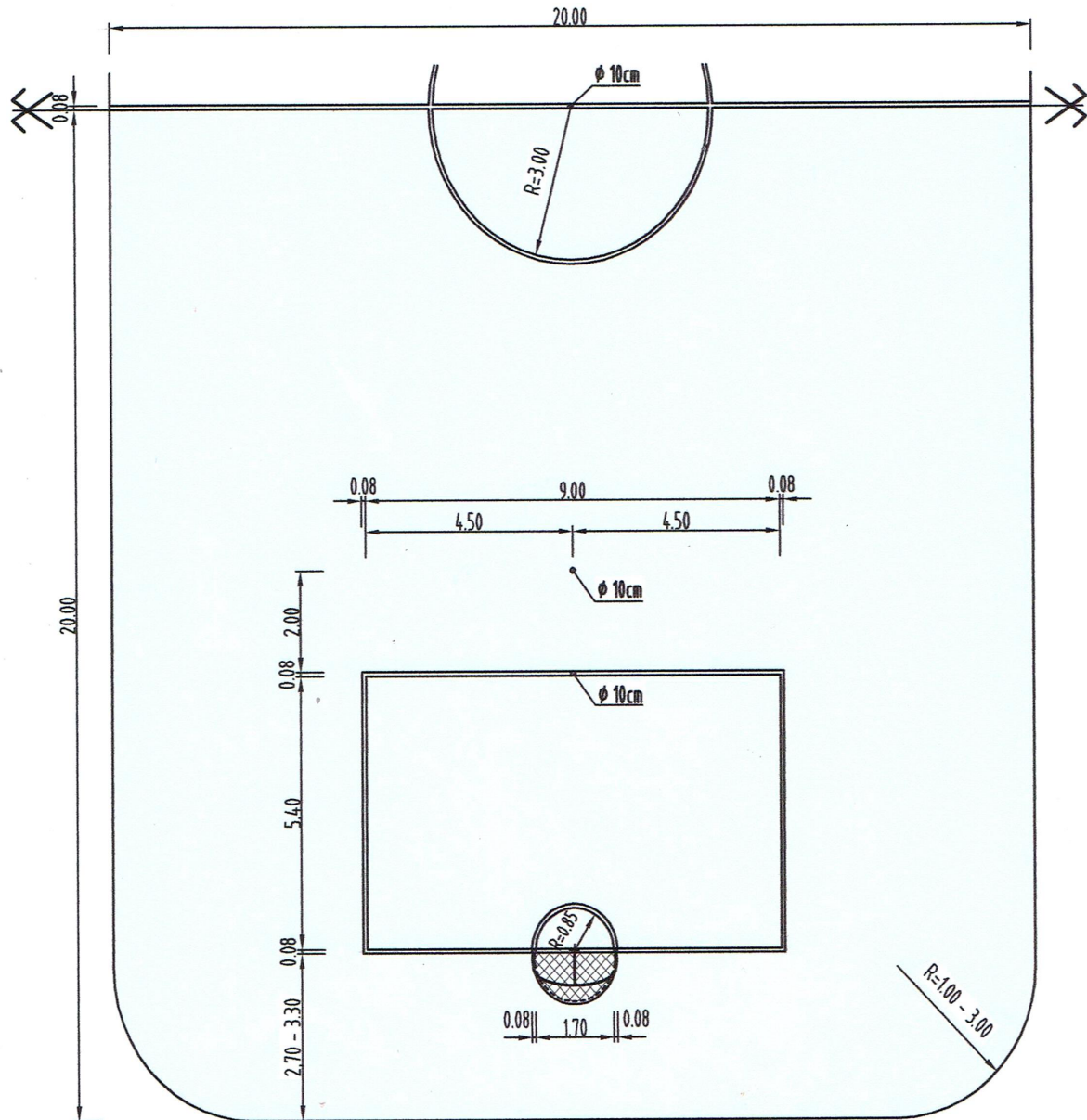
È un cerchio con raggio di 3 metri che ha il proprio centro coincidente con il centro della linea di centro pista. Delimita la posizione dei giocatori avversari quando una squadra batte il tiro di inizio o la ripresa del gioco dopo un gol.

10. Dischetto di centro pista.

Ha una forma circolare con un diametro di 10 centimetri ed è collocato al centro della linea di centro pista.

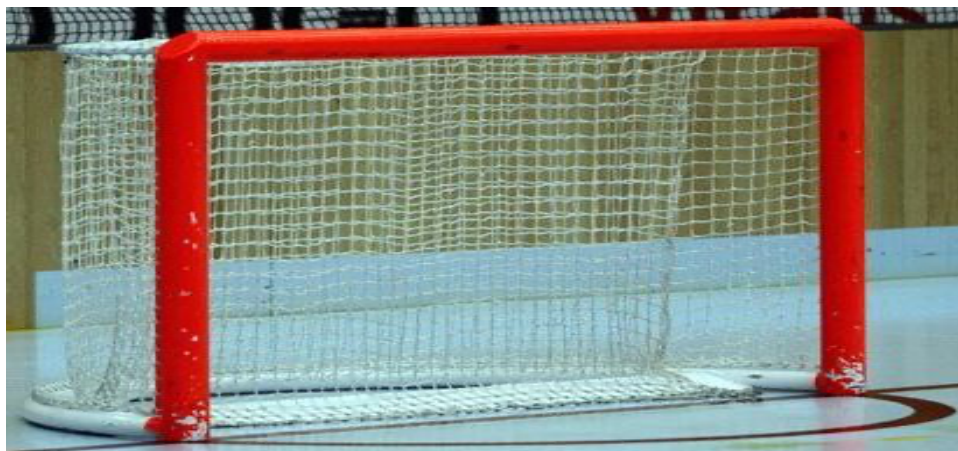
Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



ARTICOLO 3 (Porte)

1. Le misure per la sua fabbricazione sono definite nei disegni pubblicati in fondo a questo articolo.



2. È composta da una struttura di tubi cavi in ferro galvanizzato formata da tre elementi distinti uniti tramite saldature:
 - a. La struttura frontale di colore arancio brillante (RAL 2005) è composta da tre segmenti distinti con le seguenti caratteristiche:
 - 1) Due tubi circolari posti verticalmente che costituiscono i pali della porta e un tubo circolare posto orizzontalmente che unisce i due pali nella parte superiore e che costituisce la traversa.
 - 2) I tubi circolari hanno un diametro esterno di 7,5 centimetri.
 - 3) Gli spigoli superiori della porta sono tagliati a 45° sul lato esterno di congiunzione tra i pali e la traversa.

ANGOLI DELLA PORTA - DISEGNO E FOTOGRAFIA DI DETTAGLIO

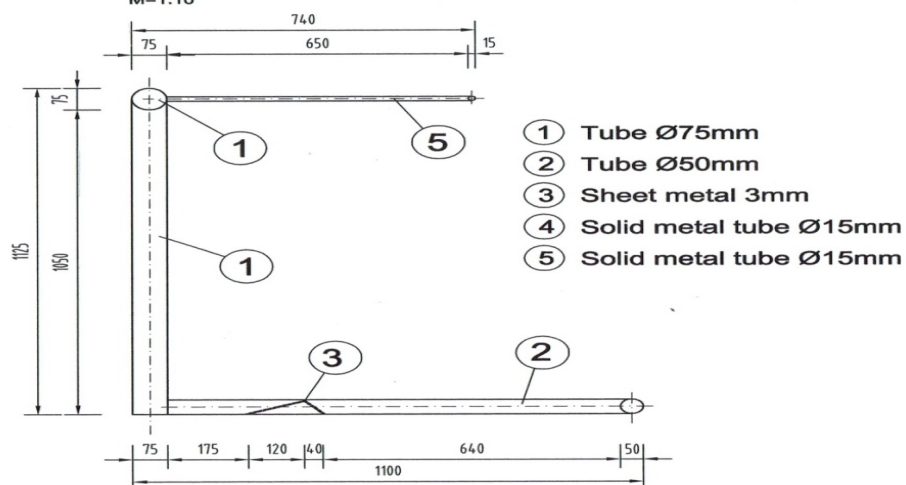


- 4) Le dimensioni interne della porta sono: 170 centimetri di larghezza e 105 centimetri di altezza.
- b. La struttura posteriore e inferiore della porta è formata da un arco semicircolare e da una barra orizzontale, entrambe dipinte di bianco, con le seguenti caratteristiche costruttive:
 - 1) L'arco semicircolare è costituito da un tubo di 5 centimetri di diametro saldato al bordo esterno della struttura frontale. L'arco semicircolare ha un raggio di 64 centimetri e il centro coincide con il centro della linea di porta.

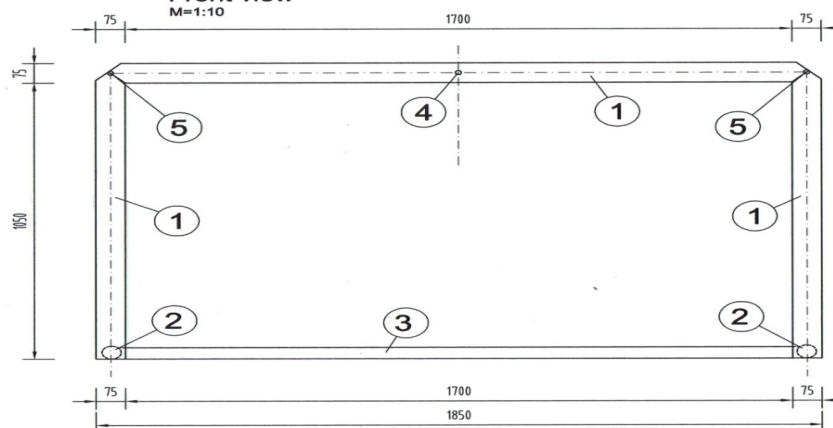
- 2) La barra orizzontale ha una larghezza di 12 centimetri e una inclinazione di 20 gradi rispetto al suolo. È saldata all'arco semicircolare ad una distanza di 25 centimetri dalla linea di porta a cui è parallela.
- c. La struttura posteriore e anteriore della porta è formata dalla composizione di un rettangolo e di un arco semicircolare, dipinta di bianco e con le seguenti caratteristiche costruttive:
- 1) Il rettangolo e l'arco semicircolare sono costituiti da un tondino di ferro pieno di 1,50 centimetri di diametro saldato alla struttura frontale della porta.
 - 2) I quattro lati del rettangolo sono definiti da:
 - a) Due barre orizzontali di lunghezza 40 centimetri saldate nella parte superiore di ciascun palo;
 - b) Dalla traversa e da una barra longitudinale, parallela alla traversa di lunghezza 170 centimetri, saldata all'estremità delle due barre orizzontali.
 - 3) L'arco semicircolare è saldato ai due vertici del rettangolo e a una ulteriore barra orizzontale lunga 65 centimetri, saldata al centro della traversa e ad essa perpendicolare.
3. L'intera struttura posteriore della porta è ricoperta da una rete di colore bianco; la dimensione della maglia è di 2,5 x 2,5 centimetri.
- a. La rete utilizzata può essere di corda, cotone o nylon.
 - b. La rete deve avvolgere le parti laterale, posteriore e superiore della struttura frontale della porta e tutto il perimetro dell'arco della struttura inferiore in modo da impedire l'entrata della pallina dall'esterno verso l'interno e viceversa.
4. Un'altra rete di colore bianco, con maglia di dimensione 2,5 x 2,5 centimetri, è sospesa all'interno della porta per ridurre la possibilità che la pallina possa uscire dalla porta quando viene segnato un gol.
- a. Questa rete di corda, cotone o nylon è fissata alla parte superiore della porta e pende liberamente fino al suolo in modo da cadere parallelamente alla linea di porta e a una distanza di 40 centimetri da essa.
 - b. Le dimensioni di questa rete sono: 110 centimetri di altezza e 180 centimetri di larghezza.
5. Le porte devono essere posizionate una di fronte all'altra, sulla linea di porta di ciascuna area di rigore, facendo in modo che il centro della larghezza della porta coincida con il centro della linea di porta.



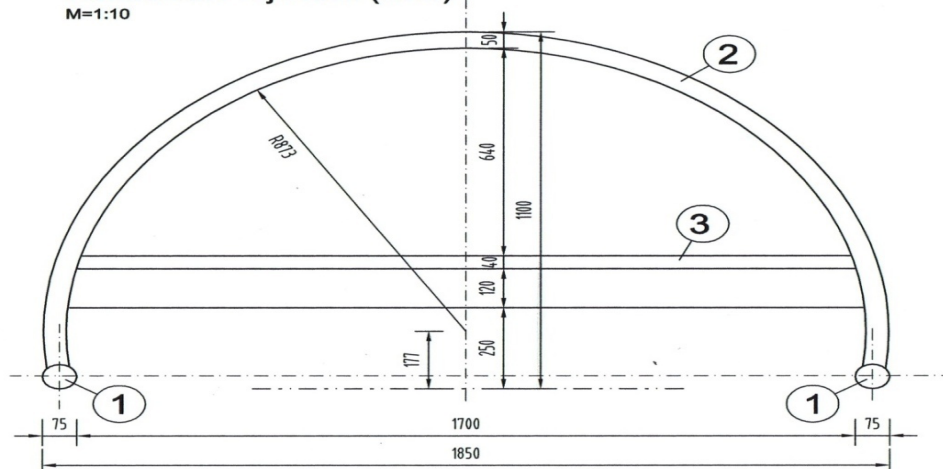
Goal Cage
Lateral view
M=1:10



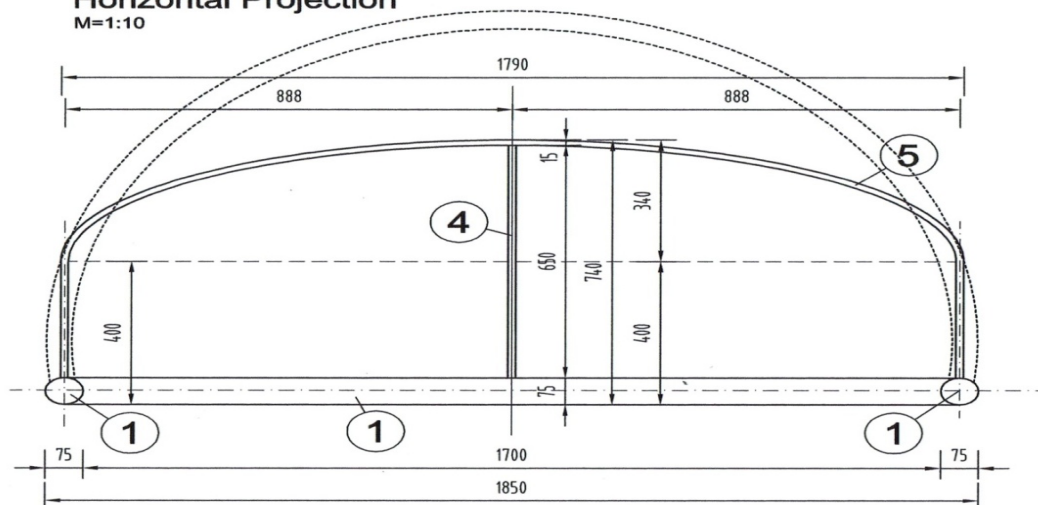
Goal Cage
Front view
M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection (floor)
M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection
M=1:10



ARTICOLO 4 (La pallina)

1. In ogni partita delle competizioni ufficiali di hockey su pista dovranno essere utilizzate palline, con certificato di omologazione di Wolf Skate, conformi alle seguenti caratteristiche:
 - a. È fatta di gomma o plastica pressata con all'interno un'anima di sughero.
 - b. Deve avere un peso di 150 grammi con una tolleranza di 5 grammi.
 - c. Deve avere un diametro di 72 millimetri ed essere perfettamente sferica.

- d. Può essere di colore nero o giallo (in funzione del colore della pista in modo da rendere massimo il contrasto).

DESCRIZIONE	Pallina ufficiale per le competizioni
MATERIALE	Gomma o plastica pressata. Interno in sughero
DIMENSIONI	Diametro di 72 millimetri
PESO	150 grammi +- 5 grammi
COLORE	Nero o giallo

2. Quando una partita è trasmessa in televisione, l'organizzatore può imporre il colore della pallina da usare per quella specifica partita.
3. In caso di disaccordo tra i due capitani su quale pallina utilizzare per la partita, la decisione verrà presa dagli arbitri principali e sarà definitiva.

ARTICOLO 5 (Pubblicità sulla pista e nella parte interna della balaustra)

1. Nelle competizioni internazionali per selezioni nazionali dei paesi affiliati a World Skate è consentito posizionare pubblicità sulla superficie di gioco in conformità alle seguenti disposizioni:
- a. Nelle competizioni internazionali per club, il soggetto organizzatore può autorizzare uno dei suoi sponsors a posizionare un adesivo pubblicitario all'interno del cerchio di centro pista purché il materiale utilizzato non alteri le condizioni di aderenza e scivolamento dei pattini dei giocatori.
 - b. Le federazioni nazionali possono autorizzare il posizionamento di pubblicità in altre zone della pista di gioco, ad eccezione dell'interno dell'area di rigore, purché non sia pregiudicata la riconoscibilità delle segnature di gioco della pista.
2. È consentito posizionare cartelli pubblicitari nella parte interna della balaustra mantenendo una distanza minima di 30 centimetri dalla superficie di gioco.

3. Gli striscioni e i cartelli pubblicitari collocati nella parte interna della balastra non devono costituire un pericolo per i giocatori in pista o costituire un ostacolo alla loro azione di gioco.

ARTICOLO 6 (Tavolo ufficiale di gara)

1. Nelle partite di hockey su pista occorre riservare uno spazio isolato dal pubblico e con tutte le dotazioni necessarie per il tavolo ufficiale di gara che deve essere collocato all'esterno della pista, il più vicino possibile alla balastra al centro di uno dei lati lunghi.
2. Al tavolo ufficiale di gara possono accedere:
 - a. Un cronometrista designato dalla federazione nazionale o dal soggetto responsabile della pista di gioco.
 - b. Un commissario designato dal soggetto supervisore dell'evento che ha il compito di dirigere il tavolo ufficiale di gara.
 - c. Un segretario designato dal soggetto supervisore dell'evento che compila il verbale di gara con strumentazione elettronica o manualmente.
 - d. Un arbitro ausiliario designato dal soggetto supervisore dell'evento che controlla i falli di squadra e la disciplina sulle panchine delle squadre, aiutando o chiarendo quando necessario e possibile i fatti che accadono durante la partita.
 - e. Un arbitro assistente designato dal soggetto supervisore dell'evento che controlla il tempo di possesso della pallina quando è disponibile il sistema elettronico di controllo.
3. Nelle competizioni internazionali, il soggetto organizzatore dell'evento deve fare in modo che il tavolo ufficiale di gara sia dotato delle seguenti attrezzature:
 - a. Cinque sedie.
 - b. Un computer portatile e una stampante con scanner e tutti i materiali consumabili necessari per il suo funzionamento.
 - c. Due indicatori manuali dei falli di squadra.
 - d. Due torrette di segnalazione della richiesta di time out e del raggiungimento del numero di falli di squadra precedente a quello per cui è previsto un tiro diretto contro la squadra.
 - e. Due display, uno per ciascuna squadra, indicanti il tempo di possesso della pallina rimanente.
4. Compete alle federazioni nazionali definire la composizione del tavolo ufficiale di gara, fermo restando l'obbligo che nelle gare di livello nazionale siano sempre designati almeno un cronometrista e l'arbitro ausiliario.

DETTAGLIO DEL TAVOLO UFFICIALE DI GARA E DELLE PANCHINE DELLE SQUADRE



LEGGENDA

- 1 - Riserve
- 2 - altri tesserati
- 3 - Commissario designato da WS-RHTC o del Comitato Tecnico Continentale
- 4 - Segretario del tavolo ufficiale (compilatore del verbale di gara)
- 5 - Cronometrista e operatore del tabellone elettronico
- 6 - Arbitro Ausiliare (controlla i falli di squadra e la disciplina sulle panchine)
- 7 - Arbitro assistente (controlla il tempo di possesso della pallina)

ARTICOLO 7 (Strumenti elettronici ausiliari per il controllo della partita)

1. Ogni federazione nazionale, club o altro soggetto che sia responsabile della organizzazione di partite internazionali di hockey su pista, per nazioni o per club è obbligata ad utilizzare attrezzature elettroniche che consentano di fornire le necessarie informazioni come specificato di seguito.
2. Richiesta di time out.
 - a. Quando una squadra richiede un time out, l'arbitro ausiliario deve adottare le seguenti procedure:
 - 1) Se sono presenti le torrette di segnalazione, accende la luce a sfondo verde della torretta collocata da lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che ha richiesto il time out.



- 2) Se non sono presenti le torrette di segnalazione, pone nel lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che ha richiesto il time out una bandierina o un altro oggetto che consenta di segnalare la richiesta del time out.
 - b. L'arbitro ausiliario farà una segnalazione acustica per consentire la concessione del time out e toglierà la segnalazione dal tavolo ufficiale di gara dopo che gli arbitri principali lo avranno concesso.
3. Prossima concessione di un tiro diretto per accumulo di falli di squadra.
 - a. Quando una squadra accumula un numero di falli di squadra tale che al fallo successivo subirà la sanzione tecnica del tiro diretto (9, 14, 19 falli...), l'arbitro ausiliario deve adottare le seguenti procedure:
 - 1) Se sono presenti le torrette di segnalazione, accende la luce a sfondo rosso della torretta collocata da lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che ha raggiunto il limite di falli.



- 2) Se non sono presenti le torrette di segnalazione, pone nel lato del tavolo ufficiale di gara più vicino alla panchina della squadra che ha raggiunto il limite dei falli una bandierina o un altro oggetto che consenta di segnalarlo.
 - b. L'arbitro ausiliario farà una segnalazione acustica per consentire la concessione del tiro diretto e toglierà la segnalazione dal tavolo ufficiale di gara dopo che gli arbitri principali lo avranno concesso.
4. Controllo del tempo di possesso della pallina.
 - a. Sul tavolo ufficiale di gara deve essere presente la consolle per il controllo del tempo di possesso della pallina (massimo 45 secondi).



- 1) I display che riportano il tempo di possesso della pallina vanno posizionati all'esterno della recinzione e della rete di protezione, dietro a ciascuna porta, a una distanza compresa tra uno e due metri.



- 2) Il supporto su cui sono collocati i display deve essere ad una altezza minima dal suolo di 1,40 metri.
- b. L'utilizzo di questo dispositivo è obbligatorio nelle competizioni internazionali per nazioni o per club organizzate da WS-RHTC o dai comitati tecnici continentali. Per il suo utilizzo verrà designato un arbitro assistente per ogni partita.
 - 1) Si raccomanda l'utilizzo di questo dispositivo nelle competizioni di categoria senior organizzate dalle federazioni nazionali.
 - 2) Spetta ai comitati tecnici continentali obbligare le federazioni nazionali affiliate all'utilizzo di questo dispositivo nelle competizioni di livello nazionale.
 - c. Il suono emesso dal dispositivo che segnala la conclusione del tempo di possesso della pallina è meramente indicativo; spetta agli arbitri principali segnalare con un fischio la conclusione del tempo di possesso della pallina.
 - d. In situazioni ordinarie gli arbitri principali non devono interferire o fare alcuna segnalazione all'arbitro assistente che utilizza il dispositivo per il controllo del tempo di possesso della pallina.
 - e. Tuttavia, gli arbitri principali sono tenuti ad effettuare le seguenti segnalazioni:
 - 1) Segnalare, alzando le braccia, quando alla squadra in possesso della pallina rimangono cinque secondi di possesso.
 - 2) Il conteggio segnala, con una delle braccia, il tempo di possesso della palla quando una squadra la ferma nella propria zona difensiva, se non c'è un indicatore di possesso di quarantacinque secondi (45).

- 3) Assegnare un tiro indiretto contro la squadra che eccede il tempo di possesso della pallina nella sua zona di difesa o termina il tempo a propria disposizione.

CAPITOLO II - ATTREZZATURE DEI GIOCATORI

ARTICOLO 8 (Attrezzature ordinarie dei giocatori)

1. Ogni giocatore deve utilizzare le seguenti attrezzature ordinarie:
 - a. Maglia da gioco, calzoncini e calzettoni che devono avere gli stessi colori del Paese o del Club che rappresenta e coprire completamente i parastinchi. Nel caso in cui vengano utilizzati dei calzettoni accorciati, i parastinchi non devono essere visibili. Se un giocatore indossa un ulteriore paio di calzettoni sotto a quelli principali, non devono essere visibili.
 - b. Due scarponi con pattini.
 - c. Un bastone.
2. I portieri devono obbligatoriamente utilizzare protezioni specifiche.
3. Sia i giocatori che i portieri possono utilizzare altre protezioni s.
4. La maglia da gioco, i calzoncini e i calzettoni dei giocatori di ciascuna squadra devono avere i colori della nazione o del club che rappresentano ad eccezione dei portieri che devono indossare una maglia da gioco di colore diversa da quella dei propri compagni e tale da non confondersi con le maglie da gioco dei giocatori e del portiere avversari.
 - a. Tutte le maglie da gioco dei giocatori, comprese quelle dei portieri, saranno identificate da numeri diversi compresi tra 1 e 99; non è consentito utilizzare il numero 0.
 - 1) I numeri devono essere stampati nella parte posteriore della maglia da gioco, devono essere alti almeno 30 centimetri, e devono essere di un solo colore in contrasto con il colore della maglia da gioco.
 - 2) I numeri possono essere opzionalmente stampati anche nella parte anteriore della maglia da gioco o dei pantaloncini.
 - b. Indipendentemente dal numero utilizzato, i portieri devono essere specificamente identificati nel verbale di gara.
 - c. Quando le due squadre o i portieri si presentano in pista con colori uguali o che possono confondersi, gli arbitri devono seguire le seguenti procedure:
 - 1) Cercare un accordo tra le squadre per risolvere il problema.
 - 2) In assenza di accordo, la squadra che dovrà cambiare il proprio abbigliamento, compresa la maglia dei portieri se necessario, è la squadra di casa.
 - d. Il capitano di ciascuna squadra deve essere identificato tramite una fascia di colore diverso da quello della sua maglia di gioco.
 - 1) Nel caso in cui il capitano venga sostituito, non dovrà passare la fascia a un compagno, ma indicherà agli arbitri chi ricoprirà il ruolo di capitano in pista.
 - 2) Nel caso in cui il capitano venga espulso o non possa proseguire il gioco a causa di un infortunio, la fascia passerà al giocatore indicato come vicecapitano nel verbale di gara.

5. I giocatori indosseranno scarponi con pattini dotati di quattro ruote posizionate a due a due su due assi trasversali. È autorizzato l'utilizzo dei pattini in linea purché perfettamente sicuri e che coprano la totalità del piede.

- a. È vietato utilizzare qualunque rinforzo metallico per gli scarponi, anche se la parte metallica viene ricoperta da altro materiale.
- b. Le ruote dei pattini non possono avere un diametro inferiore a 3 centimetri. Non è consentita la presenza di nessuna ulteriore protezione tra il carrello anteriore e quello posteriore.
- c. È consentito utilizzare un freno di diametro non superiore a 5 centimetri posizionato nella punta dei pattini o degli scarponi a condizione che non rappresentino un pericolo per i giocatori.
- d. I portieri possono utilizzare pattini con ruote di dimensioni minori per favorire una maggiore stabilità della loro posizione in difesa della porta.

PATTINO DI GIOCATORE ESTERNO

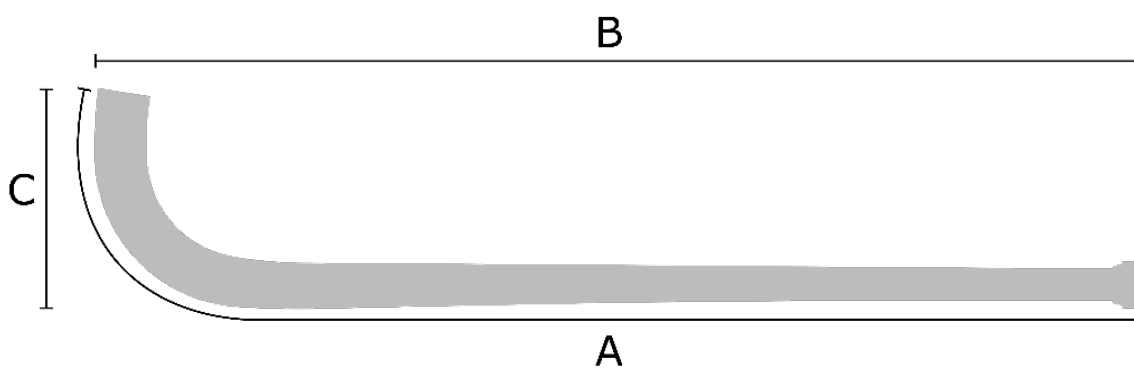


PATTINO DI PORTIERE

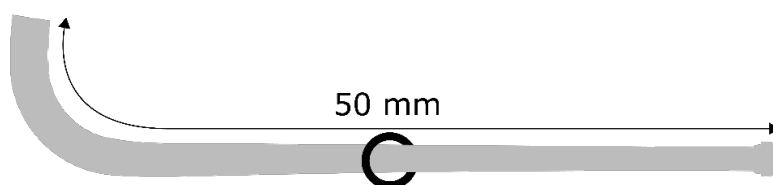


6. Il bastone deve sempre essere costituito da due elementi: una impugnatura e una parte curva.
- a. In quanto elemento di gioco, il bastone è costituito da un unico pezzo di dimensioni definite dalle norme seguenti che termina con una curvatura da uno dei lati denominata curva. Posizionando il bastone su una superficie piana, come illustrato nella immagine seguente, si identificano tre dimensioni: la lunghezza complessiva (A), la proiezione longitudinale (B) e la proiezione laterale (C).
 - b. Il bastone deve essere costruito con materiali non dannosi per il giocatore che lo utilizza, per gli altri giocatori e per il gioco.
 - c. Il bastone non deve pesare più di 500 grammi, con una tolleranza di 50 grammi (Un bastone utilizzato in gara, che sia stato o meno personalizzato dal giocatore, non può in alcun caso pesare più di 500 grammi).
 - d. Il bastone deve rispettare i requisiti dimensionali.
 - e. Per rispettare le dimensioni trasversali, il bastone deve passare completamente all'interno di un anello con diametro interno di 5 centimetri.
 - f. La lunghezza complessiva (dimensione A) non deve superare i 115 centimetri.
 - g. La proiezione longitudinale (dimensione B) non deve superare i 105 centimetri. La proiezione laterale (dimensione C) deve essere compresa tra 17 e 22 centimetri. La somma delle dimensioni B e C non deve superare i 124 centimetri come esemplificato nei disegni 3, 4 e 5.

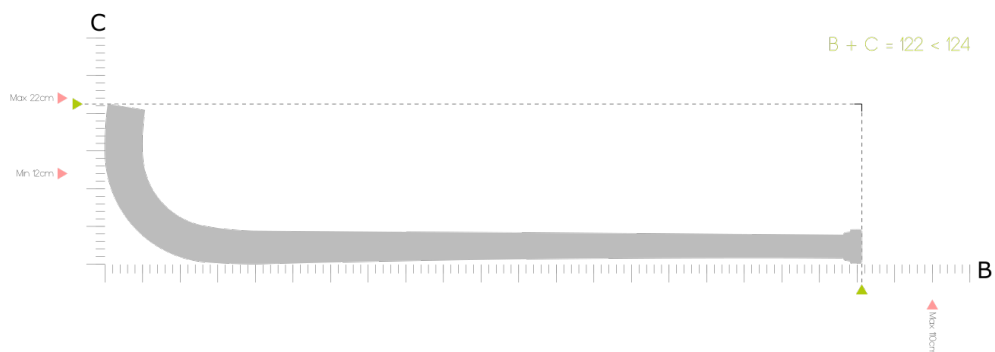
DESCRIZIONE	Bastone di gioco
MATERIALE	Legno e/o fibra sintetica
DIMENSIONI	Come specificato nelle immagini seguenti
PESO	Tra 450 e 550 grammi
COLORE	Adesivi: a seconda del produttore e del legno Finiture: a seconda del disegno e delle finiture



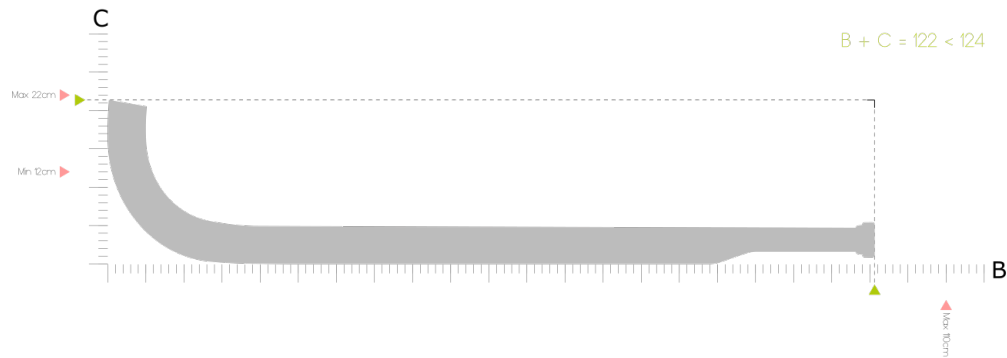
Disegno 1 - Dimensioni di un bastone



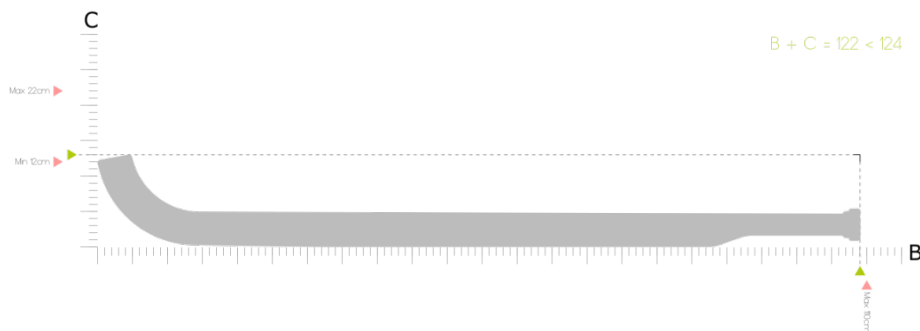
Disegno 2 - Regola dell'anello



Disegno 3 - Bastone tradizionale in regola con la norma



Disegno 4 - Bastone da portiere tradizionale in regola con la norma.



Disegno 5 - Bastone da portiere a curva corta in regola con la norma

ARTICOLO 9 (Attrezzature protettive obbligatorie per i portieri)

1. I portieri devono obbligatoriamente indossare le seguenti attrezzature protettive:
 - a. Un casco con visiera o con griglia che protegga integralmente la testa.
 - b. Una pettorina.
 - c. Due guanti da portiere.
 - d. Due gambali da portiere.
2. Il casco con visiera o griglia per la protezione della testa può essere di plastica o di altro materiale ed è formato da una o due parti collegate e fissate da cinture avvolgenti. Eventuali pezzi metallici dovranno essere rivestiti di plastica, cuoio o gomma in modo da non essere pericolosi per l'integrità fisica degli altri giocatori.



3. Per la protezione dei portieri è obbligatorio l'utilizzo di una pettorina formata da un unico pezzo (comprese le protezioni delle spalle e della parte superiore delle braccia) e indossata sotto alla maglia da gioco. La pettorina deve essere realizzata in materiale ammortizzante e sufficientemente flessibile da adattarsi al corpo del portiere. Lo spessore della pettorina non può mai essere superiore a 1,5 centimetri.



- a. I portieri possono utilizzare opzionalmente le seguenti protezioni:
- 1) Una protezione per il collo, ad esso aderente, di spessore massimo 5 centimetri e posto sotto alla pettorina.
 - 2) Una protezione elastica o semi-rigida per le cosce, realizzata in materiale ammortizzante a forma di pantaloncino e adattata alla coscia, avente uno spessore non superiore a 5 centimetri.
- b. Non è consentito l'utilizzo di nessun'altra attrezzatura protettiva che aumenti le dimensioni naturali delle protezioni descritte.
4. I guanti dei portieri devono essere confezionati in cuoio, stoffa, tela, materiali sintetici o plastici purché tali materiali siano modellabili e flessibili. È proibito utilizzare parti metalliche o con rivestimento in metallo, così come è vietato tutto ciò che possa mettere a rischio l'integrità fisica dell'utilizzatore o degli altri giocatori.
- a. I guanti dei portieri servono per la protezione delle mani e degli avambracci. La loro progettazione, realizzazione e il loro utilizzo non devono necessariamente essere uniformi, ma devono rispettare le seguenti dimensioni:
- 1) Lunghezza massima di 40 centimetri.
 - 2) Larghezza massima del guanto con pollice libero di 25 centimetri.
 - 3) Larghezza massima del guanto con 4 dita libere di 20 centimetri.
 - 4) Spessore massimo del guanto di 5 centimetri.
- b. Uno dei guanti deve essere flessibile e articolato in modo da permettere al portiere di afferrare e utilizzare il proprio bastone.
- c. L'altro guanto può essere meno flessibile, ma deve permettere che al suo interno la mano possa rimanere aperta e con le dita separate.



Foto 12: Guantes de Portero

5. I gambali dei portieri sono formati da una o due parti collegate e fissate da cinture avvolgenti attorno alle gambe in modo da garantire la protezione parziale delle gambe e dei piedi dell'utilizzatore.

a. I gambali dei portieri hanno le seguenti dimensioni massime:

- 1) Larghezza della parte superiore di 30 centimetri.
- 2) Larghezza della parte centrale di 27,5 centimetri.
- 3) Larghezza della parte inferiore di 25 centimetri.
- 4) Altezza totale di 65 centimetri.
- 5) Spessore massimo per l'intera altezza di 5 centimetri.



b. La protezione per i piedi può essere un pezzo unico o separato del gambale; deve in ogni caso essere rispettata l'altezza massima di 65 centimetri della protezione nel suo complesso.

- 1) La protezione per i piedi, fissata alla parte inferiore del gambale, può avere una larghezza massima di 25 centimetri, una altezza massima di 11 centimetri e una estensione massima nella direzione del piede di 20 centimetri.
 - 2) Lo spessore massimo per la protezione dei piedi è di 5 centimetri.
 - 3) Il fissaggio alla gamba e al piede di ciascun elemento avviene in modo indipendente per mezzo di due o tre cinture incrociate sulla parte frontale o fissate al bordo laterale di ciascun elemento e allacciate nella parte posteriore della gamba.
- c. I gambali dei portieri devono essere confezionati in cuoio, stoffa, tela, materiali sintetici o plastici purché tali materiali siano modellabili e flessibili. È proibito utilizzare parti metalliche o con rivestimento in metallo, così come è vietato tutto ciò che possa mettere a rischio l'integrità fisica dell'utilizzatore o degli altri giocatori.
6. L'attrezzatura protettiva del portiere deve essere certificata dall'ente organizzatore delle competizioni, sia a livello internazionale sia a livello nazionale tramite le rispettive federazioni.

ARTICOLO 10 (Attrezzature protettive facoltative per i giocatori)

1. Ogni giocatore, inclusi i portieri, può utilizzare attrezzature di protezione non metalliche, collocate direttamente sul corpo e ad esso del tutto aderenti, esclusivamente per preservare la propria integrità fisica, a condizione che il loro utilizzo non comporti alcun tipo di vantaggio per chi ne fa uso.
2. È autorizzato l'utilizzo delle seguenti attrezzature di protezione fisica dei giocatori:
 - a. Guanti imbottiti con uno spessore massimo di 2,5 centimetri, con le dita completamente separate e che non proteggano l'avambraccio oltre 10 centimetri dal polso.



- b. Ginocchiere imbottite con uno spessore massimo di 2,5 centimetri per la protezione delle ginocchia.



- c. Parastinchi di protezione, con uno spessore massimo di 5 centimetri. Devono essere indossati al di sotto dei calzettoni e fissati intorno alle gambe.



- d. Porta conchiglia in stoffa e conchiglia in materiale plastico resistente per la protezione degli organi genitali.



- e. Gomitiere imbottite di materiale non rigido o tale da poter essere pericoloso per gli altri giocatori.
3. Protezioni per la testa e il volto dei giocatori di movimento.
- I giocatori di movimento possono utilizzare protezioni per la testa e il volto senza bisogno di autorizzazione da parte del Comitato Tecnico di World Skate, della Confederazione Continentale o della Federazione Nazionale.
 - La protezione per il volto deve essere unita alla protezione per la testa. La protezione per la testa deve sempre essere fissata tramite una cintura che passa sotto al mento.
 - Le protezioni autorizzate sono quelle riprodotte in foto in questo regolamento e quelle omologate o autorizzate dal Comitato Tecnico di World Skate.

Ogni prodotto commercializzato deve essere verificato e deve rispettare le seguenti caratteristiche tecniche:

DESCRIZIONE	Casco ufficiale per giocatori di hockey su pista
MATERIALE	<u>Protezione testa:</u> gomma EVA ad alto impatto 8 mm <u>Visiera:</u> copoliestere PETG trasparente 4mm
DENSITÀ DELLA VISIERA	1,27 g/cm ³ (ISO 1183)
PESO	280 grammi per taglia L
COLORE	<u>Protezione testa:</u> qualsiasi <u>Visiera:</u> trasparente



ARTICOLO 11 (Pubblicità su abbigliamento e attrezzature dei giocatori)

1. È consentita la pubblicità su abbigliamento e attrezzature di gioco a condizione che non pregiudichi la corretta identificazione dei colori della divisa di gioco.
2. Non è ammessa pubblicità con propaganda politica o religiosa.



CAPITOLO III - CESSIONE DEI GIOCATORI ALLE SQUADRE NAZIONALI

ARTICOLO 12 (Cessione dei giocatori alle squadre nazionali)

1. Tutti i Club sono OBBLIGATI ad autorizzare i giocatori delle proprie squadre a partecipare alle attività delle rispettive Squadre Nazionali quando vengono ufficialmente convocati dalle Federazioni Nazionali aderenti a World Skate.
2. I giocatori convocati dovranno essere disponibili per le rispettive Nazionali (almeno):
 - a. 21 giorni di calendario prima dell'inizio di un Campionato Mondiale o Continentale.
 - b. Per 8 giorni nel periodo di Pasqua (dal lunedì antecedente al lunedì successivo entrambi compresi).
 - c. Per 1 settimana (dal lunedì alla domenica entrambi compresi) in data che verrà stabilita da WORLD SKATE-RHTC entro il 1° gennaio di ogni anno.

REGOLE DI ARBITRAGGIO (MANUALE DI ARBITRAGGIO)

INDICE

CAPITOLO I - L'ARBITRO

ARTICOLO 1 (Composizione della squadra di arbitraggio e designazione)	73
ARTICOLO 2 (Funzioni)	74
ARTICOLO 3 (Mancanza o sostituzione degli arbitri designati - procedure)	77
ARTICOLO 4 (Valutazione degli arbitri - funzioni dei delegati tecnici)	78
ARTICOLO 5 (Atti e procedure preliminari alla partita)	79
ARTICOLO 6 (Abbigliamento e strumenti degli arbitri)	81
ARTICOLO 7 (Verbale di gara e supplemento)	82
ARTICOLO 8 (Sistemi complementari per l'arbitraggio)	84

CAPITOLO II - GESTI

ARTICOLO 9 (Gesti utilizzata dagli arbitri)	85
---	----

DISPOSIZIONI FINALI	89
---------------------------	----

CAPITOLO I - L'ARBITRO

ARTICOLO 1 (Composizione della squadra di arbitraggio e designazione)

1. Nelle partite delle competizioni internazionali di hockey su pista, la squadra arbitrale è composta da tre o quattro arbitri di categoria internazionale le cui funzioni sono ripartite come segue:
 - a. Due arbitri principali che sono responsabili della direzione di gara. L'arbitro principale designato come "Arbitro 1" svolge le funzioni di capo della squadra arbitrale.
 - b. Un arbitro ausiliario con il compito di:
 - 1) Effettuare il controllo disciplinare delle panchine e dei giocatori temporaneamente sospesi dal gioco;
 - 2) Controllare i time out concessi a ciascuna squadra e conteggiare i falli di squadra commessi;
 - 3) Informare il pubblico e le squadre tramite strumenti elettronici o con altro mezzo relativamente a:
 - a) La richiesta di un time out da parte di ciascuna squadra.
 - b) Il numero di falli di squadra accumulati e la segnalazione specifica del raggiungimento del limite di falli (9°, 14°, 19°, ecc.).
 - c. Un arbitro assistente può integrare la squadra arbitrale per utilizzare il dispositivo elettronico di controllo del tempo di possesso di pallina di ciascuna squadra.
 - d. Un cronometrista integra il tavolo ufficiale di gara e dà supporto all'operato degli arbitri principali in pista.
2. La designazione della squadra di arbitraggio per le diverse competizioni internazionali è competenza di:
 - a. World Skate RHTC per quanto riguarda le competizioni di livello mondiale.
 - b. I vari comitati tecnici continentali per quanto riguarda le competizioni continentali organizzate nelle rispettive aree di competenza.
3. Tutte le partite delle competizioni di livello mondiale sono dirette da squadre di arbitraggio composte da arbitri di categoria "Élite" in accordo con la classificazione ufficiale redatta da World Skate RHTC.
4. Fermo restando per quanto stabilito nei punti seguenti, le partite delle varie competizioni continentali saranno dirette da squadre di arbitraggio ufficialmente designate dai comitati tecnici competenti per territorio.
5. I comitati tecnici continentali possono richiedere il supporto di World Skate RHTC per la nomina di arbitri internazionali affiliati ad altre confederazioni continentali.

6. Ai comitati tecnici continentali è vietato invitare arbitri di altre confederazioni continentali a dirigere partite senza la previa e formale autorizzazione di World Skate RHTC.
7. Nelle competizioni nazionali sono le diverse federazioni nazionali affiliate a World Skate che hanno il compito di designare le squadre arbitrali per ciascuna partita, tenendo in considerazione quanto disposto di seguito:
 - a. Per ogni partita delle competizioni senior per club è obbligatorio:
 - 1) Designare tre arbitri abilitati dalla federazione nazionale (due arbitri principali e un arbitro ausiliario).
 - 2) Designare un arbitro assistente per il controllo e l'informazione al pubblico sui falli di squadra, il risultato e il tempo di gioco che devono essere fatti tramite apposita strumentazione elettronica controllata dal tavolo ufficiale di gara.
 - b. Le partite delle altre competizioni nazionali per club possono essere arbitrate da uno o più arbitri principali ed è ammesso che le funzioni di arbitro ausiliario e cronometrista possano essere esercitate da:
 - 1) Persone ufficialmente abilitate dalla federazione nazionale; o
 - 2) Un arbitro ausiliario proposto dalla squadra ospite e un cronometrista proposto dalla squadra di casa.
8. Tutte le partite delle competizioni nazionali devono essere dirette da squadre di arbitraggio formate da arbitri in attività affiliati per la federazione nazionale organizzatrice, fatto salvo quanto stabilito di seguito:
 - a. Le federazioni nazionali possono richiedere il supporto del comitato tecnico continentale cui sono affiliate per la nomina di arbitri affiliati ad altre federazioni nazionali.
 - b. Alle federazioni nazionali è vietato invitare arbitri, in attività o a riposo, di altre federazioni nazionali senza la previa e formale autorizzazione del relativo comitato tecnico continentale.
9. Tutti gli arbitri di hockey su pista hanno il dovere di rispettare e far rispettare le regole ufficiali di gioco e gli altri regolamenti emanati dagli organismi internazionali e nazionali di cui fanno parte; in particolare per quanto concerne alle varie disposizioni, norme, procedure, interpretazioni e chiarimenti relativi alla loro attività di arbitraggio dell'hockey su pista.

ARTICOLO 2 (Funzioni)

1. Il coordinamento tra gli arbitri che compongono la squadra di arbitraggio è importante e rilevante nello svolgimento delle funzioni loro assegnate ed esige posizionamenti e movimenti corretti in pista e una adeguata suddivisione delle funzioni.
2. Gli arbitri principali sono i giudici assoluti all'interno della pista e le loro decisioni in merito al gioco devono essere assunte con grande competenza e responsabilità e devono essere sempre

improntate alla imparzialità e all'applicazione scrupolosa delle regole del gioco e degli altri regolamenti in vigore.

3. Gli arbitri principali si devono muovere in pista in modo da poter seguire da vicino lo sviluppo del gioco. Hanno il diritto di esercitare l'azione disciplinare nei confronti dei giocatori e degli altri rappresentati di ciascuna squadra prima, durante e dopo la partita, agendo con il rigore necessario per assicurare un gioco corretto e privo da scorrettezze.
4. Ogni volta che sia necessario e a gioco fermo, gli arbitri principali possono consultarsi con l'arbitro ausiliario per chiarire episodi accaduti nei pressi del tavolo ufficiale di gara. In queste occasioni non è consentita la presenza di giocatori o tesserati delle squadre che non siano stati preventivamente autorizzati.
5. Gli arbitri principali possono richiedere l'intervento del servizio d'ordine quando ritengano esserci problemi gravi inerenti al comportamento del pubblico o quando un giocatore o un altro tesserato che si trova sulla panchina delle riserve o al tavolo ufficiale di gara si rifiuti di eseguire gli ordini degli arbitri.
6. Nei casi non previsti dalle regole del gioco, gli arbitri principali devono decidere secondo coscienza, cercando di risolvere tutti i casi con le azioni che ritengano necessarie e decidendo in merito ai reclami che potrebbero insorgere, assicurando sempre la correzione di eventuali irregolarità o errori gravi che possano essere individuati durante la partita e favorendo sempre una rigorosa applicazione delle norme in vigore a difesa dell'etica e della verità sportiva.
7. Non c'è differenza tra quello che è considerato il capo della squadra arbitrale e l'altro arbitro principale per quanto riguarda il loro intervento nello sviluppo della partita.
8. L'arbitro 1 deve svolgere le seguenti funzioni:
 - a. Prima dell'inizio della partita, verificare quanto segue:
 - 1) Le condizioni della pista e del sistema utilizzato per cronometrare la gara.
 - 2) L'identificazione dei giocatori e dei tesserati di entrambe le squadre.
 - 3) Il sistema per l'informazione al pubblico sull'andamento della gara.
 - 4) La verifica del sistema elettronico di controllo del tempo di possesso della pallina.
 - b. Nei casi in cui è prevista la scelta della pallina, chiamare a sé i capitani.
 - c. Verificare se tutti i giocatori in pista sono pronti e fischiare l'inizio di ciascun tempo di gioco, compresi i tempi supplementari.
 - d. Nel caso in cui emergano divergenze o dubbi sulle decisioni arbitrali durante la partita, l'arbitro 1 deve consultarsi con gli altri componenti della squadra di arbitraggio e dirimere qualunque divergenza, problema o difficoltà tenendo in considerazione:
 - 1) La corretta applicazione delle regole e dei regolamenti.
 - 2) La risoluzione degli errori che possano emergere, compiendo le necessarie azioni correttive dopo avere valutato eventuali reclami che potrebbero insorgere.

- 3) Redigere e sottoscrivere il supplemento al verbale di gara e attestare la corretta compilazione del verbale di gara della partita e degli altri documenti ufficiali, apportando eventualmente le modifiche necessarie.
 - 4) Recapitare al soggetto internazionale o nazionale organizzatore della competizione il verbale di gara, gli altri documenti di controllo e l'eventuale supplemento al verbale di gara.
9. Il controllo del tavolo ufficiale di gara spetta all'arbitro ausiliario che deve:
- a. Garantire un controllo rigoroso ed efficace del comportamento disciplinare dei componenti delle panchine di ciascuna squadra, informando gli arbitri principali delle infrazioni commesse al di fuori della pista.
 - b. Aiutare gli arbitri principali ad individuare e correggere irregolarità o errori gravi commessi durante la gara.
 - c. Garantire che pubblico e squadre ricevano le necessarie informazioni sull'andamento della partita e in particolare:
 - 1) Il risultato della partita.
 - 2) Il restante tempo di gioco.
 - 3) Il numero di falli di squadra accumulato da ciascuna squadra.
 - 4) I time out richiesti da ciascuna squadra.
 - 5) Annotare e registrare tutto quanto necessario per il controllo di ciò che accade durante la partita e collaborare con gli arbitri principali nella stesura del verbale di gara in relazione a:
 - a) I falli di squadra segnalati dagli arbitri principali, segnalando sempre quando deve essere concesso un tiro diretto contro la squadra dell'infrattore.
 - b) L'azione disciplinare nei confronti di giocatori e tesserati.
 - c) I time out concessi a ciascuna squadra durante ogni tempo di gioco.
 - d) Il risultato finale della partita con il dettaglio dei gol segnati da ciascuna squadra in ciascun tempo di gioco.
 - d. Controllare e supportare il lavoro del cronometrista, correggendo eventuali errori e se necessario informare gli arbitri principali, a gioco fermo, su ogni problema o eventuale infrazione commessa dal cronometrista.
10. Nelle partite ufficiali riconosciute da World Skate RHTC occorre utilizzare un cronometro elettronico che mostri il tempo che manca al termine di ciascuna parte di gara.
11. Ad ogni interruzione di gioco, il cronometro deve essere fermato per consentire al pubblico e ai tesserati delle squadre di avere una informazione corretta e trasparente del tempo di gioco. È consentito utilizzare un cronometro manuale; in questo caso al tavolo ufficiale di gara deve essere disponibile un sistema per informare il pubblico sul numero di minuti che mancano al termine del tempo di gioco di ciascuna parte di gara.

12. Il cronometrista ha il compito di controllare il tempo di ciascuna parte di gara occupandosi di quanto segue:
- a. Il cronometro deve essere fatto partire al fischio degli arbitri per l'inizio del gioco.
 - b. Alla conclusione di ogni tempo di gioco deve essere emesso un segnale acustico che ne decreta il termine.
 - c. Il gioco inizia con il fischio dell'arbitro e termina con il segnale acustico del cronometro.
 - d. Due minuti prima della conclusione del tempo concesso per l'intervallo è necessario attivare un segnale sonoro.
 - e. Il controllo del time out concesso in ciascun tempo di gioco, informando il pubblico su quale squadra lo ha richiesto.
 - f. Il controllo della esecuzione delle sanzioni ai giocatori e dei periodi di inferiorità numerica.

ARTICOLO 3 (Mancanza o sostituzione degli arbitri designati - procedure)

1. Una partita deve essere giocata anche se si verifica l'assenza della squadra arbitrale ufficialmente scelta e designata. Una volta verificata tale assenza e dopo un'attesa massima di ulteriori 30 minuti si adotteranno le seguenti procedure:
 - a. In caso di assenza degli arbitri principali, la partita sarà diretta dall'arbitro ausiliario.
 - b. In caso di assenza di uno degli arbitri principali designati, la partita sarà diretta:
 - 1) Dall'altro arbitro principale, che sarà il capo della squadra arbitrale.
 - 2) Dall'arbitro ausiliario.
 - 3) Se l'arbitro principale inizialmente assente si presenta dopo che la partita ha avuto inizio, non potrà dirigere la gara.
 - c. Se tutti gli arbitri designati sono assenti, i dirigenti di entrambe le squadre designeranno una persona secondo i seguenti criteri:
 - 1) Se sono presenti uno o più arbitri in attività, la partita sarà diretta da quello di categoria maggiore e, in caso di uguale categoria, da quello più anziano.
 - 2) Se non sono presenti arbitri in attività ma sono presenti arbitri a riposo, la partita sarà diretta da quello di categoria maggiore al momento del ritiro e, in caso di uguale categoria, da quello con più anni di attività.
 - 3) In assenza di arbitri in attività o a riposo, la partita sarà diretta da un arbitro non ufficiale che abbia il consenso di entrambe le squadre.
 - 4) In assenza di accordo tra i dirigenti delle due squadre, la partita sarà diretta da un dirigente o un allenatore di ciascuna squadra per ogni tempo di gioco; l'arbitro scelto dalla squadra di casa arbitrerà il primo tempo regolamentare ed eventualmente il primo tempo supplementare.
2. Se uno degli arbitri principali è costretto ad abbandonare la partita a causa di lesione o incapacità fisica si applicheranno le seguenti procedure:
 - a. Se la partita era diretta da due arbitri principali, si prosegue con la direzione dell'altro arbitro principale, senza rimpiazzare l'arbitro che ha abbandonato.

- b. Se la partita era diretta da un solo arbitro, sarà sostituito dall'arbitro ausiliario o, in sua assenza, da una persona decisa di comune accordo tra i dirigenti delle due squadre seguendo la procedura del punto precedente.
 - c. Se uno o entrambi gli arbitri principali che hanno iniziato la partita decidono di interromperla dopo avere subito una aggressione o per qualunque altro motivo legato alla loro sicurezza, nessun altro arbitro può sostituirli per proseguire la gara.
3. Se si verifica la contemporanea mancata presentazione di una delle due squadre e di tutta la squadra arbitrale, il dirigente accompagnatore dell'unica squadra presente deve applicare le seguenti procedure:
- a. Cercare di rintracciare tra il pubblico un arbitro in attività o ritirato.
 - b. Se ciò non è possibile, il dirigente accompagnatore dovrà richiedere l'intervento di una delle seguenti persone:
 - 1) Un dirigente del soggetto responsabile della competizione.
 - 2) Un dirigente della federazione nazionale cui la squadra è affiliata.
 - 3) Due persone disponibili scelte tra il pubblico che abbiano possibilmente un legame con la disciplina dell'hockey su pista.
 - c. La persona scelta predispone e firma i documenti presentati dal delegato dell'unica squadra presente:
 - 1) Il modulo di controllo delle licenze dell'unica squadra presente che serve come certificazione e identificazione delle persone presenti nel verbale di gara.
 - 2) Il verbale di gara che, oltre alla identificazione dei tesserati presenti, riporterà i fatti accaduti.
 - d. Tutti questi documenti saranno inviati al soggetto responsabile della organizzazione della competizione di cui faceva parte la partita non disputata.

ARTICOLO 4 (Valutazione degli arbitri - funzioni dei delegati tecnici)

- 1. Con l'obiettivo di incentivare lo sviluppo qualitativo in termini tecnici degli arbitri internazionali, è competenza di World Skate RHTC:
 - a. Elaborare e istituzionalizzare un sistema di osservazione e valutazione annuale degli arbitri internazionali.
 - b. Reclutare, formare, selezionare e nominare delegati tecnici che osservino e valutino le prestazioni degli arbitri internazionali nelle principali competizioni internazionali.
 - c. Elaborare e diffondere un "Manuale di arbitraggio" degli arbitri di hockey su pista per standardizzare processi e procedure e per promuovere l'interpretazione delle regole del gioco e l'omogeneità di giudizio.
- 2. Con il coordinamento di World Skate RHTC compete ai delegati tecnici:
 - a. L'osservazione e la valutazione delle prestazioni degli arbitri internazionali.

- b. L'elaborazione del "Rapporto tecnico di valutazione" per ciascuna osservazione effettuata nel quale saranno riportati e descritti con rigore e precisione tutte le anomalie, gli errori o le infrazioni commesse dagli arbitri osservati.
 - c. Collaborare con la Commissione Internazionale di Hockey Pista nelle iniziative di formazione dirette agli arbitri internazionali di hockey pista.
3. Il delegato tecnico non ha diritto ad un posto nel tavolo ufficiale di gioco; deve osservare la partita dalle tribune e da una postazione a lui riservata dal soggetto organizzatore.

ARTICOLO 5 (Atti e procedimenti preliminari alla partita)

1. Tutti i componenti della squadra di arbitraggio designati per la partita devono arrivare sulla pista di gioco con un anticipo di 90 minuti sull'ora di inizio della gara.
 - a. Devono presentarsi opportunamente attrezzati e garantire l'esecuzione di tutti gli atti e procedimenti definiti nei punti seguenti.
 - b. Prima di iniziare il riscaldamento in pista delle squadre e degli arbitri principali, l'arbitro ausiliario o, in sua assenza, uno degli arbitri principali, deve relazionarsi con i dirigenti di entrambe le squadre per avere:
 - 1) La lista e le licenze dei tesserati di ciascuna squadra, nonché i numeri di maglia dei giocatori, da inserire nel verbale di gara.
 - 2) I colori delle divise di gioco dei giocatori e dei portieri di entrambe le squadre.
2. La squadra di casa occupa la metà pista situata alla destra del tavolo ufficiale di gara sia nel riscaldamento che nel primo tempo regolamentare e supplementare. La squadra ospite eseguirà il tiro di inizio nel primo tempo e nel primo tempo supplementare.



3. Il giorno precedente l'inizio delle competizioni internazionali per squadre nazionali o per club o la mattina del giorno stesso, il soggetto organizzatore garantirà la disponibilità dell'impianto di gioco affinché le squadre partecipanti possano effettuare un allenamento di adattamento alla pista di almeno 30 minuti.
4. Per il riscaldamento degli arbitri principali deve essere delimitato tramite coni uno spazio riservato a cavallo della linea di centro pista della larghezza di circa due metri.

5. In condizioni ordinarie, il riscaldamento delle squadre deve terminare con 15 minuti di anticipo rispetto all'orario ufficiale di inizio della partita.
6. La pista di gioco deve essere disponibile per il riscaldamento per almeno 30 minuti rispetto all'orario di inizio della partita. Se si verifica un ritardo dell'orario di inizio della partita, gli arbitri principali informeranno i dirigenti e i capitani di ogni squadra che:
- a) Avranno a disposizione 20 minuti per effettuare il riscaldamento.
 - b) Il riscaldamento dovrà essere effettuato indossando la divisa di gioco.
 - c) Non sarà possibile rientrare negli spogliatoi al termine del riscaldamento.
7. La squadra di arbitraggio deve entrare in pista con un anticipo di 15 minuti rispetto all'orario ufficiale di inizio della partita disponendo:
- a. L'immediata uscita dalla pista dei giocatori delle squadre che si stavano riscaldando.
 - b. La verifica dello stato delle porte.
8. I giocatori di entrambe le squadre devono entrare in pista con un anticipo di dieci minuti rispetto all'orario ufficiale della partita.
9. Il soggetto responsabile della competizione può fornire le palline da utilizzare durante la partita. In ogni caso, la squadra locale ha l'obbligo di fornire le palline necessarie per la partita. Anche la squadra ospite ha il diritto di proporre palline da utilizzare durante la partita.
10. Nel corso del tempo concesso per il riscaldamento, i capitani delle squadre devono accordarsi su quale pallina utilizzare per la partita, consegnandola agli arbitri principali dopo il loro ingresso in pista. In ogni caso, la scelta della pallina da utilizzare è sempre responsabilità degli arbitri principali, in particolare se i due capitani non raggiungono un accordo.
11. Presentazione di giocatori e arbitri. Saluto alle autorità e al pubblico.
- a. Prima dell'inizio della partita, gli arbitri e i giocatori di ciascuna squadra si allineano nella parte centrale della pista tenendo in considerazione che si richiede:
 - 1) La presenza di tutti i giocatori di ciascuna squadra autorizzati a partecipare alla partita.
 - 2) Di indossare tutte le attrezzature da utilizzare in partita, ad eccezione dei portieri che possono non indossare il casco e i guanti. Non è consentito tenere la maglia da gioco fuori dai pantaloncini e i calzettoni abbassati. I giocatori che restano in pista per iniziare uno dei tempi di gioco devono tenere la maglia di gioco dentro ai pantaloncini.
 - b. In primo luogo, l'arbitro principale designato come Arbitro 1 ordina il saluto formale alle autorità e al pubblico presenti che deve essere effettuato prendendo come riferimento il tavolo ufficiale di gioco verso entrambi i lati della pista, ad eccezione del caso in cui ci sia una sola tribuna.

- c. Di seguito, tramite l'impianto di amplificazione si effettua la presentazione dei nomi dei giocatori e dell'allenatore principale di ogni squadra e dei componenti della squadra arbitrale della partita.
- d. Al termine della presentazione, i giocatori di ciascuna squadra saluteranno gli arbitri e tutti i tesserati della squadra avversaria.
- e. Infine, gli arbitri principali svolgono gli ulteriori compiti che ritengano necessari per garantire che la partita inizi nel rispetto dell'orario ufficialmente stabilito.

ARTICOLO 6 (Abbigliamento e strumenti degli arbitri)

1. L'abbigliamento degli arbitri comprende:
 - a. Camicia o maglia che riporterà nel lato sinistro del petto lo stemma ufficiale tenendo in considerazione che:
 - 1) Nelle competizioni mondiali indosseranno la divisa fornita da World Skate RHTC.
 - 2) Nelle competizioni continentali indosseranno la divisa fornita dalla propria confederazione continentale.
 - 3) Nelle competizioni nazionali vestiranno la divisa fornita dalle rispettive federazioni nazionali.
 - b. Pantaloni, calze e scarpe da ginnastica.



2. Gli arbitri principali devono avere i seguenti strumenti:
 - a. Un fischietto.
 - b. Tre cartellini di dimensione 12x9 centimetri, uno di colore giallo, uno di colore blu e uno di colore rosso.
 - c. Una penna a sfera e un foglio di carta per annotare i cartellini e i gol.
3. I colori delle divise degli arbitri non si possono confondere con il colore dell'abbigliamento di nessuna delle due squadre.
 - a. Nelle partite dirette da due arbitri principali è necessario accordarsi sul colore della divisa da utilizzare.
 - b. L'arbitro ausiliario e l'arbitro assistente potranno utilizzare una camicia o una maglia di colore uguale o diverso da quello utilizzato dagli arbitri principali.



4. È consentito apporre pubblicità sull'abbigliamento degli arbitri di hockey su pista avendo cura di rispettare le seguenti limitazioni:
 - a. Due marchi pubblicitari sulla maglia, uno nella parte frontale e uno in quella posteriore.
 - b. Un marchio pubblicitario su ciascuna delle due maniche.
5. Nelle competizioni di livello mondiale, l'utilizzo dei marchi pubblicitari deve essere autorizzato da World Skate.

ARTICOLO 7 (Verbale di gara e supplemento - procedimenti necessari)

1. Gli arbitri principali devono riportare tutti gli eventi rilevanti occorsi durante la partita utilizzando i seguenti documenti ufficiali:
 - a. Verbale di gara.
 - b. Foglio di controllo della gara.
 - c. Elenco dei tesserati delle squadre.
 - d. Supplemento al verbale di gara.
2. Sul verbale di gara di ciascuna partita gli arbitri devono riportare:
 - a. Luogo, data e ora di inizio e fine della partita.
 - b. Risultato finale e reti segnate da ciascuna squadra in ognuno dei tempi di gioco.
 - c. L'elenco dei giocatori di ciascuna squadra con il numero di tessera federale o del documento di riconoscimento utilizzato per l'identificazione e il numero di maglia. È necessario indicare i portieri, il capitano e il vicecapitano.
 - d. I giocatori che hanno segnato le reti.
 - e. L'elenco degli altri tesserati di ciascuna squadra specificandone il ruolo e il numero di tessera federale o del documento di riconoscimento utilizzato per l'identificazione.
 - f. I provvedimenti disciplinari assunti dagli arbitri principali nel corso della partita nei confronti dei giocatori e degli altri tesserati delle squadre, specificando il tipo di cartellino mostrato.
 - g. Il numero di falli di squadra commessi da ciascuna squadra.
 - h. I time out richiesti da ciascuna squadra per ognuno dei tempi di gioco.
 - i. Le informazioni su qualunque tipo di reclamo presentata agli arbitri principali da parte di una delle due squadre e firmata dal capitano.

3. Occorre inoltre riportare:
 - a. La squadra di arbitraggio designata per la partita.
 - b. Le persone presenti al tavolo ufficiale di gara e le relative funzioni.
 - c. Il delegato tecnico designato per la valutazione degli arbitri.
4. Immediatamente dopo la conclusione della partita, il verbale di gara deve essere firmato dai capitani delle due squadre.
 - a. Se il capitano di una squadra o il suo vicecapitano si rifiutano di firmare il verbale di gara, gli arbitri principali devono riportare l'accaduto sul supplemento al verbale di gara.
 - b. Se il capitano e il vicecapitano di una squadra sono stati espulsi, il verbale di gara dovrà essere firmato da un giocatore designato per agire come capitano.
5. Tutti i componenti della squadra di arbitraggio designati per la partita dovranno firmare il verbale di gara dopo averne verificato la completezza.
6. Supplemento al verbale di gara.
 - a. Questo documento deve essere predisposto nelle situazioni in cui sia necessario trasmettere informazioni complementari per garantire una descrizione chiara, oggettiva e precisa dei fatti che si sono verificati prima, durante e dopo la partita.
 - b. Il supplemento al verbale di gara è obbligatorio:
 - 1) Nella occorrenza di un cartellino rosso, spiegando infrazioni, circostanze e motivi e descrivendo in modo dettagliato le azioni commesse o le offese pronunciate. Ad esempio, nella occorrenza di casi di comportamenti offensivi o violenti come aggressioni o reazioni alle aggressioni, descrivendo i comportamenti e i colpi inferti dagli infrattori (pugni, schiaffi, colpi con il bastone, ecc.) e le parti del corpo che sono state colpite.
 - 2) Quando una partita non viene disputata o non viene conclusa o viene conclusa anticipatamente, indicando con chiarezza quali motivi e circostanze hanno portato alla decisione degli arbitri.
 - 3) Quando la partita subisce un ritardo, indicando i motivi o i problemi che lo hanno causato.
 - 4) Quando gli arbitri rilevano carenze o irregolarità nelle protezioni utilizzate dai giocatori o dai portieri, riportando le attività svolte per rimediare alla situazione e il loro esito:
 - a) Se la situazione è rientrata nella regolarità e il giocatore o portiere è stato autorizzato a giocare la partita.
 - b) Se la situazione non è rientrata nella regolarità e il giocatore o portiere non è stato autorizzato a giocare la partita.
 - 5) Qualunque altro evento rilevante come, ad esempio:
 - a) Ritardi verificatisi all'inizio o durante il gioco e i loro motivi, compresi quelli imputabili agli arbitri principali.
 - b) Situazioni di irregolarità della pista di gioco o dell'impianto di gara, problemi relativi alla presenza e consistenza delle forze dell'ordine, presenza non autorizzata di persone nei pressi degli spogliatoi degli arbitri, del tavolo ufficiale di gara o delle panchine delle squadre.

ARTICOLO 8 (Sistemi complementari per l'arbitraggio)

- 1) Il sistema del VAR, utilizzato come sistema d'aiuto per l'arbitraggio, è autorizzato in tutte le competizioni ed è soggetto a un protocollo e a regole specifici, stabiliti caso per caso.
- 2) La designazione di un terzo arbitro principale per la partita, a supporto della squadra id arbitraggio, è autorizzata in tutte le competizioni ed è soggetta ad uno specifico metodo di nomina stabilito caso per caso.

CAPITOLO II - GESTI

ARTICOLO 9 (Gesti utilizzati dagli arbitri)

Gli arbitri principali devono utilizzare i gesti indicati di seguito:

1. Tempo di possesso della pallina.

Quando una squadra controlla la pallina nella sua zona di difesa, gli arbitri devono scandire il tempo di possesso con un movimento intermittente di un braccio all'altezza della cintura che segnala il trascorrere di un secondo.

Nel caso in cui in una partita siano presenti i display che segnalano il tempo di possesso della pallina (45 secondi), detta segnalazione non verrà effettuata.

2. Time out.

Per segnalare la concessione di un time out, l'arbitro porta una mano in posizione verticale con il palmo aperto e colloca l'altra mano al di sopra in posizione orizzontale e con il palmo aperto.



3. Ingaggio.

Per segnalare un ingaggio, l'arbitro deve alzare un braccio con il palmo della mano orientato in avanti e due dita ben estese a forma di "V" e con l'altro braccio deve indicare il punto da cui battere l'ingaggio.



4. Regola del vantaggio o indicazione a proseguire il gioco.

Per segnalare la decisione di proseguire il gioco per la regola del vantaggio, l'arbitro posiziona le braccia parallele, flettendole in modo da formare un angolo di circa 60 gradi con il corpo, orientando verso l'alto i palmi delle mani aperte.



5. Avviso di gioco passivo.

Per avvisare una squadra che sta per incorrere nella infrazione di gioco passivo, gli arbitri devono alzare entrambe le braccia, mantenendo questa posizione fino a quando non viene eseguito un tiro o fino a quando non si conclude il tempo concesso per effettuare un tiro.

Nelle partite dirette da due arbitri, dopo che un arbitro ha alzato le braccia, l'altro arbitro deve scandire il tempo di cinque secondi concessi alla squadra per tirare verso la porta contraria, fischiando nel caso in cui questo tempo trascorra senza che ci sia un tiro in porta.



6. Tiro indiretto da uno degli angoli.

Per indicare che il gioco deve essere ripreso da uno degli angoli dell'area di rigore, l'arbitro deve alzare le braccia sopra la testa con le punte delle dita delle mani unite in modo da formare un angolo di 90 gradi.



7. Indicazione di tiro indiretto.

Per indicare un tiro indiretto, l'arbitro deve posizionare le due braccia in posizione orizzontale formando tra esse un angolo di 90 gradi:

- a. Un braccio indica il punto in cui il tiro indiretto deve essere battuto;
- b. L'altro braccio indica la direzione della zona di difesa della squadra che ha commesso il fallo.



8. Falli di squadra.

L'arbitro che segnala il fallo distende verticalmente un braccio e con l'altro indica la zona di difesa della squadra che ha commesso il fallo in modo che il tavolo ufficiale di gara annoti l'infrazione.



9. Esibizione dei cartellini.

- a. L'arbitro deve posizionarsi a una distanza di circa due metri dall'infrattore e mostrargli il cartellino blu o rosso con il braccio della mano che tiene il cartellino completamente disteso e in posizione verticale.



- b. Dopo avere mostrato il cartellino, l'arbitro deve indicare al tavolo ufficiale di gara il numero di maglia del giocatore espulso o il suo ruolo nella squadra se non si tratta di un giocatore.



- c. Infine, l'arbitro deve indicare al tavolo ufficiale di gara a quale squadra appartiene il giocatore espulso, indicando la zona di difesa della sua squadra alzando un braccio in posizione orizzontale.



10. Indicazione al tavolo ufficiale di gara del giocatore che segna un gol.

Per segnalare un gol, l'arbitro deve fischiare due volte, breve la prima più intensa la seconda per poi posizionarsi al centro della pista e indicare chiaramente al tavolo ufficiale di gara il numero di maglia del marcatore.



11. Rigori e tiri diretti.

- a. Per assegnare un rigore o un tiro diretto, l'arbitro si deve portare sul punto della pista dove si colloca la pallina in occasione di un rigore o di un tiro diretto.



- b. Tutti i giocatori, ad eccezione di quello incaricato di battere il rigore o il tiro diretto e del portiere avversario, devono posizionarsi all'interno dell'area di rigore della squadra che lo batte. Uno degli arbitri ha il controllo di questi giocatori e deve segnalare all'altro arbitro che è possibile dare inizio alla esecuzione del rigore o del tiro diretto.



DISPOSIZIONE FINALE

Il rispetto delle disposizioni contenute nel presente Regolamento del Gioco è obbligatorio, sia nelle gare ufficiali di World Skate, sia nelle gare ufficiali delle Federazioni Nazionali aderenti a World Skate.