

Regole di gioco 2020/21

Interpretazioni, direttive e memorandum valide nella stagione 2020/21

Nr.	Titolo	In vigore da	spedito
RG	Regole di gioco	15.04.2008	April 2020
RG11	Infrazioni con il corpo	01.05.2008	April 2020
RG12	Time-Out	01.05.2006	April 2020
RG13	Passaggio al portiere	01.05.2006	April 2020
RG14	Tiro di rigore	01.05.2006	April 2020
RG15	Misurazione della curvatura paletta	01.05.2006	April 2020
RG16	Rallentamento del gioco - giocatore	01.05.2006	April 2020
RG17	Rallentamento del gioco - squadra	01.05.2014	April 2020
RG18	Passaggio di piede nel contesto di un successo a rete	30.06.2014	April 2020
RGD2	Squalifica a seguito di una penalità di partita II /III	01.08.2013	April 2020
RGD7	Certificazione del materiale	01.09.2011	April 2020

* I contenuti dei regolamenti RGD1, RGD3, RGD4, RGD5, RGD6, RGD8 e RGM1 di recente sono disponibili nella "Weisung Spieldurchführung", la quale si trova all'indirizzo:
www.swissunihockey.ch > Downloads > Spielbetrieb.



Regole di gioco (RG) Edizione I / 2020

Validità	<ol style="list-style-type: none">1 Sottostanno a questo regolamento:<ul style="list-style-type: none">▪ I membri della swiss unihockey e i propri funzionari, dipendenti e delegati.▪ Gli arbitri della swiss unihockey.▪ I funzionari, dipendenti e delegati della swiss unihockey.
Priorità	<ol style="list-style-type: none">1 Le regole di gioco (RG) sono subordinate al Regolamento di Competizione (RC), e sono prioritarie rispetto agli statuti delle Federazioni delle Leghe e a tutti gli altri regolamenti della swiss unihockey.2 Per tutti i casi non regolamentati decide la commissione responsabile della swiss unihockey. Nel caso di imprecisioni nelle traduzioni del regolamento nelle diverse lingue, fa stato il regolamento in lingua tedesca.
Domande	<ol style="list-style-type: none">1 Tutte le domande inerenti questo regolamento devono essere inoltrate per iscritto. Risposte non scritte non sono vincolanti.
Indennizzi	<ol style="list-style-type: none">1 Indennizzi da parte della swiss unihockey, derivanti dal presente regolamento, decadono se non sono fatti valere entro sei mesi presso la swiss unihockey.
Dovere di prova	<ol style="list-style-type: none">1 In caso di disputa, la parte accusatrice deve fornire alla swiss unihockey le prove su tutta la corrispondenza.
Denominazione	<ol style="list-style-type: none">1 Il maschile è stato usato non quale forma di giudizio, ma come semplificazione. Le definizioni valgono in modo eguale per entrambi i sessi.2 Tutte le modifiche all'ultima versione sono contrassegnate con una barra verticale.
Descrizione	<ol style="list-style-type: none">1 Le eccezioni per le partite su campo piccolo iniziano con "Campo piccolo".2 Le eccezioni per le partite sotto forma di torneo iniziano con "Tornei".
Grandezza dei caratteri	<ol style="list-style-type: none">1 Le regole sono scritte con caratteri di dimensioni 11pt.2 Le interpretazioni delle regole sono scritte con caratteri di dimensioni 9pt e seguono direttamente la regola a cui si riferiscono.
Aggiunte	<ol style="list-style-type: none">1 I/19 per tutte le pagine
Entrata in vigore	<ol style="list-style-type: none">1 Questo regolamento è in vigore dal 01.05.2019 con l'accordo del comitato centrale della swiss unihockey.
Diritti d'autore	<ol style="list-style-type: none">1 © 2020 by swiss unihockey.2 Tutti i diritti riservati. Senza approvazione scritta della swiss unihockey, questo documento non può essere pubblicato, copiato, fotocopiato, stampato, tradotto, inserito in una banca dati elettronica o riportato in una forma leggibile da una macchina, né in parte né per intero.

Indice

Parte 1 – Il campo di gioco.....	1
Parte 2 – Il tempo di gioco	7
Parte 3 – I partecipanti	10
Parte 4 – L'equipaggiamento	12
Parte 5 – Le situazioni standard	16
Parte 6 – Le penalità	24
Parte 7 – La rete.....	34
Parte 8 – Cenni per situazioni standard e penalità.....	36
Parte 9 – Cenni per infrazioni.....	40
RG11 – Infrazioni con il corpo.....	49
RG12 – Time-Out.....	52
RG13 – Passaggio al portiere.....	53
RG14 – Tiro di rigore.....	55
RG15 – Misurazione della curvatura della paletta.....	57
RG16 – Rallentamento del gioco e perdita di tempo da parte di un giocatore	58
RG17 – Rallentamento del gioco da parte di una squadra	60
RG18 – Passaggio di piede e situazioni di rete.....	61
RGD2 – Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III	63
RGD7 – Certificazione del materiale	65

Parte 1 – Il campo di gioco

Regola 1.1

(101)

Grandezza del campo di gioco e delle balaustre

1 Il campo di gioco deve essere lungo 40.0 m e largo 20.0 m. Deve essere delimitato da una balaustra certificata dalla IFF. Gli angoli della balaustra devono essere smussati.

Campo piccolo: Il campo di gioco deve essere lungo 24.0 m e largo 14.0 m. Deve essere delimitato da una balaustra certificata dalla IFF. Gli angoli possono essere costituiti da assi obliqui. In una palestra possono al massimo esserci due campi di gioco.

Misure del campo di gioco

Il campo di gioco deve essere rettangolare. Modifiche delle misure normali del campo di gioco (40.0 x 20.0 m) sono permesse unicamente qualora la grandezza della palestra non permetta il mantenimento delle misure regolamentari. Le misure minime del campo di gioco sono di 38.0 m di lunghezza e di 19.0 m di larghezza. Per le partite delle categorie Juniores femminile e maschile campo grande, le misure minime sono di 38.0 m di lunghezza e di 17.0 m di larghezza. Il campo di gioco può essere accorciato solo simmetricamente dietro entrambe le linee di porta; la distanza fra le due linee di porta deve restare costante ed è sempre di 33.0 m. La riduzione della larghezza del campo di gioco deve avvenire direttamente da dietro le due porte. La distanza tra i punti di ingaggio e la balaustra deve restare costante ed essere di 1.5 m e la simmetria deve essere mantenuta.

Campo piccolo: le misure minime del campo di gioco sono di 22.0 m di lunghezza e di 13.0 m di larghezza. Per le partite delle categorie Juniores femminili e maschili D ed E le misure minime del campo di gioco sono di 21.0 m di lunghezza e di 11.0 m di larghezza. Il campo di gioco può essere accorciato solo simmetricamente dietro entrambe le linee di porta; la distanza fra le due linee di porta deve restare costante ed è sempre di 18.0 m.

Spazio di sicurezza

Deve esserci uno spazio di sicurezza di almeno 50 cm attorno al campo di gioco. Questa zona non può essere occupata da spettatori, panchine di riposo o altri oggetti. Tutti gli oggetti pericolosi, come pareti sporgenti, spalliere, ecc., devono trovarsi al di fuori dello spazio di sicurezza. Gli oggetti che si trovano nelle vicinanze del campo di gioco devono essere assicurati (ad es. con protezioni imbottite). La commissione competente della swiss unihockey può verificare la costruzione ed eventualmente non autorizzarla.

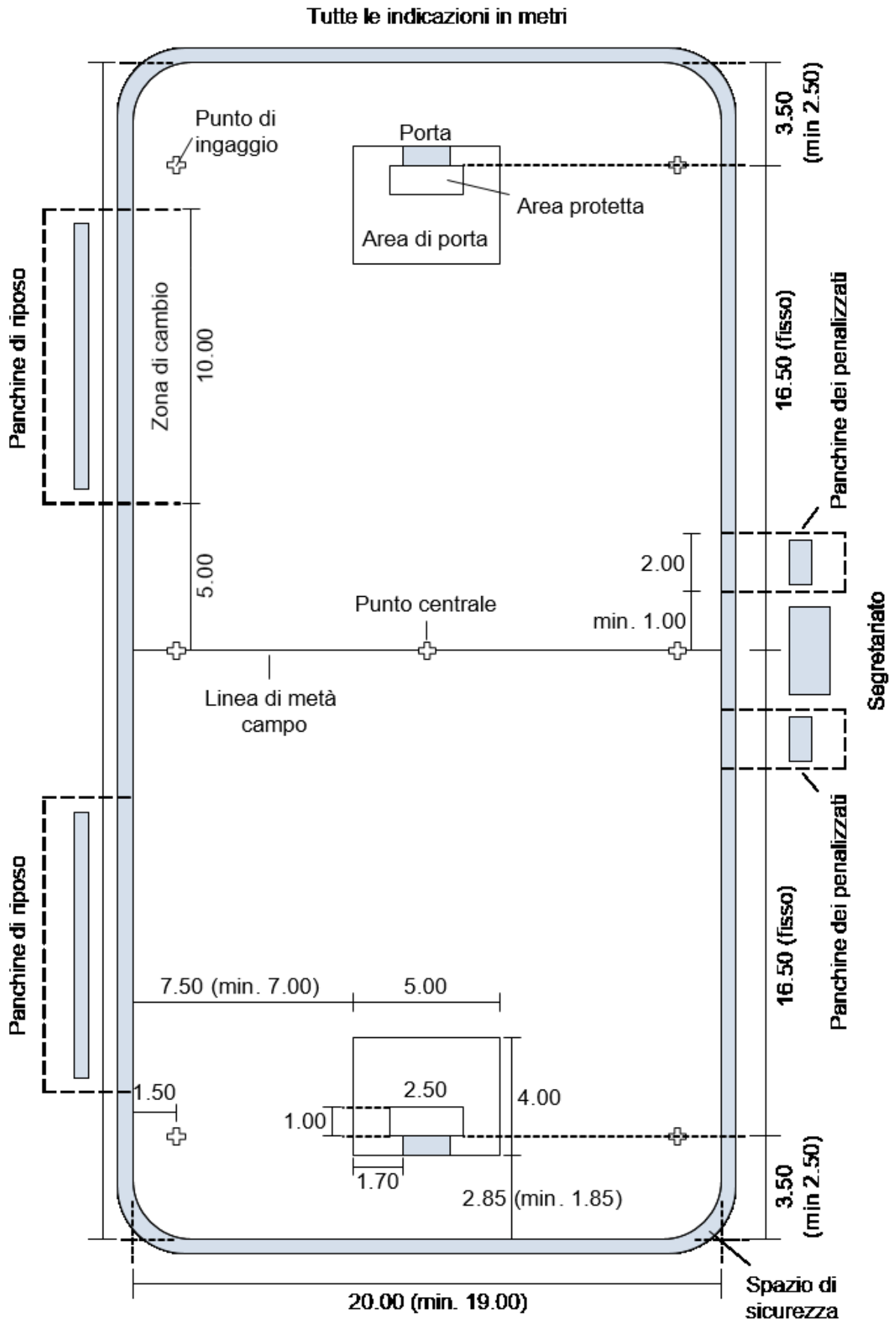
Balaustre

La balaustra deve avere un'altezza costante lungo tutto il perimetro e dev'essere certificata dalla IFF. I singoli elementi della balaustra devono essere uniti senza alcuna interruzione e non possono essere fissati con alcun altro oggetto (ad es. tappetini). Se elementi della balaustra dovessero spostarsi durante lo svolgimento del gioco, gli organizzatori sono responsabili della loro immediata risistemazione. Non sono ammesse balaustre di legno (sia completamente di legno che ricoperte di legno). Le balaustre devono essere riconosciute dalla commissione competente della swiss unihockey ed essere contrassegnate (vignetta, vedi direttiva "Certificazione del materiale").

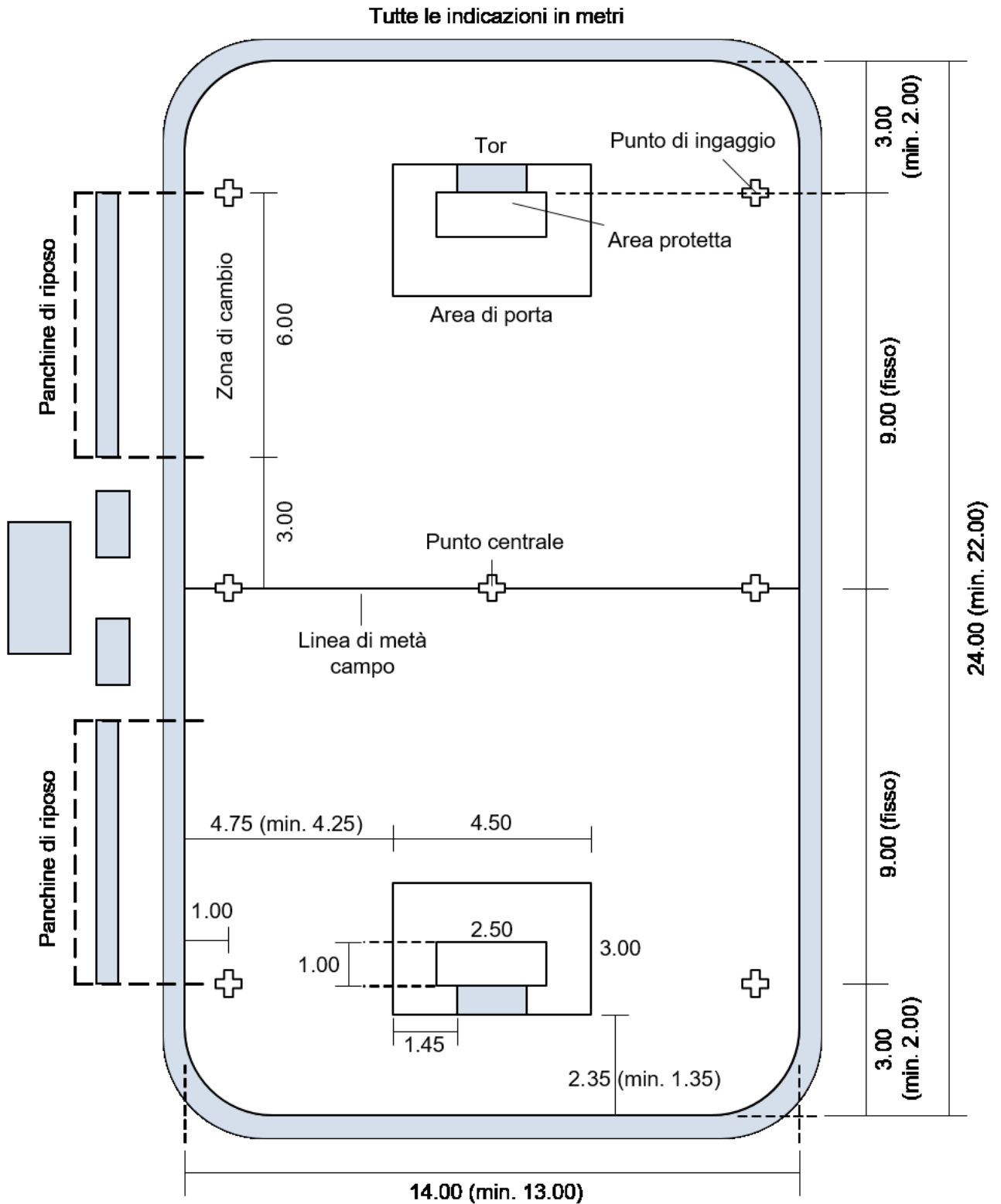
Pubblicità

Per la pubblicità all'interno e attorno al campo di gioco vale il regolamento sulla pubblicità della swiss unihockey.

Schema del campo di gioco – Campo grande



Schema del campo di gioco – Campo piccolo



Regola 1.2

(102)

Demarcazioni

- 1 Tutte le demarcazioni devono essere eseguite con linee della larghezza di 4-5 cm in un colore ben visibile.

(Eccezione: marcature esterne limitate tramite balaustre).

Le demarcazioni dell'area protetta e dell'area di porta devono essere dello stesso colore, che deve contrastare chiaramente con il fondo della palestra. Le demarcazioni possono essere dipinte sul fondo o eseguite con un nastro adesivo ben aderente.

Linea di metà campo e punto centrale

- 2 Devono essere presenti una linea di metà campo e un punto centrale.

La linea di metà campo deve essere parallela alle linee di fondo e deve dividere il campo di gioco in due parti uguali.

Area di porta

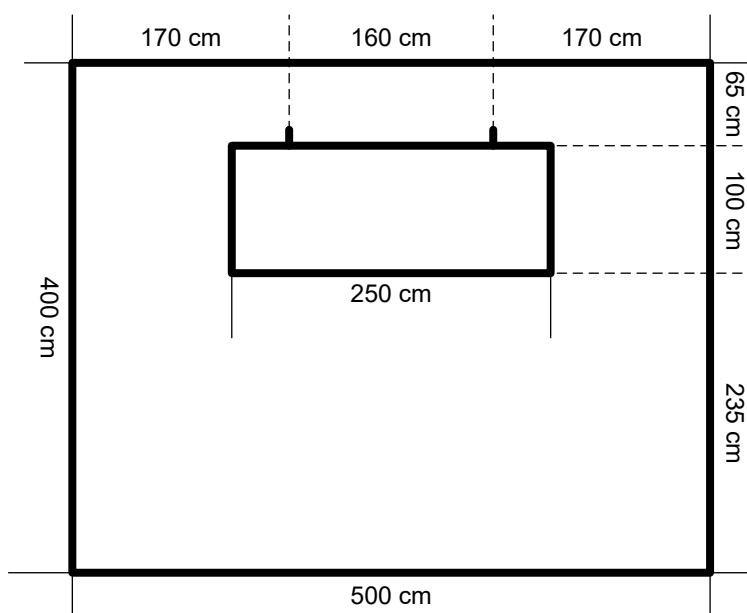
- 3 L'area di porta deve avere una lunghezza di 4.0 m, una larghezza di 5.0 m ed essere situata alla distanza di 2.85 m dalla linea di fondo.

Campo piccolo: L'area di porta deve avere una lunghezza di 3.0 m, una larghezza di 4.5 m ed essere situata a 2.35 m dalla linea di fondo.

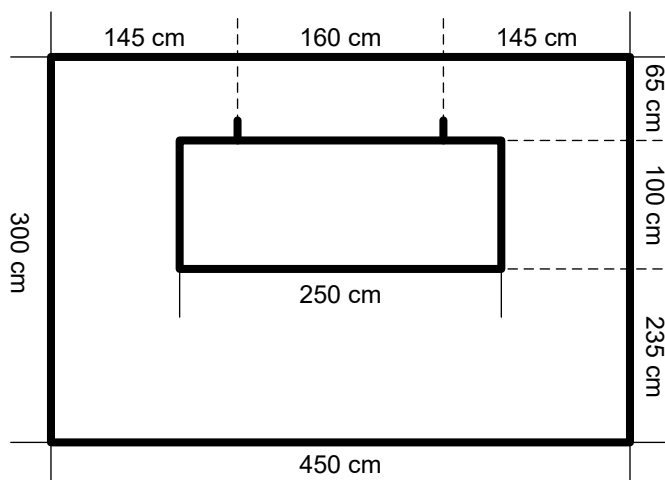
L'area di porta è rettangolare e deve essere centrata fra le balaustre del campo di gioco. Le demarcazioni fanno parte dell'area di porta.

Sistemazione dell'area di porta

Schema dell'area di porta Campo grande



Schema dell'area di porta Campo piccolo



Area protetta

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

Campo piccolo: L'area protetta deve essere a una distanza di 0.65 m dalla linea posteriore dell'area di porta.

- L'area protetta è rettangolare e deve essere centrata fra le balaustre del campo di gioco. Le demarcazioni fanno parte dell'area protetta.
- Linea di porta** 5 Sulla linea posteriore dell'area protetta si devono porre due demarcazioni per i pali della porta ad una distanza di 1.6 m. Lo spazio tra le due demarcazioni è la linea di porta.
- La linea di porta va sistemata al centro fra le balaustre laterali del campo da gioco. Le demarcazioni per i pali della porta devono essere tracciate con due brevi linee dietro la linea posteriore dell'area protetta o tramite due brevi interruzioni della linea posteriore dell'area protetta.
- Punti di ingaggio** 6 I punti d'ingaggio devono essere posti sull'immaginario prolungamento della linea di porta e sulla linea di metà campo, a 1.5 m dalla balaustra laterale del campo di gioco e devono avere un diametro massimo di 30 cm.
- Campo piccolo: La distanza dalla balaustra del campo di gioco è di 1.0 m. I punti d'ingaggio possono essere demarcati con croci. I punti d'ingaggio sulla linea di metà campo possono anche essere solo immaginari.

Regola 1.3

(103)

Porta

- 1 La porta deve essere riconosciuta dalla commissione competente della swiss unihockey e contrassegnata (vignetta, vedi direttiva "Certificazione del materiale"). I pali della porta devono stare sulle apposite demarcazioni.

Regola 1.4

(104)

Zona di cambio Panchine di riposo

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

Campo piccolo: Le zone di cambio iniziano a 3.0 m dalla linea di metà campo e hanno una lunghezza di 6.0 m. Nel caso che la palestra non permetta la corretta sistemazione delle panchine di riposo, la zona di cambio può essere allestita negli angoli, sul lato opposto del campo o dietro la porta. Eccezione: nelle partite seguenti le zone di cambio devono essere allestite sul lato del campo di gioco: Campo Grande maschile 1. Lega, Campo Grande femminile 1. Lega, Coppa della Lega dai quarti di finale.

Demarcazione delle zone di cambio

Le demarcazioni delle zone di cambio devono essere effettuate su entrambi i lati delle balaustre (all'interno e all'esterno), verticalmente e per tutta l'altezza delle balaustre stesse. In alternativa, le zone di cambio possono essere fatte con una demarcazione colorata posta sulla parte superiore della balaustra per tutta la lunghezza. Le zone di cambio possono avere una profondità massima di 3.0 m. Le panchine di riposo devono contenere almeno 19 persone e devono avere una distanza sufficiente dalla balaustra.

Campo piccolo: Le panchine di riposo devono contenere almeno 10 persone.

Regola 1.5**(105)****Segretariato
Panchine dei
penalizzati**

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

**Sistemazione del
segretariato**

Il segretariato e le panchine dei penalizzati devono essere sistemati ad una distanza sufficiente dalle balaustre. Per ogni squadra deve essere a disposizione una propria panchina dei penalizzati, una per ogni parte del segretariato. Ogni panchina dei penalizzati deve avere posto per almeno due giocatori. Se le condizioni della palestra lo richiedessero, il segretariato e le panchine dei giocatori possono essere poste sullo stesso lato in lunghezza, a meno che la commissione competente della swiss unihockey non lo proibisse esplicitamente

Ogni panchina dei penalizzati deve essere in una zona di lunghezza pari a 2 m situata simmetricamente rispetto alla linea di metà campo, a distanza di 1 m. La distanza tra le zone del banco di rigore e la linea centrale non deve superare i 5 m e 1 m nel minimo. La distanza minima dal banco deve essere di 1 m. La distanza minima dalle panchine di riposo è di 2 m. In questa zona possono trovarsi solamente le panchine dei penalizzati. Le zone devono essere marcate su entrambi i lati delle balaustre in maniera ben visibile.

Campo piccolo: Il segretariato può essere posto anche dalla stessa parte delle panchine di riposo, sia per il lungo che per il largo. In ogni caso le panchine dei penalizzati devono essere sistemate simmetricamente rispetto alla linea di metà campo sulla sponda laterale. Non devono essere marcate le zone per le panchine dei penalizzati.

Regola 1.6**(106)****Controllo del
campo di gioco**

- 1 Gli arbitri devono controllare tempestivamente il campo di gioco prima della partita, e devono assicurarsi che le irregolarità vengano corrette prima dell'inizio dell'incontro.

**Irregolarità delle
infrastrutture**

Per ogni irregolarità che non può essere eliminata/rimossa, bisogna redarre un rapporto. L'organizzatore è responsabile per la preparazione del campo e deve mantenere le balaustre in ordine durante lo svolgimento della partita. Tutti gli oggetti pericolosi devono essere spostati o resi inoffensivi.

Parte 2 – Il tempo di gioco

Regola 2.1

(201)

Il tempo di gioco regolamentare

- 1 Il tempo regolamentare dell'incontro è formato da tre tempi della durata di 20 minuti ciascuno. Dopo ogni tempo c'è una pausa di dieci minuti, dopo la quale le squadre devono invertire la direzione di gioco.

Misurazione del tempo di gioco

Per modifiche della durata del tempo di gioco nelle categorie consultare la direttiva "Tempo di gioco" della commissione competente della swiss unihockey. Oltre all'inversione della direzione di gioco, le due squadre devono cambiare anche le zone di cambio. La squadra di casa deve scegliere tempestivamente prima dell'inizio dell'incontro la metà campo che preferisce. Ogni nuovo tempo di gioco inizia con un ingaggio dal punto centrale. La fine di ogni tempo di gioco deve essere segnalata dal segretariato. Come segnale di fine bisogna usare una sirena o un suono simile, ben udibile. La fine di ogni tempo di gioco inizia non appena si sente il segnale di fine.

Il tempo di pausa inizia non appena termina la durata di un tempo di gioco.

Le squadre sono responsabili affinché siano pronte prima della ripresa del tempo successivo. Se gli arbitri notano una differenza determinante fra le due metà campo, le squadre devono cambiare direzione di gioco e zone di cambio anche dopo metà del terzo tempo di gioco. In questo caso il gioco riprende con un ingaggio al punto centrale. Questo deve comunque essere deciso prima dell'inizio del terzo tempo. Se l'orologio ufficiale della partita manca, si rompe prima o durante la partita, un delegato di ogni squadra ha il diritto di sorvegliare la misurazione del tempo da parte del segretariato.

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

Interruzione del tempo di gioco

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

Continuazione del tempo di gioco

In modo effettivo significa che ad ogni interruzione del gioco il tempo di gioco deve essere fermato. Per modifiche nella misurazione del tempo di gioco nelle rispettive categorie consultare la direttiva "Tempo di gioco" della commissione competente della swiss unihockey. Dopo un'interruzione del tempo, il tempo di gioco riprende solo quando la pallina è stata giocata dopo il fischio dell'arbitro. Nel caso di un'interruzione straordinaria gli arbitri utilizzano il triplo fischio. Gli arbitri decidono quando ritenere un'interruzione straordinaria. Si ha un'interruzione straordinaria quando la pallina è inutilizzabile, quando parti della balaustra sono spostate, quando un giocatore è ferito, quando persone non autorizzate entrano nel campo di gioco, quando l'illuminazione viene a mancare completamente o in parte e quando il segnale di fine tempo di gioco viene azionato per errore. Quando parti della balaustra sono spostate, il gioco non deve essere interrotto se l'azione non si trova in prossimità del difetto. Questo vale anche se sul campo di gioco si trovano oggetti che non sono legati alla partita. Nel caso di ferimento, il gioco deve essere interrotto solo se gli arbitri ritengono la ferita grave, o se il giocatore ferito disturba lo svolgimento regolare del gioco. Le persone autorizzate ad entrare sul campo di gioco sono i giocatori iscritti sul foglio di partita, gli arbitri, il personale sanitario che cura un giocatore e i membri dell'organizzazione che rimediano a difetti delle balaustre o del campo di gioco. Se c'è un difetto completo nell'impianto di illuminazione che impedisce il proseguimento della partita, e il guasto non può essere riparato, la partita è interrotta dopo 20 minuti di attesa.

Le condizioni per l'interruzione di una partita, la sua durata massima e le condizioni per l'interruzione di una partita sono definite nel Regolamento di competizione RC, regola 2.16.

Pausa anticipata

Nel caso in cui ci siano ritardi prolungati negli ultimi 5 minuti di un tempo, gli arbitri hanno la possibilità di mandare le squadre in pausa prematuramente ed anticipare la pausa.

Anche nel caso in cui ci siano ritardi prolungati prima degli ultimi 5 minuti di un tempo, gli arbitri hanno la possibilità di mandare le squadre in pausa prematuramente. Tuttavia, questa decisione deve essere accettata da entrambi i capitani.

In entrambi i casi, i minuti rimanenti vengono recuperati nel tempo successivo. Le direzioni di gioco vengono invertite già all'inizio del tempo successivo.

La ripresa della partita avviene con la stessa situazione da fermo come al momento nel quale le squadre sono state mandate in pausa. Vista l'inversione della direzione di gioco, il luogo della ripresa deve essere invertito anch'esso rispetto alla linea di metà campo.

Al termine del rimanente tempo di gioco la partita viene interrotta dal solito segnale di fine. Le squadre si riposizionano in maniera regolare al centro di campo per la nuova ripresa.

Regola 2.2

(202)

Time-Out

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

Svolgimento del Time-Out

Il Time-Out può essere richiesto in qualsiasi momento, anche in relazione a una rete o a un tiro di rigore, ma non durante i tiri di rigore, dal capitano o da un responsabile della squadra. Se un Time-Out viene chiesto durante un'interruzione di gioco, viene subito accordato. Se a parere dell'arbitro ne sussegue uno svantaggio per l'avversario, viene concesso solo all'interruzione successiva. La richiesta di un Time-Out può essere ritirata solo dopo una rete. Il Time-Out dura 30 secondi. Inizia con un fischio dell'arbitro, quando le due squadre si trovano nei pressi della loro zona di cambio, e gli arbitri sono vicini al segretariato. Un ulteriore fischio dell'arbitro indica la fine del Time-Out. Dopo un Time-Out il gioco riprende dalla stessa situazione in cui si trovava prima dell'interruzione, dopo però che gli arbitri abbiano verificato che entrambe le squadre siano pronte alla ripresa del gioco. Giocatori che stanno scontando delle penalità non possono prendere parte al Time-Out.

Regola 2.3

(203)

Tempo supplementare

- 1 Se allo scadere del tempo regolamentare la situazione è di pareggio e la direttiva "Tempo di gioco" prevede un tempo supplementare, la partita viene prolungata sino all'ottenimento di una rete.

Svolgimento del tempo supplementare

Prima dell'inizio del tempo supplementare si effettua una pausa di due minuti. Durante la pausa le squadre non possono lasciare il campo di gioco. I giocatori hanno comunque diritto di andare brevemente al bagno. La direzione di gioco non viene cambiata. Il tempo supplementare dura 10 minuti, a meno che non sussista una direttiva dicente diversamente da parte della commissione responsabile della swiss unihockey. Il tempo di gioco viene misurato in modo effettivo. Penalità che non terminano nel tempo regolamentare vengono continuate nel tempo supplementare. Nel caso in cui una squadra dovesse segnare una rete regolare durante il tempo supplementare, la partita termina e il vincitore è accertato (Sudden Death).

Regola 2.4

(204)

Tiri di rigore

- 1 Se dopo il tempo supplementare le squadre sono ancora in parità e la direttiva "Tempo di gioco" prevede i tiri di rigore, l'incontro viene deciso dai tiri di rigore. Ogni squadra esegue cinque tiri di rigore. Se il risultato è ancora di pareggio, gli stessi giocatori effettuano un altro tiro di rigore finché si arriva ad un risultato finale valido.

Svolgimento dei tiri di rigore

Per lo svolgimento regolare dei tiri di rigore vedere la Regola 5.8. Gli arbitri decidono in quale metà campo vengono effettuati i tiri di rigore. Con il lancio di una moneta da parte dell'arbitro viene determinato il capitano che ha il diritto di scegliere quale squadra inizia i tiri di rigore. Il capitano o un responsabile della squadra comunica agli arbitri per iscritto i nomi ed i numeri dei giocatori di campo nell'ordine in cui tireranno i rigori. Gli arbitri sono responsabili di far rispettare la successione esatta dei tiratori. Le due squadre effettuano alternandosi cinque tiri di rigore. Se nel corso dei primi dieci rigori una squadra raggiunge un vantaggio che non può essere recuperato, i tiri di rigore hanno fine. Se il risultato dopo i primi dieci tiri di rigore è ancora in parità, le squadre tirano alternativamente un rigore supplementare. I tiri di rigore terminano quando una squadra ha segnato una rete in più e le due squadre hanno effettuato lo stesso numero di tiri di rigore. Il vincitore ai tiri di rigore vince la partita con una rete di vantaggio. I tiri di rigore supplementari devono essere effettuati dagli stessi cinque giocatori di campo che hanno tirato quelli precedenti, ma non necessariamente nello stesso ordine. Se un giocatore iscritto nella lista dei tiratori s'infortuna o commette un'infrazione che porta

ad una penalità, viene sostituito da un altro giocatore di campo, che non si trova sulla lista, scelto dal capitano. Se il portiere s'infortuna o riceve una penalità, viene sostituito dal portiere di riserva, tenendo conto della Regola 3.3. Un giocatore di campo può effettuare un secondo tiro di rigore solo se tutti gli altri giocatori iscritti sulla lista dei tiratori hanno effettuato almeno un tiro di rigore; può effettuarne un terzo solo se tutti gli altri ne hanno tirati almeno due; ecc.

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

Parte 3 – I partecipanti

Regola 3.1

(301)

Giocatori

- 1 Ogni squadra può avere al massimo 22 giocatori, che devono essere iscritti sul foglio di partita.

Sono considerati giocatori tutti i giocatori di campo e i portieri. Nessun altro giocatore oltre a quelli iscritti sul foglio di partita può prendere parte al gioco o trovarsi nella zona di cambio.

Numero di giocatori

- 2 Durante la partita possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo 6 giocatori, di cui al massimo uno in qualità di portiere.

Campo piccolo: Possono trovarsi contemporaneamente sul campo di gioco al massimo 4 giocatori, di cui al massimo uno quale portiere.

Numero minimo di giocatori

Affinché gli arbitri possano dare inizio alla partita devono esserci per squadra almeno cinque giocatori di campo e un portiere correttamente equipaggiato. In caso contrario la partita viene assegnata dalla commissione competente della swiss unihockey per forfait (vedi RC 5.5.ff) alla squadra non colpevole. Durante la partita devono trovarsi sul campo di gioco almeno quattro giocatori. Se accade che una squadra non possa allineare il numero minimo di giocatori, la partita finisce e viene assegnata dalla commissione competente della swiss unihockey per forfait (vedi RC 5.5.ff).

Campo piccolo: Per ogni squadra devono esserci almeno tre giocatori di campo e un portiere correttamente equipaggiato. Se accade che una squadra non possa allineare il numero minimo di giocatori, la partita è finita. Il risultato viene determinato analogamente al campo grande.

Regola 3.2

(302)

Sostituzione dei giocatori

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

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

Regola 3.3

(303)

Disposizioni particolari per il portiere

- 1 I portieri devono essere annotati come tali sul foglio di partita.

Il portiere deve essere annotato con una "T" nello spazio apposito del foglio di partita. Durante tutta la partita un portiere non può essere utilizzato come giocatore di campo munito di un bastone.

Tempo per sostituire il portiere

Se una squadra deve sostituire il portiere in seguito ad un infortunio o ad una penalità, sono a disposizione al massimo tre minuti per equipaggiare correttamente un giocatore da portiere. Questo tempo non può essere utilizzato per il riscaldamento. Il nuovo portiere deve essere iscritto sul foglio di partita, come pure il minuto in cui la sostituzione ha avuto luogo.

Possibilità di parata per il portiere

- 2 Al di fuori dell'area di porta il portiere è considerato come un giocatore di campo senza bastone.

Ne consegue che la Regola 6.5.8 non vale per il portiere. All'interno della propria area di porta il portiere può utilizzare ogni parte del corpo per bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina. Il portiere non può irritare od ostacolare volontariamente un giocatore avversario. Finché una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area di porta, il portiere può bloccare, deviare, lanciare o calciare la pallina anche al di fuori dell'area di porta. Nella propria area di porta il portiere può saltare. Il portiere è considerato fuori dall'area di porta al momento in cui nessuna parte del suo corpo tocca il suolo all'interno dell'area stessa.

Questo vale anche per il rilancio della pallina. Il portiere ha libertà nello scegliere come parare finché i suoi movimenti sono rivolti al bloccare la pallina.

Regola 3.4

(304)

Disposizioni particolari per il capitano

- 1 Ogni squadra deve avere un capitano, che come tale viene iscritto sul foglio di partita.

Il capitano deve essere annotato con una "C" nello spazio apposito del foglio di partita. Un cambio di capitano può essere effettuato unicamente in caso di ferimento, malattia o penalità di partita e deve essere annotato sul foglio di partita. Un capitano che viene sostituito non può più essere impiegato quale capitano durante la stessa partita.

Diritti del capitano

- 2 Solo il capitano ha il diritto di parlare con gli arbitri. Egli ha l'obbligo di collaborare con gli arbitri.

Forma di cortesia

Il capitano deve rivolgersi agli arbitri in tono pacato.

Perdita dei diritti

Un capitano penalizzato perde il proprio diritto di parlare con gli arbitri, se non da loro direttamente sollecitato. La squadra durante questo periodo non ha possibilità di parlare con gli arbitri, se non quella di chiedere un Time-Out o inoltrare un protesto tramite un responsabile. Se ritenuto necessario dagli arbitri, le discussioni si dovrebbero svolgere nel corridoio degli spogliatoi e non sul campo da gioco.

Regola 3.5

(305)

Responsabili

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

Nella zona di cambio possono stare solamente le persone iscritte sul foglio di partita. I responsabili non possono entrare nel campo di gioco, se non durante un Time-Out o su richiesta dell'arbitro. Ogni direttiva deve essere data all'interno della zona di cambio. Prima della partita un responsabile maggiorenne deve firmare il foglio di partita. In seguito i cambiamenti sul foglio di partita possono essere apportati solo dai funzionari (arbitri e segretariato). Se un responsabile è iscritto alla partita anche come giocatore, deve essere considerato nelle infrazioni che dovesse commettere nella propria zona di cambio come un giocatore, a meno che queste non fossero riconducibili chiaramente alla sua funzione di responsabile o di giocatore.

Regola 3.6

(306)

Arbitri

- 1 Una partita viene diretta da due arbitri aventi gli stessi diritti. Campo piccolo: La partita viene diretta da un solo arbitro.

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

Regola 3.7

(307)

Segretariato

- 1 Durante una partita deve essere sempre presente un segretariato. Per ogni campo di gioco deve essere presente un segretariato.

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

Parte 4 – L'equipaggiamento

Regola 4.1

(401)

Abbigliamento dei giocatori

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

Abbigliamento dei giocatori di campo

Le magliette, i pantaloncini corti e i calzettoni dei giocatori di campo devono essere uguali per colore, lunghezza delle maniche e marca. Le donne, al posto di pantaloncini, possono anche indossare delle gonne corte.

Ogni squadra ospite deve portare con sé due maglie da gioco, che si differenziano chiaramente tra di loro. Se gli arbitri sono dell'opinione, che le maglie delle due squadre non sono ben distinguibili, sarà la squadra nominata come seconda squadra (club 2) che dovrà cambiare la maglia. Se questa squadra appartiene però alla squadra organizzatrice, sarà la prima squadra nominata (club 1) a cambiare la tenuta. Eventuali eccezioni sono regolamentate sotto le direttive "abbigliamento dei giocatori" (SPAW2 Art. 16.2)

Abbigliamento del portiere

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

Numeri

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

Le magliette devono essere numerate con cifre intere. I numeri devono essere arabi e ben leggibili sul torace e sulla schiena dei giocatori. I numeri sulla schiena devono essere alti almeno 200 mm, quelli sul torace almeno 70 mm. Nelle squadre delle Juniores e degli Juniores fino e con la categoria D, i numeri sulla schiena devono essere alti almeno 100 mm. Le cifre dei giocatori di campo devono essere compresi fra 2 e 99, quelle dei portieri fra 1 e 99. La numerazione delle magliette di una squadra non può ripetersi e nemmeno essere cambiata durante una partita. Dovesse prendere parte al gioco un giocatore con una numerazione scorretta, si procederà alla correzione sul foglio di partita e sarà redatto un rapporto.

Scarpe

- 4 Tutti i giocatori devono calzare scarpe.

Tutti i giocatori devono portare scarpe da palestra che non lascino segni. I calzettoni non possono coprire le scarpe. Se un giocatore dovesse perdere una o entrambe le scarpe durante il gioco, può continuare a giocare fino all'interruzione successiva.

Regola 4.2

(402)

Abbigliamento degli arbitri

- 1 Gli arbitri devono indossare maglietta, pantaloncini corti e calzettoni.

Vale la prescrizione dell'abbigliamento del Regolamento Arbitri (RA).

Regola 4.3

(403)

Disposizioni particolari sull'equipaggiamento del portiere

- 1 Il portiere non può utilizzare un bastone.

Protezione per la testa

- 2 Durante la partita il portiere deve indossare una protezione per la testa.

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

riconosciuta dalla commissione competente della swiss unihockey e contrassegnata (vignetta, vedi direttiva "Certificazione del materiale").

Estensioni

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

È permesso indossare protezioni per gli stinchi, le ginocchia, i gomiti e per il petto. È pure permesso indossare guanti fini e una conchiglia. Le protezioni che coprono più del corpo del portiere, come ad es. protezioni per le spalle, sono proibite. Guanti da presa di ogni tipo sono proibiti, come anche nastri biadesivi o altri materiali adesivi (Spray adesivi sui vestiti, sulle mani o sul terreno). Anche l'uso di lubrificanti (p.es. spray al silicone) o altri materiali con scopo simile sono vietati. Questo vale sia per i portieri che per i giocatori di campo. Regolamenti locali dei proprietari delle palestre sono da tenere in considerazione. Non può essere messo alcun materiale nella o sulla porta.

Regola 4.4

(404)

Disposizioni particolari sull'equipaggiamento del capitano

- 1 Il capitano deve portare una fascia ben visibile al braccio.

La fascia deve essere portata sul braccio e di un colore ben distinguibile da quello della maglia. Il nastro adesivo come fascia non è permesso. Solo un giocatore per squadra può portare la fascia al braccio. Non sono permessi altri segni di riconoscimento.

Regola 4.5

(405)

Equipaggiamento personale

Oggetti che possono causare ferimenti

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

Un giocatore non è autorizzato a portare oggetti quali equipaggiamento di protezione o medico, orologi da polso, grandi anelli, orecchini, ecc., che possono secondo l'arbitro ferire se stessi o altri giocatori. Gli orecchini possono essere fissati all'orecchio con del nastro adesivo, in modo da non presentare più alcun pericolo di ferimento. Collane fini e aderenti al corpo sono tollerate. Portare parastinchi è permesso. I parastinchi devono costantemente essere coperti dai calzettoni.

Equipaggiamento perso

Se un giocatore perde un oggetto di equipaggiamento personale durante la partita, può continuare a giocare fino alla successiva interruzione. Le attrezzature personali perse durante il gioco devono essere raccolte dal giocatore stesso al più tardi alla seguente interruzione di gioco.

Equipaggiamento medico

L'equipaggiamento medico autorizzato (bende, paraginocchia, paragomiti, ecc.) è permesso se questo non impedisce di portare l'abbigliamento regolamentare. All'infuori di bandane o fascette elastiche non sono permessi copricapo. Le parti visibili degli indumenti compressivi devono corrispondere al colore principale della maglia, i pantaloncini compressivi possono anche essere neri. I giocatori di campo non possono indossare pantaloni da ciclista lunghi. La commissione responsabile della swiss unihockey può permettere delle eccezioni.

Occhiali di protezione

- 2 Gli occhiali di protezione devono essere riconosciuti dalla commissione competente della swiss unihockey e contrassegnati (vedi direttiva RGD7 "Certificazione del materiale").

Tutte le modifiche agli occhiali di protezione sono vietate.

l'obbligo degli occhiali di protezione

- 3 In certe leghe può essere introdotto l'obbligo degli occhiali di protezione (vedi direttiva per l'esecuzione del gioco).

Occhiali di protezione perso

- 4 Se un giocatore perde gli occhiali durante la partita, può continuare a giocare fino alla successiva interruzione. Gli occhiali persi durante la partita devono essere recuperati dal giocatore interessato al più tardi al prossimo arresto

Regola 4.6**(406)****Pallina**

- 1 La pallina deve essere riconosciuta dalla commissione competente della swiss unihockey (vedi direttiva RGD7 "Certificazione del materiale").

La squadra nominata per prima deve mettere a disposizione un numero sufficiente di palline. La pallina deve essere di colore bianco, anche se la commissione competente della swiss unihockey può prescrivere o permettere un altro colore. Nel caso non si giocasse con la pallina bianca, la società organizzatrice deve mettere a disposizione un numero sufficiente di palline del colore stabilito. Le palline di riserva sono da consegnare al segretario.

Regola 4.7**(407)****Bastone**

- 1 Il bastone deve essere riconosciuto dalla commissione competente della swiss unihockey e contrassegnato (vignetta, vedi direttiva RGD7 "Certificazione del materiale").

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

Modifiche della canna del bastone**Paletta**

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

Tutte le modifiche della paletta, ad eccezione della curvatura, sono proibite. Il procedimento per la misurazione della curvatura della paletta è descritto nell'interpretazione "Misurazione della curvatura della paletta". La sostituzione della paletta è permessa, se questa è riconosciuta e della stessa marca della canna del bastone. Inoltre deve essere saldamente fissata alla canna del bastone. Il passaggio tra paletta e canna può essere coperto con nastro adesivo, ma la parte della paletta che viene nascosta non può essere superiore ai 10 mm.

Regola 4.8**(408)****Equipaggiamento degli arbitri****Fischietto da arbitro**

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

Il fischietto deve essere riconosciuto dalla Commissione responsabile della swiss unihockey.

Regola 4.9**(409)****Materiale del segretario****Orologio ufficiale**

- 1 Il materiale del segretario è regolamentato dalla commissione responsabile della swiss unihockey.

Deve esserci un orologio ufficiale visibile dalla maggior parte del pubblico e regolato dal segretario.

Tornei: Non è necessario un orologio ufficiale, ma per ogni campo devono essere messi a disposizione almeno due cronometri per la misurazione del tempo di gioco. Tornei: Non è necessario un orologio ufficiale, ma per ogni campo devono essere messe a disposizione almeno due cronometri per la misurazione del tempo da gioco.

Regola 4.10**(410)****Controllo dell'equi-**

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

paggiamento**Momento del controllo****equipaggiamenti.**

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

Verifica dell'equipaggiamento da parte del capitano

- 2 Il capitano può pretendere la misurazione della curvatura della paletta e il controllo combinato della canna e della paletta.

Momento della misurazione di parti dell'equipaggiamento

Un controllo può essere chiesto in ogni momento, ma ha luogo solo alla successiva interruzione di gioco. Il capitano ha anche il diritto di far notare agli arbitri altre irregolarità nell'equipaggiamento della squadra avversaria. In questo caso sono gli arbitri a decidere se effettuare un controllo. Se un controllo viene preteso durante un'interruzione, questo ha luogo subito. Questo vale anche in relazione a un tiro di rigore o a una rete. Se, secondo gli arbitri, il controllo causa un chiaro svantaggio per la squadra avversaria, questo viene effettuato all'interruzione successiva. Una squadra può pretendere un solo controllo per interruzione di gioco.

Luogo della misurazione

Il controllo viene effettuato presso il segretariato. Durante il controllo possono stare presso il segretariato solo gli arbitri, i capitani e il giocatore il cui bastone viene esaminato. Il gioco dopo il controllo riprende nella stessa situazione in cui era prima del controllo.

Parte 5 – Le situazioni standard

Regola 5.1

(501)

Regole generali per le situazioni standard

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

Generi di situazioni standard

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

- 2 Gli arbitri devono eseguire un fischio, il cenno prescritto e mostrare il luogo stabilito per la situazione. La pallina può essere giocata dopo il fischio solo quando è ferma sul luogo indicato dall'arbitro.

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

Ritardo di situazioni standard

- 3 L'esecuzione di una situazione standard non può essere ritardata senza motivazione.

Gli arbitri decidono cosa sia da considerare un ritardo senza motivazione. Se l'esecuzione viene ritardata, gli arbitri devono richiamare l'esecutore della situazione standard e solo in seguito, se il ritardo continua, considerare l'ulteriore infrazione.

Regola 5.2

(502)

Ingaggio

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

In seguito ad una rete durante il tempo supplementare (e che quindi conclude la partita), alla fine di un tempo di gioco e alla fine di una partita, la rete non deve essere confermata con un ingaggio al punto centrale. Al momento di un ingaggio al punto centrale, tutti i giocatori devono trovarsi nella propria metà campo.

Esecuzione dell'ingaggio

- 2 Si esegue un ingaggio quando il gioco è stato interrotto e a nessuna delle due squadre può essere assegnata una punizione laterale, diretta o un tiro di rigore (cenno 802).

Luogo dell'ingaggio

- 3 L'ingaggio viene effettuato al punto d'ingaggio più vicino al luogo in cui si trovava la pallina quando il gioco è stato interrotto.

Distanza durante l'ingaggio

- 4 Tutti i giocatori, compresi i loro bastoni, che non eseguono l'ingaggio, devono, immediatamente e senza sollecitazione da parte degli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno tre metri dal punto d'ingaggio.

Campo piccolo: La distanza minima è di due metri.

Prima dell'ingaggio gli arbitri devono controllare che le due squadre siano pronte alla ripresa del gioco.

Esecuzione dell'ingaggio

- 5 L'ingaggio viene effettuato da un giocatore per squadra con la pallina ferma per terra. La pallina deve essere giocata con il bastone. I giocatori di campo che eseguono l'ingaggio non possono toccarsi e devono tenere le palette dei loro bastoni paralleli alla direzione di gioco. Le palette devono essere vicine alla pallina ma non la possono toccare. I piedi devono essere

perpendicolari alla linea di metà campo e trovarsi su un'ipotetica linea parallela alla linea di metà campo. Il bastone deve essere tenuto normalmente, quindi come il giocatore lo terrebbe durante la partita. Le mani devono trovarsi sopra la linea di demarcazione per la presa.

I giocatori che eseguono l'ingaggio devono essere orientati con la propria schiena rivolta verso la propria porta. Il giocatore della squadra che difende appoggia il proprio bastone per primo. Nel caso di un ingaggio sulla linea di metà campo, il giocatore della squadra ospite appoggia il suo bastone per primo. La pallina deve stare a metà della paletta. Per un cambio discutibile prima di un ingaggio, è la squadra ospite che deve svolgerlo per prima.

- 6 Un ingaggio può portare direttamente ad una rete.

Regola 5.3

(503)

Eventi che portano ad un ingaggio	1	Quando la pallina viene danneggiata involontariamente.
Pallina non giocabile	2	Quando la pallina non può essere giocata correttamente. Gli arbitri devono dare ai giocatori la possibilità di giocare la pallina, prima di interrompere il gioco.
Balaustre spostate	3	Quando parti della balaustra sono spostate e la pallina si trova nei paraggi.
Porta spostata	4	Quando la porta è stata spostata involontariamente e non può essere riportata nella posizione corretta entro un tempo adeguato. Appena possibile il portiere deve riportare la porta in posizione corretta.
Giocatore ferito	5	Quando un giocatore ferito intralcia il gioco o quando un giocatore si ferisce seriamente. Gli arbitri decidono quando considerare un giocatore ferito seriamente.
Situazioni straordinarie	6	Quando si verifica una situazione straordinaria durante la partita. Gli arbitri decidono quale sia da ritenere una situazione straordinaria. Il gioco deve in ogni caso essere interrotto quando persone non autorizzate entrano sul campo di gioco, quando oggetti si trovano in campo, quando la luce viene a mancare parzialmente o totalmente, quando il segnale di fine tempo viene dato al momento sbagliato oppure quando un bastone rotto potrebbe portare ad una situazione pericolosa o influenzare il corso del gioco. Quando un arbitro viene colpito da una pallina, oppure una pallina estranea alla partita entra sul campo di gioco, il gioco viene interrotto immediatamente se il fatto in questione ha un influsso decisivo sul corso del gioco.
Annullamento di una rete	7	Quando una rete viene annullata, sebbene non vi fossero state infrazioni che avrebbero portato ad una punizione.
Dopo un tiro di rigore	8	Quando un tiro di rigore non porta ad una rete. Questo vale anche nel caso in cui il rigore venga tirato in modo irregolare.
Penalità differita	9	Quando viene assegnata una penalità differita e la squadra che l'ha causata entra in possesso della pallina. Lo stesso vale anche se a parere degli arbitri la squadra che beneficia della penalità differita rallenta il gioco. Come rallentamento si intende il possesso della pallina nella propria metà campo, senza che l'avversario abbia la possibilità di entrare in possesso della pallina.
Infrazioni lontano dal gioco	-	- <i>eliminato</i> -
Infrazioni contemporanee	10	Quando gli arbitri non riescono a decidere a quale delle due squadre assegnare una punizione diretta o laterale. Questo vale anche quando due giocatori di due squadre opposte commettono un'infrazione contemporaneamente o quando la pallina lascia il campo di gioco o tocca oggetti che si

trovano sopra il campo di gioco e gli arbitri non riescono a decidere chi ha toccato la pallina per ultimo.

Decisione errata da parte degli arbitri 11 Quando gli arbitri ritengono che la loro decisione non sia stata corretta.

Regola 5.4

(504)

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

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

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

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

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

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

Campo piccolo: La distanza minima è di due metri.

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

Esecuzione della punizione laterale 4 La pallina deve essere giocata con il bastone. Deve essere colpita e non può essere né sollevata né accompagnata.

Doppio tocco durante una punizione laterale 5 Il giocatore che esegue la punizione non può toccare la pallina una seconda volta prima che un altro giocatore o il suo equipaggiamento la tocchino.

Rete in seguito a una punizione laterale 6 Una punizione laterale può portare direttamente ad una rete.

Regola 5.5

(505)

Eventi che portano ad una punizione laterale 1 Quando la pallina abbandona il campo di gioco o tocca oggetti sopra il campo di gioco.

Regola 5.6**(506)**

- Punizione diretta** 1 In caso di infrazione una punizione diretta viene assegnata alla squadra non colpevole (cenno 804).
- Utilizzo del vantaggio** Una punizione diretta può essere assegnata solo se il gioco non è interrotto, tranne in caso di ritardo nelle situazioni standard. Nel caso di un'infrazione che porti ad una punizione diretta, si deve, se possibile, usare la regola del vantaggio. Si dà un vantaggio quando la squadra non colpevole rimane in possesso della pallina nonostante l'infrazione e ha maggiori possibilità di segnare che non con una punizione diretta (cenno 805). Se il gioco viene interrotto durante un vantaggio perché la squadra non colpevole perde il possesso della pallina, la punizione diretta che ne consegue deve essere effettuata dal punto in cui è stata commessa l'ultima infrazione.
- Luogo della punizione diretta** 2 Una punizione diretta viene eseguita, in linea di massima, dal luogo dell'infrazione, ma mai dietro l'ipotetico prolungamento della linea di porta o a meno di 3.5 m di distanza dall'area protetta.
Campo piccolo: Una punizione diretta non può essere eseguita a meno di 2.5 m dall'area protetta.
- Punizioni dirette che non vengono battute dal luogo dell'infrazione** Una punizione diretta che dovrebbe essere tirata da dietro l'ipotetico prolungamento della linea di porta, viene eseguita dal più vicino punto d'ingaggio. Un luogo di esecuzione di una punizione diretta che si trova ad una distanza inferiore a quella minima dall'area protetta, viene spostato indietro lungo un'ipotetica linea che passa per il centro della porta e dal punto dell'infrazione fino a raggiungere la distanza regolamentare. Questo vale anche per le punizioni a favore della squadra difensiva. Una punizione diretta assegnata a meno di 1.5 m dalla balaustra può essere portata a questa distanza (Campo piccolo: 1.0 m). Quando una punizione diretta viene eseguita a 3.5 m (Campo piccolo: 2.5 m) dall'area protetta, la squadra in difesa ha il diritto di disporre la barriera direttamente davanti all'area protetta. La squadra in attacco non deve aspettare che la barriera sia disposta correttamente. La squadra avversaria ha il diritto di posizionare dei propri giocatori davanti alla barriera della squadra avversaria. Gli arbitri possono tollerare uno spostamento dal luogo esatto della punizione o una pallina non del tutto ferma se il gioco non ne viene influenzato.
- Distanza durante una punizione diretta** 3 Tutti i giocatori avversari, compresi i loro bastoni, devono immediatamente, e senza dover essere richiamati dagli arbitri, portarsi ad una distanza di almeno tre metri dalla pallina.
Campo piccolo: La distanza minima dei giocatori avversari (compresi i bastoni) dalla pallina è di due metri.
La squadra in difesa ha il diritto di posizionare la barriera alla distanza regolamentare. Il giocatore che esegue la punizione non deve aspettare finché gli avversari siano alla distanza regolamentare. L'avversario non può in nessun caso ostacolare l'esecutore della punizione e deve allontanarsi dalla pallina.
- Esecuzione della punizione diretta** 4 La pallina deve essere giocata con il bastone. Deve essere colpita e non può essere né sollevata né accompagnata.
- Doppio tocco durante una punizione diretta** 5 Il giocatore che esegue la punizione non può toccare la pallina una seconda volta prima che un altro giocatore o il suo equipaggiamento la tocchino.
- Rete in seguito ad una punizione diretta** 6 Una punizione diretta può portare direttamente ad una rete.

Regola 5.7**(507)****Eventi che portano ad una punizione diretta**

- Colpo di bastone** 1 Quando un giocatore blocca, alza, batte contro o calcia il bastone di un avversario (cenni 901, 902, 903, 912).
Questo non vale come infrazione se il bastone dell'avversario viene colpito dopo che la pallina è stata giocata.
- Trattenuta** 2 Quando un giocatore trattiene un avversario o il suo bastone (cenno 910).
- Trattenuta del bastone**
- Bastone alto** 3 Quando un giocatore di campo alza la paletta del bastone sopra l'anca, dietro di sé prima di tirare, o davanti a sé dopo aver tirato (cenno 904).
L'altezza dell'anca viene determinata in posizione eretta. Lo stesso vale per tiri fintati. Alzare davanti o dietro a sé il bastone durante un tiro è permesso se non ci sono giocatori nelle vicinanze e non c'è quindi pericolo di ferimento.
- Bastone alto / Piede alto** 4 Quando un giocatore di campo gioca, o prova a giocare, la pallina con una parte qualsiasi del suo bastone, il suo piede o il suo polpaccio quando questa si trova sopra l'altezza del ginocchio (cenno 904, 913).
Fermare la pallina con la coscia non viene considerato come gioco sopra l'altezza del ginocchio, a meno che avviene in maniera pericolosa. L'altezza del ginocchio viene determinata in posizione eretta.
- Bastone / Piede / Gambe tra le gambe dell'avversario** 5 Quando un giocatore di campo mette il suo bastone, il suo piede o la sua gamba tra le gambe dell'avversario (cenno 905).
- Spinta** 6 Quando un giocatore di campo con o senza pallina spinge o ostacola un avversario con parti del corpo che non siano la spalla (cenno 907).
- Fallo d'attacco** 7 Quando un giocatore con o senza pallina corre o cammina all'indietro contro un avversario oppure quando un giocatore non in possesso della pallina non permette ad un avversario di spostarsi nella direzione che desidera (cenno 908, 911).
- Fallo di copertura**
- Gioco di piede** 8 Quando un giocatore di campo tocca due volte di seguito la pallina con il piede senza che nel frattempo quest'ultima abbia toccato il suo bastone, un avversario o il suo equipaggiamento (cenno 912).
Con gioco di piede s'intende ogni contatto della pallina con la gamba sotto al ginocchio. Questo è ritenuto un'infrazione solo se secondo gli arbitri avviene volontariamente. La punizione diretta viene battuta da dove la pallina è stata calciata per la seconda volta.
- Invasione dell'area di porta** 9 Quando un giocatore di campo entra nell'area protetta (cenno 914).
Questo è ritenuto un'infrazione solo se il gioco è nelle vicinanze. Un giocatore di campo entra nell'area protetta quando una parte qualsiasi del suo corpo tocca il suolo dentro l'area protetta, linee comprese. I giocatori di campo possono tenere i loro bastoni nell'area protetta. Ogni volta che un giocatore di difesa entra nell'area protetta per la formazione della barriera in occasione di una punizione per la squadra avversaria, e la punizione è tirata direttamente verso la porta, viene assegnato un tiro di rigore.
- Spostamento della porta da parte della squadra attaccante** 10 Quando un giocatore della squadra in attacco sposta volontariamente la porta (cenno 914).
- Ostruzione passiva sul portiere** 11 Quando un giocatore di campo ostacola passivamente il portiere (cenno 915 – nessuna penalità).
Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo si trova all'interno dell'area di porta o a meno di tre metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina. È ritenuta ostruzione passiva quella fatta involontariamente o quando l'avversario resta fermo.

- Campo piccolo: Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo si trova all'interno dell'area di porta o a meno di due metri di distanza dal portiere. È ritenuta ostruzione passiva quella fatta involontariamente o quando l'avversario resta fermo.
- Salto** 12 Quando un giocatore di campo salta per fermare la pallina (cenno 916).
Al giocatore di campo non è permesso lasciare il suolo del campo con entrambi i piedi per fermare la pallina. Gli è permesso saltare per lasciar passare una pallina, se la pallina non viene toccata. Gli è anche permesso di saltare per giocare la pallina sotto all'altezza del ginocchio. L'altezza del ginocchio viene determinata in posizione eretta. Correre non viene considerato salto.
- Giocare all'esterno del campo di gioco** 13 Quando un giocatore di campo gioca la pallina dall'esterno del campo di gioco (nessun cenno).
Un giocatore si trova fuori dal campo di gioco se almeno un piede è al suo esterno. Non è importante se viene toccato il suolo o meno. Quando un giocatore gioca la pallina dall'esterno del campo di gioco durante una sostituzione, viene commessa l'infrazione troppi giocatori sul campo di gioco (cfr. Regola 6.5.16). Se un giocatore sulla panchina di riposo gioca la pallina quando non sta effettuando una sostituzione, questo viene considerato disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 6.15.5).
- Abbandono dell'area di porta** 14 Quando un portiere durante il rilancio abbandona completamente l'area di porta (cenno 917).
In questo caso il portiere non è considerato un giocatore di campo. Questo vale anche quando il portiere abbandona involontariamente l'area di porta, dopo essere entrato in possesso della pallina quando ancora toccava con almeno una parte del corpo l'area di porta. Il rilancio è corretto se il portiere rilascia la pallina prima di abbandonare l'area di porta.
- Rilancio oltre la metà campo** 15 Quando un portiere rilancia o calcia la pallina oltre metà campo (cenno 917).
Questo vale come infrazione solo se la pallina non tocca il terreno, le balaustre, un altro giocatore o il suo equipaggiamento prima di superare la linea di metà campo.
- Esecuzione scorretta di una situazione standard** 16 Quando un ingaggio, una punizione diretta o laterale vengono eseguiti scorrettamente o ritardati volontariamente (cenno 918).
Ritardare volontariamente, significa che la squadra che effettua la ripresa di una situazione standard ritarda il gioco allontanando la pallina durante un'interruzione, evitando di rimettere in gioco la pallina o impedendo alla squadra avversaria di disporre la barriera alla distanza minima, rispettivamente direttamente davanti all'area protetta. Quando la punizione viene tirata dal punto sbagliato o con la pallina in movimento, l'esecuzione viene ripetuta, a meno che secondo l'arbitro ciò non influenza il corso del gioco.
- Bloccaggio della pallina da parte del portiere** 17 Quando il portiere ha il controllo sulla pallina per più di tre secondi (cenno 924).
Il portiere ha la pallina sotto controllo anche se la deposita a terra e poi la riprende in mano.
- Retropassaggio al portiere** 18 Quando il portiere riceve un passaggio da un compagno di squadra o prende la pallina direttamente dal suo compagno di squadra (cenno 924).
Questo vale come infrazione solo se l'arbitro giudica il passaggio volontario. Ricevere un passaggio significa che il portiere tocca la pallina con le braccia o con le mani indipendentemente dal fatto se prima l'avesse toccata o bloccata con qualsiasi altra parte del corpo. Se il portiere completamente fuori dall'area di porta ferma la pallina, la sposta nell'area di porta e la raccoglie, ciò non rappresenta un passaggio al portiere. Un passaggio al portiere non viene considerato come una situazione da rete, per cui non può mai portare all'assegnazione di un tiro di rigore.
- Punizione diretta dopo una penalità** 19 Quando una penalità non differita viene assegnata durante il gioco (cenno prescritto).
- Rallentamento del gioco da parte di un giocatore** 20 Quando un giocatore rallenta volontariamente il gioco (cenno 924).
Questo vale come infrazione quando un giocatore in possesso della pallina va contro la balaustra o la porta, senza bloccare la pallina stessa, ma la copre in modo tale che per l'avversario risulta impossibile sottrargliela in maniera corretta. Questo vale anche quando un portiere blocca la pallina attraverso la rete della porta. Gli arbitri, se possibile, devono avvertire il giocatore prima di decretare una punizione nei suoi confronti.
- Rallentamento del** 21 Quando una squadra rallenta volontariamente il gioco (cenno 924).

gioco da parte di una squadra

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

Giocare con la testa

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

Regola 5.8**(508)****Tiro di rigore**

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

Un tiro di rigore può essere assegnato solo se il gioco non è interrotto. Se un tiro di rigore viene assegnato durante una penalità differita, viene dapprima decretata la penalità ed in seguito eseguito il tiro di rigore.

Esecuzione del tiro di rigore

2 Un tiro di rigore viene eseguito dal punto centrale. Il primo contatto con la pallina deve avvenire con il bastone.

Il tiro di rigore viene svolto da un qualsiasi giocatore di campo appartenente alla squadra che non ha commesso l'infrazione. Il portiere non può essere sostituito con un giocatore di campo.

Nel caso di un'infrazione da parte del portiere, viene concesso un nuovo tiro di rigore e il portiere viene punito in base alla sua infrazione, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio).

Se un altro giocatore o un responsabile della squadra colpevole commette un'infrazione, viene concesso un nuovo tiro di rigore, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio).

Se l'esecutore del tiro di rigore commette un'infrazione durante lo svolgimento, il tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente ed il giocatore viene punito in base alla sua infrazione.

Se un altro giocatore o un responsabile della squadra che non ha commesso l'infrazione commette un'infrazione durante il tiro di rigore, questo tiro di rigore vale come eseguito incorrettamente.

Infrazioni che vengono commesse dalla zona di cambio, vengono punite per disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 6.15.5).

Disposizioni per il tiro di rigore

3 Tutti i giocatori, tranne il portiere che difende e il giocatore che esegue, devono trovarsi nella propria zona di cambio durante tutto lo svolgimento del tiro di rigore. All'inizio del tiro di rigore, il portiere deve trovarsi sulla linea di porta.

In caso di disaccordo, il portiere entra per primo sul campo da gioco. Il tiro di rigore può essere eseguito da qualsiasi giocatore di campo della squadra che non abbia commesso l'infrazione. Il portiere non può essere sostituito da un giocatore di campo. Le infrazioni durante il tiro di rigore hanno le stesse conseguenze che durante il corso normale del gioco. Nel caso di un'infrazione da parte del portiere, viene sempre concesso un nuovo tiro di rigore, tranne quando, nonostante l'infrazione, viene ottenuta una rete (vantaggio). Quando un giocatore che non sia l'esecutore del tiro di rigore commette un'infrazione, viene punito per disturbo volontario del gioco (cfr. Regola 6.15.5).

Movimento della pallina durante il tiro di rigore

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

Continuamente significa che il giocatore e la pallina non possono essere fermi contemporaneamente o allontanarsi dalla porta, fintantoché il giocatore controlla la pallina. Non appena il portiere tocca la pallina o questa colpisce un palo o l'asta, il giocatore non può più giocare la pallina.

Se la pallina tocca prima i pali, l'asta o il portiere e poi attraversa da davanti la linea di porta il tentativo di rete è valido, purché prima non abbia oltrepassato l'immaginaria linea di porta continuata.

Tiro di rigore in relazione ad una penalità di cinque

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

minuti

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

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

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

Un tiro di rigore può essere differito anche se viene già indicata una penalità differita.

Durante un tiro di rigore differito ogni infrazione commessa dalla squadra colpevole che porterebbe ad una punizione, viene punita come infrazione ripetuta. Infrazioni che portano ad una penalità vengono punite con penalità corrispondenti all'infrazione.

Tutte le penalità vengono scontate dai giocatori che hanno commesso le rispettive infrazioni.

Tiro di rigore differito

- 2 Tiro di rigore differito significa che la squadra non colpevole ha la possibilità di continuare l'azione d'attacco fino a quando sussiste l'opportunità di rete.

Se un tempo di gioco termina durante un tiro di rigore differito, il tiro di rigore deve essere ugualmente eseguito. Il rinvio di un tiro di rigore differito è possibile, ma solo finché sussiste la chiara occasione da rete (cenno 807). Se la squadra per la quale è stato segnalato un tiro di rigore differito segna una rete, la rete va accordata e il tiro di rigore non viene effettuato.

Regola 5.10**(510)****Infrazioni che portano ad un tiro di rigore**

- 1 Quando con un'infrazione, che porterebbe ad una punizione diretta o ad una penalità, la squadra che difende impedisce una chiara occasione da rete o una chiara occasione da rete che si sta profilando (cenno prescritto).

Gli arbitri decidono cosa ritenere una chiara occasione da rete. Infrazioni nella propria area di porta non portano automaticamente ad un tiro di rigore. Un tiro di rigore deve sempre essere assegnato, quando la squadra che difende sposta volontariamente la porta o entra in campo volontariamente con troppi giocatori durante un'occasione da rete per la squadra avversaria. Se un giocatore di difesa entra nella propria area protetta per la formazione della barriera, e la punizione è tirata direttamente verso la porta, deve essere sempre decretato un tiro di rigore.

Parte 6 – Le penalità

Regola 6.1

(601)

Regole generali durante le penalità

Penalità contro un responsabile

Dovere di designazione da parte del capitano

Annotazione sul foglio di partita

- 1 Quando viene commessa un'infrazione che porta ad una penalità, il giocatore colpevole deve essere penalizzato.

Se per gli arbitri è impossibile individuare il giocatore da punire o quando l'infrazione è commessa da un responsabile della squadra, il capitano deve designare un giocatore di campo che sconti la penalità. Questo giocatore non può essere un penalizzato.

Se il capitano non procederà a questa scelta, oppure sta già scontando una penalità, saranno gli arbitri ad indicare il giocatore di campo che dovrà scontare la penalità.

Tutte le penalità decretate e non revocate devono essere annotate sul foglio di partita con il tempo, numero del giocatore penalizzato, tipo e motivo della penalità. Penalità revocate non devono essere annotate sul foglio di partita. Categorie e forme di gioco esclusi da questo sono definiti nelle direttive per l'esecuzione del gioco (SPAW1).

Indipendentemente dalla forma di gioco o dalla categoria, ogni penalità di partita deve essere annotata interamente al più tardi dopo la fine della partita e prima che il rapporto di gioco sia firmato (tempo di gioco, numero del giocatore e codice di penalità).

Continuazione del gioco

Permanenza durante la penalità

- Se la penalità è stata decretata per via di un'infrazione durante un'interruzione di gioco, la partita continua dalla stessa situazione standard precedente la penalità. Un capitano penalizzato perde il diritto di parlare con gli arbitri, tranne che questi lo esortano a farlo.

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

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

Penalità contro un portiere

Equipaggiare il portiere di riserva

- 3 Se ad un portiere viene decretata una o più penalità di due minuti, un giocatore di campo che non sia già penalizzato, indicato dal capitano, deve scontarla al suo posto. Se ad un portiere viene decretata una penalità di cinque minuti o personale, deve scontarla personalmente. Se ad un portiere viene decretata una o più penalità di due minuti mentre sta già scontando una penalità, dovrà scontare personalmente anche queste penalità.

Se un portiere deve scontare personalmente una penalità, alla sua squadra vengono concessi al massimo tre minuti per equipaggiare il portiere di riserva o un giocatore di campo che lo rimpiazzerà. Il portiere di riserva non può riscaldarsi durante questo tempo. Il portiere di riserva e il momento della sostituzione devono essere annotati sul foglio di partita. Terminata la penalità, il portiere può rientrare in campo solamente alla seguente interruzione. Per questo motivo, un giocatore designato dal capitano deve accompagnare il portiere sulla panchina dei penalizzati. Questo giocatore rientra in campo al momento che termina la penalità di tempo. Unicamente il giocatore penalizzato è scritto sul foglio di partita.

Gli arbitri, insieme al segretariato, devono fare in modo che il portiere, la cui penalità è terminata, abbia la possibilità di lasciare la panchina dei penalizzati alla successiva interruzione.

Misurazione del tempo di penalità

- 4 Il tempo di penalità viene cronometrato in sincronia con il tempo di gioco.

Se è fermato il tempo della partita, anche il tempo della penalità si ferma.

Regola 6.2

(602)

Penalità di tempo

- 1 Una penalità di tempo è una penalità contro la squadra, quindi il giocatore penalizzato non può essere sostituito in campo da un altro giocatore (cenni 808a, 808b).

Numero di penalità di tempo contemporanee

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

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

Successione delle penalità di tempo

Le penalità di tempo vengono cronometrate nella successione in cui sono state decretate. Un giocatore contro cui sia stata decretata una penalità di tempo deve prendere posto sulla panchina dei penalizzati, anche se la sua penalità non potesse essere ancora cronometrata. Per lui valgono ugualmente le regole principali secondo 6.1.2. Qualora venga decretata più di una penalità contemporaneamente contro una squadra, gli arbitri decidono quale venga cronometrata per prima. In questa situazione, penalità più corte vengono sempre cronometrate prima di penalità più lunghe.

Numero minimo di giocatori durante le penalità di tempo

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

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

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

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

Campo piccolo: Le penalità devono essere annotate sul foglio di partita solamente nelle partite singole.

Cronometrando più penalità di tempo contro un giocatore

- 4 Se un giocatore che ha ricevuto una penalità dovesse commettere ulteriori infrazioni che portano ad altre penalità, tutte le penalità vengono cronometrate una dopo l'altra.

Una dopo l'altra significa che la successiva penalità inizia ad essere cronometrata solo quando quella precedente è terminata, a meno che tra le infrazioni la squadra abbia ricevuto altre penalità di tempo che non sono ancora state cronometrate. Possono essere decretate un numero illimitato di penalità di tempo contro lo stesso giocatore. Tutte le penalità di tempo vengono sempre cronometrate prima delle penalità disciplinari.

Regola 6.3**(603)****Penalità di due minuti**

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

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

Annullamento di una penalità a seguito di una rete

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

Penalità di due minuti in relazione con un tiro di rigore

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

Regola 6.4**(604)****Penalità differita**

- 1 Tutte le penalità possono essere differite. Una penalità deve essere differita, se la squadra non colpevole dell'infrazione che porta alla penalità resta in possesso della pallina (cenno 807). Solo una penalità alla volta può essere differita, a meno che non si tratti di un'occasione da rete.

Continuazione del gioco dopo una penalità differita

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

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

Continuazione del gioco dopo una penalità differita

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

Regola 6.5**(605)****Infrazioni che portano ad una penalità di due minuti**

Colpo di bastone	1	Quando un giocatore blocca, alza, batte contro o calcia il bastone dell'avversario, con lo scopo di ottenere un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (cenni 901, 902, 903, 912).
Bloccaggio del bastone		
Trattenere	2	Quando un giocatore trattiene un avversario o il suo bastone con lo scopo di ottenere un notevole vantaggio o senza alcuna possibilità di prendere la pallina (cenno 910)
Bastone alto / Piede alto	3	Quando un giocatore di campo gioca, o prova a giocare, la pallina con una parte qualsiasi del suo bastone, il suo piede o il suo polpaccio quando questa si trova sopra l'altezza dell'anca (cenno 904, 913). L'altezza dell'anca viene determinata nella posizione eretta.
Utilizzo pericoloso del bastone	4	Quando un giocatore utilizza il proprio bastone in maniera pericolosa (cenno 904).
Spinta	5	Quando un giocatore spinge un avversario contro le balaustre o la porta (cenno 907).
Gioco eccessivamente duro	6	Quando un giocatore fa lo sgambetto a un avversario o gli si getta sopra (cenno 909).
Contestazione ingiustificata del materiale	7	Quando un capitano pretende la misurazione della curvatura della paletta o il controllo combinato della canna e della paletta e il bastone si rivela corretto (nessun cenno). Il capitano deve scontare la penalità.
Gioco senza bastone	8	Quando un giocatore di campo partecipa al gioco senza bastone (nessun cenno). Un portiere che partecipa al gioco fuori dall'area di porta è escluso da questa regola.
Presa in consegna di un bastone	9	Quando un giocatore di campo prende in consegna un bastone fuori dalla propria zona di cambio (nessun cenno).
Bastone rotto	10	Quando un giocatore di campo non raccoglie il proprio bastone caduto oppure tutti i pezzi del suo bastone rotto e non li porta nella propria zona di cambio (nessun cenno). Solo i pezzi ben visibili devono essere raccolti.
Ostruzione	11	Quando un giocatore ostruisce un avversario che non è in possesso della pallina (cenno 911). Quando un giocatore, con o senza il possesso della pallina, cammina o corre all'indietro contro un avversario, viene decretata solamente una punizione diretta (cenno 908).
Ostruzione attiva sul portiere	12	Quando un giocatore di campo ostruisce attivamente il portiere durante il rilancio della pallina (cenno 915 – Penalità di due minuti). Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo al momento del rilancio si trova all'interno dell'area di porta o a meno di tre metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina. Si tratta di ostruzione attiva se il giocatore segue con il corpo i movimenti del portiere o se prova a raggiungere la pallina con il bastone. Campo piccolo: Questo vale come infrazione solo se il giocatore di campo al momento del rilancio si trova all'interno dell'area di porta o a meno di due metri dal portiere, distanza calcolata dal punto in cui il portiere è entrato in possesso della pallina.
Distanza scorretta	13	Quando un giocatore non è alla distanza regolamentare durante una punizione laterale o diretta (cenno 915). Questo non è considerato un'infrazione se l'avversario, durante una punizione laterale o diretta, tenta di portarsi alla distanza regolamentare, allontanandosi dalla pallina. Se una squadra dispone la barriera ad una distanza non regolamentare viene penalizzato un solo giocatore.
Gioco a terra	14	Quando un giocatore di campo seduto o sdraiato per terra gioca la pallina, la tocca volontariamente o influenza appositamente il corso del gioco (cenno 919).

	Questo vale come infrazione anche quando il giocatore tocca a terra con entrambe le ginocchia o una mano (non quella con cui tiene il bastone), e gioca o ferma la pallina. Quando secondo gli arbitri il giocatore è caduto involontariamente e la pallina lo colpisce, non deve essere ravvisata alcuna infrazione.
Gioco con la mano o il braccio	15 Quando un giocatore di campo gioca o ferma la pallina con la mano o il braccio (cenni 920, 921). Se la pallina viene tirata contro al giocatore che non ha la possibilità di evitarla, non deve essere ravvisata alcuna infrazione.
Cambio scorretto	16 Quando viene effettuato un cambio scorretto (cenno 922). Un giocatore non può entrare in campo a sostituirne un altro, se questo non stia già scavalcando le balaustre. Questo deve essere considerato un'infrazione solamente se il gioco ne viene influenzato. Sono considerati cambi scorretti anche quelli effettuati al di fuori della propria zona di cambio. Deve essere penalizzato colui che entra in campo.
Giocatori in eccesso	17 Quando una squadra ha un numero eccessivo di giocatori sul campo di gioco (cenno 922). Solo un giocatore può essere penalizzato.
Abbandono della panchina dei penalizzati	18 Quando un giocatore penalizzato abbandona la panchina dei penalizzati senza entrare sul campo di gioco, oppure resta sulla panchina dei penalizzati nonostante la sua penalità sia già terminata, oppure entra sul campo di gioco durante un'interruzione, nonostante la sua penalità non sia terminata (cenno 925, vedi interpretazione 6.1.2). Il segretariato deve informare appena possibile gli arbitri di tali infrazioni. In ogni caso deve essere adottata la Regola 6.15.5 se il giocatore entra in campo durante il corso della partita. Il giocatore può entrare in campo solo se il numero di giocatori della sua squadra glielo permette.
Infrazioni ripetute	19 Quando una squadra disturba sistematicamente il gioco con delle infrazioni che portano a punizioni dirette (cenno 923). Questo è da considerare un'infrazione anche quando una squadra commette tante piccole infrazioni in un breve lasso di tempo. Viene penalizzato il giocatore che ha commesso l'ultima infrazione. Durante un tiro di rigore differito, ogni infrazione da parte della squadra colpevole che porta ad una punizione diretta viene punito come infrazione ripetuta. Infrazioni che portano ad una penalità vengono punite con la penalità in relazione all'infrazione commessa. Tutte le penalità vengono scontate dai giocatori che le hanno commesse.
Rallentamento del gioco da parte di un giocatore	20 Quando un giocatore rallenta il gioco (cenno 924). Questo vale come infrazione anche quando la pallina, durante un'interruzione, viene allontanata oppure portata via dalla squadra colpevole oppure quando, durante il gioco, viene volontariamente bloccata o danneggiata. Questo vale anche quando la squadra che difende sposta intenzionalmente la propria porta.
Rallentamento del gioco da parte di una squadra	21 Quando una squadra rallenta volontariamente il gioco (cenno 924). Se gli arbitri si rendono conto che una squadra rallenta sistematicamente il gioco, devono avvertire il capitano prima di assegnare una penalità. Il capitano stabilisce il giocatore di campo, non già penalizzato, che deve scontare la penalità. Questo vale anche per la squadra che non si presenta per tempo al rientro in campo dalla pausa.
Reclami	22 Quando un giocatore o un responsabile commenta le decisioni degli arbitri, oppure quando un responsabile parla con i giocatori al di fuori della propria zona di cambio o il coaching è condotto in modo antisportivo (cenno 925). Questo vale anche quando il capitano mette in discussione ripetutamente e senza motivo le decisioni degli arbitri oppure quando un responsabile durante un'interruzione entra sul campo di gioco senza permesso degli arbitri. Gli arbitri devono, se possibile, avvertire il responsabile prima di decretare la penalità.
Riposizionamento della porta	23 Quando un portiere, nonostante la sollecitazione degli arbitri, non rimette nella sua posizione corretta la porta (cenno 925). Il portiere è tenuto a rimettere la porta in posizione corretta appena possibile.
Equipaggiamento	24 Se un giocatore non riesce a sostituire l'equipaggiamento personale

non conforme	<p>scorretto dopo la richiesta dell'arbitro (nessun cenno).</p> <p>Ciò include togliere deliberatamente le scarpe e lanciarle, lasciare appositamente parti dell'equipaggiamento personale o gli occhiali protettivi sul campo durante il gioco oppure se un giocatore si astiene ripetutamente o volontariamente dal raccogliere scarpe, equipaggiamento personale e occhiali persi durante il gioco durante la successiva interruzione. Ripetutamente significa che contro la squadra in questione è già stato emesso almeno un ammonizione</p>
Abbigliamento non conforme	<p>25 Quando un giocatore indossa un abbigliamento non conforme (nessun cenno).</p> <p>Se possibile gli arbitri devono ammonire il giocatore prima di assegnare questa penalità. Le irregolarità riguardo all'abbigliamento non conforme possono essere punite una sola volta per partita e per squadra. I numeri mancanti sulla parte anteriore delle magliette vengono solamente riportati.</p>
Equipaggiamento non conforme del portiere	<p>26 Quando un portiere con un equipaggiamento non conforme partecipa al gioco (nessun cenno).</p> <p>Quando il portiere perde inavvertitamente la protezione per la testa, il gioco viene interrotto e si riprende con un ingaggio.</p>
Impedimento di una rete	<p>- - <i>eliminato</i> -</p>

Regola 6.6

(606)

Penalità di cinque minuti	<p>1 Una penalità di cinque minuti (cenno 808b) non viene mai annullata.</p> <p>Una penalità di cinque minuti può essere decretata in associazione ad un tiro di rigore o ad un tiro di rigore differito.</p>
----------------------------------	---

Regola 6.7

(607)

Infrazioni che portano ad una penalità di cinque minuti

Colpo di bastone grezzo	<p>1 Quando un giocatore di campo in lotta per la pallina dà colpi forti e pericolosi con il bastone (cenno 901).</p> <p>- <i>Interpretazione eliminata</i> -</p>
Aggancio	<p>2 Quando un giocatore di campo fa cadere un avversario con un aggancio (cenno 906).</p>
Lancio del bastone	<p>3 Quando un giocatore di campo durante il gioco lancia sul campo di gioco il bastone o parte del suo equipaggiamento con l'intenzione di giocare o colpire la pallina (nessun cenno).</p>
Duro impiego del corpo	<p>4 Quando un giocatore attacca duramente un avversario (cenno 909).</p>
Duro sgambetto	<p>5 Quando un giocatore fa lo sgambetto o spinge forte un avversario che cade di conseguenza contro la balaustra o la porta (cenno 909).</p>

Regola 6.8

(608)

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

Se ad un giocatore che sta scontando una penalità personale, viene inflitta una penalità di tempo, la penalità personale viene interrotta e cronometrata dapprima la penalità di tempo. In questo caso è il capitano a designare il giocatore di campo che deve sedersi sulla panchina dei penalizzati, in modo da poter rientrare in campo al termine della penalità di tempo.

Numero di giocatori

Giocatore supplementare sulla panchina

Penalità di dieci minuti contro un responsabile

- 2 Un giocatore che riceve una penalità personale può essere sostituito in campo.

Un giocatore che non stia scontando una penalità, designato dal capitano, deve accompagnare il giocatore penalizzato sulla panchina dei penalizzati. Al termine della penalità di tempo potrà rientrare sul campo di gioco. Unicamente il giocatore penalizzato è scritto sul foglio di partita. Una volta terminata la penalità personale, il giocatore penalizzato deve aspettare la prossima interruzione del gioco prima di poter rientrare sul campo di gioco.

Se un responsabile riceve una penalità personale, deve passare il resto della partita sulla tribuna degli spettatori. L'organizzatore deve controllare che il responsabile rimanga per tutto il resto della partita sulle tribune e che non partecipi più al gioco. La penalità di tempo che accompagna questa penalità personale deve essere scontata da un giocatore di campo designato dal capitano.

Regola 6.9

(609)

Penalità di dieci minuti

- 1 Le penalità personali non vengono mai annullate.

Regola 6.10

(610)

Infrazioni che portano ad una penalità di dieci minuti

Comportamento antisportivo

- 1 Quando un giocatore o un responsabile si comporta in modo antisportivo (cenno 925).

Con questo termine è inteso un comportamento maleducato o scorretto nei confronti di arbitri, giocatori, responsabili, funzionari o spettatori, il simulare con lo scopo di ingannare l'arbitro, il picchiare o calciare contro le balaustre o la porta e il lanciare il bastone o altri oggetti anche durante le interruzioni di gioco o nelle zone di cambio.

Regola 6.11

(611)

Penalità di partita

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

L'organizzatore è responsabile affinché il penalizzato si rechi negli spogliatoi e non ritorni sul campo di gioco o tra gli spettatori per il resto della partita. Deve essere fatto rapporto per tutte le penalità di partita. Contro un giocatore o un responsabile può essere assegnata per partita solamente una penalità di partita, con l'eccezione di una penalità di partita per via di un giocatore o un responsabile non scritto sul foglio di partita. Tutte le ulteriori penalità di partita devono essere rapportate. Sul foglio di partita sarà scritta solamente la penalità di partita che porta alla punizione maggiore. Penalità di partita possono essere decretate anche prima o dopo la partita, ma in questi casi non devono essere accompagnate da una penalità di cinque minuti. Un giocatore o un responsabile che riceve una penalità di partita prima dell'incontro non può prendere parte alla partita. Una penalità di partita può essere decretata dagli arbitri fino a quando non sia stata lasciata la palestra dopo la partita. Prima dell'incontro, nessuna penalità di partita può essere decretata a causa di un equipaggiamento non conforme.

Penalità di tempo associata alla penalità di partita

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

Un giocatore di campo designato dal capitano deve scontare la penalità di cinque minuti ed eventuali restanti penalità di tempo del giocatore o del responsabile espulso. Unicamente il

giocatore penalizzato deve essere scritto sul foglio di partita. Le penalità personali che il giocatore punito avrebbe dovuto ancora scontare cadono. Nel caso in cui un giocatore o un accompagnatore avesse già ricevuto una penalità di partita e commettesse infrazioni che portano ad altre penalità di partita, queste ultime non vengono accompagnate da un'ulteriore penalità di cinque minuti, ad eccezione di una penalità di partita per un giocatore o un responsabile non scritto sul foglio di partita,

Regola 6.12

(612)

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

Regola 6.13

(613)

Infrazioni che portano ad una penalità di partita I

- Nessuna vignetta** 1 Quando un giocatore di campo utilizza un bastone con una curvatura della paletta troppo grande, composto da una canna e una paletta di due marche differenti oppure che non è permesso. Quando il portiere utilizza una protezione per la testa non permessa.
- Non permesso significa non essere conformemente contrassegnato (vignetta, vedi direttiva "Certificazione del materiale"). Per del materiale non riconosciuto gli arbitri devono ammonire il giocatore prima di assegnargli una penalità.
- Giocatore / Responsabile non iscritto** 2 Quando un giocatore o un responsabile partecipa alla partita senza essere iscritto sul foglio di partita (nessun cenno).
- Ritorno di un giocatore penalizzato ferito** - - *eliminato* -
- Comportamento ripetutamente antisportivo di un giocatore** 3 Quando un giocatore si comporta costantemente o ripetutamente in modo antisportivo (cenno 925).
- Costantemente significa "nella stessa azione". Ripetutamente significa "per la seconda volta nella stessa partita". Al posto di una seconda penalità di dieci minuti contro lo stesso giocatore, viene sempre decretata una penalità di partita.
- Danneggiamento dell'equipaggiamento per rabbia** 4 Quando un giocatore danneggia per rabbia il suo bastone o altre parti del suo equipaggiamento (cenno 925).
- Infrazioni con pericolo di ferimento** 5 Quando un giocatore commette un'infrazione con pericolo di ferimento (cenno 909).
- Con questo si intendono infrazioni rozze e con pericolo di ferimento fatte con il corpo, commesse in stretta relazione con il gioco. L'infrazione fa parte della situazione di gioco e non è direttamente mirata all'avversario, anche se il suo ferimento viene accettato.
- Questo include quando un giocatore, senza la possibilità di raggiungere la pallina oppure per rimanere in possesso di questa, si lancia contro un avversario, lo attacca, lo spinge contro la balaustra o la porta, oppure gli fa uno sgambetto in maniera da farlo cadere contro la balaustra o la porta.

Regola 6.14

(614)

Penalità di partita II 1 Una penalità di partita II porta ad una squalifica per una partita. Fino a quando la partita di sospensione non è stata effettuata, il penalizzato non può prendere parte a nessun'altra partita riconosciuta dall'Associazione. Cfr. direttiva "Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III".

Regola 6.15**(615)****Infrazioni che portano ad una penalità di partita II**

- Rissa** 1 Quando un giocatore o un responsabile è coinvolto in una rissa (cenno 909).
Il giocatore o il responsabile deve essere coinvolto attivamente. Si ha una rissa se si colpisce rudemente o si spinge ripetutamente un avversario.
- Penalità di cinque minuti ripetuta per un giocatore** 2 Quando un giocatore commette ripetutamente un'infrazione che viene sanzionata con una penalità di cinque minuti (nessun cenno).
La penalità di partita viene decretata al posto della seconda penalità di cinque minuti. Questa penalità di partita viene comunque accompagnata da una penalità di cinque minuti.
- Comportamento ripetutamente antisportivo di un responsabile** 3 Quando un responsabile si comporta costantemente o ripetutamente in modo antisportivo (cenno 925).
La penalità di partita sostituisce la seconda penalità di dieci minuti (ed i due minuti di accompagnamento della stessa), ma viene comunque accompagnata da una penalità di tempo di cinque minuti.
- Manipolazione dell'oggetto contestato** 4 Quando un giocatore corregge o sostituisce un oggetto del suo equipaggiamento che deve essere controllato prima che gli arbitri possano controllarlo (cenno 925).
- Disturbo volontario** 5 Quando un giocatore o un responsabile commette un'infrazione con la chiara intenzione di disturbare il gioco (cenno 925).
Questo vale anche quando un giocatore rientra intenzionalmente nel campo di gioco prima che la sua penalità sia finita, a meno che la responsabilità di questo errore sia del segretario. Quando durante un'interruzione un giocatore lascia anzitempo la panchina dei penalizzati viene decretata solamente una penalità di due minuti (Regola 6.5.17).
Quando un giocatore, che per via di un trattamento di un infortunio si è fatto rappresentare da un altro giocatore sulla panchina dei penalizzati, entra sul campo di gioco prima del termine della sua penalità di tempo, questo è considerato disturbo volontario.
Se un giocatore, la cui penalità personale è terminata, rientra in campo durante il gioco sebbene non gli sia permesso a causa del numero di giocatori sul campo di gioco, gli arbitri possono considerare l'infrazione come "Troppi giocatori sul campo di gioco" (Regola 6.5.16). Come disturbo volontario si intende anche il prendere parte al gioco dalla zona di cambio o dalla panchina dei penalizzati, il calciare da fuori contro la balaustra se ciò influenza il corso del gioco, il gettare parti dell'equipaggiamento sul campo di gioco durante il gioco o con l'intenzione di disturbare la ripresa della partita. L'utilizzo volontario di troppi giocatori sul campo di gioco oppure l'utilizzo di un portiere annotato come tale sul foglio di partita come giocatore di campo nella stessa partita sono considerati pure come disturbo volontario. Inoltre l'utilizzo di sostanze scivolose o appiccicose è considerato disturbo volontario.
- Bastone difettoso o allungato** 6 Quando un giocatore di campo continua ad utilizzare un bastone difettoso oppure utilizza un bastone rinforzato o allungato (nessun cenno).

Regola 6.16**(616)**

- Penalità di partita III** 1 Una penalità di partita III porta ad una squalifica per una partita e ad un'ulteriore provvedimento da parte della commissione competente della swiss unihockey. Fino a quando la partita di sospensione non è stata effettuata, il penalizzato non può prendere parte a nessun'altra partita riconosciuta dall'Associazione. Cfr. direttiva "Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III".

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

- Lotta** 1 Quando un giocatore o un responsabile è coinvolto in una lotta (cenno 909).
Il giocatore o il responsabile deve essere coinvolto attivamente. Si considera una lotta uno scontro in cui si calcia o picchia con le mani un avversario.
- Infrazioni brutali** 2 Quando un giocatore o un responsabile commette un'infrazione brutale (cenno 909).
Queste comprendono pugni o calci forti come pure colpi con il bastone alla testa o con molta forza contro il corpo dell'avversario.
- Insulti** 3 Quando un giocatore o un responsabile usa insulti pesanti (cenno 925).
Questo include insulti o gesti "duramente offensivi" contro arbitri, giocatori, responsabili, funzionari o spettatori.
- Vie di fatto** 4 Quando un giocatore o un responsabile si rende colpevole di vie di fatto contro arbitri, giocatori, responsabili, funzionari o spettatori (cenno 909).

Con vie di fatto s'intendono azioni intenzionali che hanno un impatto intenzionalmente contro l'integrità fisica di una persona, che non portano necessariamente a un ferimento. Sono soprattutto intesi: tutti i colpi di bastone lontano dal gioco che sono mirati all'avversario, sputare o spruzzare contro l'avversario, tirare i capelli dell'avversario, lanciare oggetti contro l'avversario o far cadere l'avversario con spinte intenzionate.

Regola 6.18**(618)**

Tiro di rigore con penalità - - *eliminato* -

Parte 7 – La rete

Regola 7.1

(701)

Rete convalidata

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

Convalida della rete

Tutte le reti convalidate devono essere annotate sul foglio di partita. Bisogna scrivere giù il tempo in cui è avvenuta la rete, il numero del marcatore e possibilmente, il numero del giocatore che ha fornito l'assist (assistente). Eccezioni sono regolamentate nella direttiva per l'esecuzione del gioco (SPAW1)

L'assistente è un giocatore della stessa squadra che è coinvolto direttamente nella realizzazione della rete. Viene assegnato al massimo un assistente per rete. Una rete al termine di un tempo di gioco, durante il tempo supplementare o in seguito ad un tiro di rigore al termine di un tempo di gioco, non deve essere convalidata da un ingaggio a centrocampo. In questo caso gli arbitri riconoscono la rete indicando con un braccio il centrocampo.

Annullamento di una rete convalidata

- 2 Una rete convalidata non può essere annullata dopo l'ingaggio a metà campo.
Se gli arbitri fossero sicuri della irregolarità di una rete convalidata, devono rapportarlo.

Regola 7.2

(702)

Reti ottenute in modo corretto

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

Lo stesso vale se la porta è stata spostata dalla sua posizione regolamentare e la pallina supera la linea di porta al di sotto dell'altezza immaginaria della traversa, quando un giocatore con un numero non corretto segna una rete o effettua l'assist, o se viene segnata un'autorete. È definito autorete il movimento attivo della pallina tramite il bastone o il corpo e non la deviazione nella propria porta. Un'autorete è annotata sul foglio di partita con "ET".

Rete involontaria con il corpo

- 2 Quando la pallina ha superato per intero la linea di porta dal davanti, dopo essere stata giocata con il corpo da un difensore o deviata involontariamente con il corpo da un attaccante, e precedentemente non vi è stata alcuna infrazione da parte della squadra che ha realizzato la rete (cenno 810).

La rete è valida anche se è stata realizzata con un bastone non corretto. Non corretto significa: non riconosciuto o con la curvatura della paletta troppo ampia.

- 3 Quando un giocatore non iscritto sul foglio di partita è coinvolto in una rete.
Coinvolto significa che il giocatore segna la rete o effettua il passaggio decisivo.

Regola 7.3

(703)

Reti ottenute in modo scorretto

- 1 Quando un giocatore della squadra in attacco commette un'infrazione direttamente o indirettamente legata alla rete, che porti ad un tiro di punizione o ad una penalità (cenno 811 + cenno prescritto).

Questo vale anche se una squadra ha troppi giocatori in campo al momento che ottiene una rete.

-
- Rete volontaria con il corpo** 2 Quando un giocatore della squadra in attacco devia la pallina volontariamente con il piede o una qualsiasi parte del corpo e la pallina entra in porta direttamente o viene deviata involontariamente dal corpo di un altro giocatore o dal bastone dell'avversario (cenno 811).
- Rete durante o dopo un fischio dell'arbitro** 3 Quando la pallina sorpassa la linea di porta durante o dopo il fischio dell'arbitro o il segnale di fine di un tempo di gioco (cenno 811).
- Linea di porta non superata dal davanti** 4 Quando la pallina entra in porta senza aver superato dal davanti la linea di porta (cenno 811).
- Rete con la mano o con il piede da parte del portiere** 5 Quando il portiere in un modo altrimenti corretto lancia o calcia la pallina nella porta avversaria direttamente o se la pallina viene deviata involontariamente da qualsiasi parte del corpo di un altro giocatore o dal bastone di un avversario (cenno 811).
La pallina deve essere toccata da un altro giocatore o dal suo equipaggiamento prima di entrare in porta, per essere una rete regolare.
- Rete con il piede da parte di un giocatore di campo** - - *eliminato* -
- Rete durante una penalità differita** 6 Quando una squadra contro la quale è in corso una segnalazione di penalità differita, segna una rete (cenno 811).
Dopo l'assegnazione della penalità, il gioco riprende con un ingaggio.
- Rete segnata da un arbitro** - - *eliminato* -

Parte 8 – Cenni per situazioni standard e penalità

Cenno 801

Time Stop
Time-Out



Ingaggio

Cenno 802



Cenno 804

Punizione laterale
Punizione diretta



Cenno 805

Vantaggio



Cenno 806

Tiro di rigore



Cenno 807

Penalità differita
Tiro di rigore differito



Cenno 808a

Penalità di due minuti



Cenno 808b

Penalità di cinque minuti



Cenno 808c

Penalità di dieci minuti



Cenno 809

Penalità di partita



Cenno 810

Rete convalidata



Cenno 811

**Rete non
convalidata**



Parte 9 – Cenni per infrazioni

Cenno 901

Colpo di bastone



Cenno 902

Bloccaggio del
bastone



Cenno 903

**Sollevamento del
bastone**



Cenno 904

Bastone alto



Cenno 905

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



Cenno 906

Aggancio



Cenno 907

Spinta scorretta



Cenno 908

Fallo d'attacco



Cenno 909

- Gioco eccessivamente duro**
- Impiego duro del corpo**
- Infrazioni con pericolo di ferimento**
- Rissa**
- Lotta**
- Gioco brutale**
- Vie di fatto**



Trattenuta

Cenno 910



Cenno 911

“Screening”
Ostruzione



Gioco di piede
Calcio con il piede
contro il bastone
dell'avversario

Cenno 912



Cenno 913

Piede alto



Invasione dell'area
protetta
Spostamento della
porta da parte della
squadra in attacco

Cenno 914



Cenno 915

Ostruzione passiva
sul portiere
Ostruzione attiva
sul portiere
Distanza scorretta



Cenno 916

Salto



Cenno 917

Abbandono
dell'area di porta al
rilancio
Rilancio oltre la
linea di metà
campo



Cenno 918

Esecuzione scorretta di una situazione standard
Rallentamento di una situazione standard



Cenno 919

Gioco a terra



Gioco di mano
Gioco con il braccio

Cenno 920



Cenno 921

Gioco con la testa



Cenno 922

**Cambio scorretto
Troppi giocatori in campo**



Cenno 923

**Infrazioni ripetute
da parte di un
giocatore**

**Infrazioni ripetute
da parte di una
squadra**



Cenno 924

Rallentamento del gioco
Bloccaggio della pallina da parte del portiere
Retropassaggio al portiere
Rallentamento del gioco da parte di un giocatore
Rallentamento del gioco da parte di una squadra



Cenno 925

Reclami
Coaching scorretto
Mancato riposizionamento della porta
Abbandono della panchina dei penalizzati
Comportamento antisportivo
Comportamento antisportivo ripetuto
Danneggiamento dell'equipaggiamento per rabbia
Modifica di un oggetto da controllare
Disturbo volontario del gioco
Insulti



RG11 – Infrazioni con il corpo

Interpretazione “Infrazioni con il corpo”

Sostituisce	Interpretazione “Infrazioni con il corpo” della stagione 2008/2009.
Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

1. Differenza Pressare / Spingere

	PRESSARE	SPINGERE
Caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Unicamente con le spalle ▪ Processo continuato e duraturo ▪ Senza slancio ▪ Solo di fianco 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Con qualsiasi parte del corpo (anche possibile con le spalle) ▪ Azione improvvisa e imprevista ▪ Con slancio
Risultato	→ Nessuna infrazione	→ Infrazione (bisogna applicare, quando possibile, la regola del vantaggio)

2. Gioco alla balaustra

- In generale vale:**
- È permesso l'avvicinamento laterale e la pressione con le spalle.
 - Il gioco di disturbo con l'anca o le gambe non è ammesso.
→ Spinta o ostruzione

Durante il gioco alla balaustra bisogna considerare attentamente:

- Spinte
- Colpi di bastone
- Dallo d'attacco
- Ostruzione
- Rallentamento del gioco

3. Lotta lungo la balaustra

- In generale vale:**
- Pressare con le spalle è permesso, anche se in questo modo uno dei due giocatori viene buttato fuori o sopra le balaustre.
 - Spingere non è permesso in alcun modo.

L'infrazione è valutata e sanzionata secondo questi criteri:

- Scopo dell'infrazione
- Intensità dell'infrazione
- Pericolo di ferimento

Osservazione: → Il motivo e non l'effetto dell'infrazione è rilevante per la punizione.

4. Provocazioni di penalità mediante “Simulazione”

Con l'avvicinarsi del gioco alle balaustre, alcuni giocatori tentano di provocare delle penalità agli avversari simulando delle infrazioni.

Tali provocazioni di penalità devono essere considerate come non sportive e punite coerentemente con una penalità di dieci minuti.

	Scenario 1	Scenario 2	Scenario 3
Descrizione	Nessuna infrazione del giocatore A e simulazione del giocatore B.	Infrazione del giocatore A, che porta ad una punizione diretta, e simulazione del giocatore B.	Infrazione del giocatore A, che porta ad una penalità. (In questo caso non può essere considerata nessun tipo di simulazione, dato che con la penalità contro giocatore A si riconosce un'infrazione che porta ad una caduta.)
Sanzione	Penalità di 10' al giocatore B	Penalità di 10' al giocatore B, secondo il giudizio dell'arbitro	Penalità al giocatore A
Ripresa del gioco	Penalità differita contro la squadra del giocatore B	Punizione diretta per la squadra del giocatore B	Punizione diretta per la squadra del giocatore B

5. Riassunto “Infrazioni gravi”**Caratteristiche per la punizione di infrazioni gravi con il corpo o il bastone:**

Sanzione	Caratteristiche
Penalità di tempo (penalità di 2'/5')	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Infrazioni con il corpo / con il bastone in relazione al gioco. ▪ In lotta per il possesso della pallina oppure come azione difensiva distruttiva (si vuole evitare che il giocatore giochi la pallina, entri in possesso della pallina o che riceva un passaggio)
Infrazioni con pericolo di ferimento (Penalità di partita I)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Infrazioni dure (con il corpo) in relazione al gioco ▪ L'azione si concentra sulla situazione di gioco e non sull'avversario stesso ▪ Soprattutto rozzo (“viene fatto di tutto per fermare l'avversario”) ▪ Il ferimento dell'avversario è preso in considerazione, ma non è lo scopo

Infrazioni brutali (penalità di partita III)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Infrazioni sia in relazione al gioco che lontane all'azione ▪ L'azione è concentrata sulla persona (reazione o frustrazione dopo la perdita della pallina o fallo) <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pugni o spinte forti ▪ Colpi mirati violenti con il bastone alla testa dell'avversario ▪ Colpi mirati violenti con il bastone al corpo dell'avversario
Vie di fatto (penalità di partita III)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Infrazioni sia in relazione al gioco che lontane dall'azione ▪ L'azione è concentrata sulla persona (reazione o frustrazione dopo la perdita della pallina o fallo) ▪ Tutte le vie di fatto (anche quelle apparentemente "lievi"). Con vie di fatto si intendono azioni intenzionali e forti contro l'integrità fisica di una persona, che non necessariamente portano ad un ferimento. Sono compresi i seguenti casi: <ul style="list-style-type: none"> ▪ tutti i colpi di bastone (anche lievi) lontani dal gioco che sono rivolti direttamente all'avversario ▪ sputare contro o bagnare l'avversario ▪ tirare i capelli dell'avversario ▪ colpire l'avversario con degli oggetti ▪ far cadere volontariamente l'avversario
Rissa (penalità di partita II) Lotta (penalità di partita III)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Devono esserci almeno due giocatori attivamente coinvolti ▪ Infrazioni lontane dal gioco o dopo una situazione di gioco ▪ L'azione è diretta al giocatore come persona

6. Osservazioni

- Non sono da punire con penalità di partita III provocazioni fisiche come piccole spallate o spintonate che restano sotto la soglia della via di fatto anche se avvengono lontano dal gioco.
→ Ammonimento o penalità di due minuti
- Infrazioni con il bastone o il corpo non possono mai essere punite con una penalità di dieci minuti.

RGI2 – Time-Out

Interpretazione “Time-Out”

Sostituisce	Interpretazione “Time-Out” della stagione 2008/2009.
Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 2.2 delle Regole di gioco e regola l'utilizzo del Time-Out.

Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Il capitano o il responsabile comunica la richiesta di un Time-Out all'arbitro. Ciò può avvenire anche durante il gioco. 2. Alla successiva (o attuale) interruzione del gioco, l'arbitro segnala al segretariato l'interruzione del tempo di gioco, mediante il cenno “Time-Out” (801) e triplo fischio. 3. L'arbitro si reca al segretariato e comunica verbalmente: “Time-Out della squadra X”. 4. Non appena la maggior parte dei giocatori si trova nella zona propria di cambio e l'inizio della discussione di squadra può avere luogo, l'arbitro segnala l'inizio del Time-Out con un fischio. Contemporaneamente ripete il cenno “Time-Out” e mostra con la mano la panchina della squadra che ha richiesto l'interruzione. Da questo momento inizia il cronometraggio dei 30 secondi. 5. Dopo 30 secondi l'arbitro segnala la fine del Time-Out con un ulteriore fischio. 6. Il gioco riprende dalla stessa situazione di gioco in cui è stato interrotto. La ripresa del gioco avviene con la relativa situazione standard, come se non ci fosse stata nessuna interruzione. Non appena le due squadre sono pronte per ricominciare la partita, l'arbitro fischia la ripresa del gioco.
---------------------	--

Osservazioni	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Solo l'arbitro può richiedere un Time-Out al segretariato. ▪ Al momento della concessione del Time-Out, l'arbitro deve ricordarsi la situazione standard e il luogo in cui il gioco è stato interrotto. ▪ I giocatori che si trovano sulla panchina dei penalizzati devono restare al loro posto e non possono prendere parte al Time-Out. ▪ Nel caso in cui una squadra rallentasse la ripresa del gioco dopo il Time-Out, l'arbitro, dopo aver ammonito la squadra, assegna una penalità di due minuti (rallentamento del gioco) alla squadra colpevole. ▪ Se dovesse avvenire una situazione straordinaria, a causa della quale un responsabile vuole tirare indietro un Time-Out annunciato ma non ancora iniziato, gli arbitri decidono se concedere il ritiro.
---------------------	--

RGI3 – Passaggio al portiere

Interpretazione “Passaggio al portiere”

Sostituisce	Interpretazione “Passaggio al portiere” del 11.04.2006.
Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2014/2015 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 5.7.18 delle Regole di gioco.

Base

La Regola 5.7.18 (Passaggio al portiere) dovrebbe impedire un gioco difensivo distruttivo basato sul sistematico passaggio al portiere e dunque favorire un gioco offensivo (Forechecking).

Interpretazione

- È generalmente vietato ad un compagno passare volontariamente la pallina al proprio portiere. Si ha un'infrazione quando il portiere dopo un passaggio volontario tocca la pallina con le mani o con le braccia. È però permesso al portiere allontanare o fermare la pallina con qualsiasi altra parte del corpo (ad es. calciare). Se ferma la pallina bisogna osservare la Regola 5.7.17 (Bloccaggio della pallina da parte del portiere).
- L'infrazione porta sempre ad una punizione diretta e mai a un tiro di rigore. Il luogo da cui battere la punizione è definito dalla Regola 5.6.2. Perciò bisogna fare attenzione alla distanza minima dall'area di porta.
- Al portiere non è permesso prendere la pallina dal compagno di squadra. Questo significa che quando un giocatore di movimento della propria squadra conduce e/o controlla la pallina (e si mette p.es. davanti al portiere), il portiere stesso non può prendere la pallina dalla paletta del compagno.

Esempi pratici

1. Un giocatore di campo passa volontariamente la pallina al proprio portiere facendola rimbalzare contro la balaustra.
→ Questo è un passaggio al portiere.
2. Un giocatore di campo corre con la pallina sul bastone davanti al proprio portiere. Il portiere prende la pallina (con le mani) dal bastone del giocatore di campo.
→ Sebbene il giocatore di campo non avesse l'intenzione di fare un passaggio al portiere, l'azione del portiere è da ritenersi in contraddizione alla regola e quindi deve essere punita come passaggio al portiere.
3. Un giocatore di campo fa un passaggio ad un compagno di squadra che si trova nei pressi della propria area di porta. Il portiere si mette però in mezzo e prende la pallina (con le mani).
→ Sebbene il giocatore di campo non avesse l'intenzione di fare un passaggio al portiere, l'azione del portiere è da ritenersi in contraddizione alla regola e quindi deve essere punita come passaggio al portiere.
4. Un giocatore di campo lascia la pallina nella propria area di porta e si fa cambiare. Il portiere

prende la pallina (con le mani).

- Sebbene il giocatore di campo non avesse l'intenzione di fare un passaggio al portiere, l'azione del portiere è da ritenersi in contraddizione alla regola e quindi deve essere punita come passaggio al portiere.
5. Due giocatori di entrambe le squadre lottano per la pallina all'interno dell'area di porta, quando il portiere prende la pallina (con le mani).
 - Questo non è un passaggio al portiere.
 6. Dei giocatori di entrambe le squadre lottano per la pallina all'interno dell'area di porta. Il difensore entra per un attimo in possesso della pallina, quando il portiere prende la pallina (con le mani).
 - Se questa azione debba essere o meno giudicata come passaggio al portiere dipende da quanto il difensore sia potuto essere considerato in possesso della pallina. La decisione spetta dunque agli arbitri in base alla situazione di gioco.
 7. Un giocatore avversario fa un passaggio davanti alla porta, che però viene intercettato da un difensore con il risultato che la pallina entra in possesso del portiere.
 - Questo non è un passaggio al portiere, visto che il difensore non aveva l'intenzione di fare un passaggio al portiere.
 8. Una pallina vagante viene colpita volontariamente con il petto da un giocatore che la passa al proprio portiere.
 - Questo è un passaggio al portiere, visto che non solo i passaggi fatti con il bastone sono dei passaggi.
 9. Dopo un ingaggio la pallina entra direttamente in possesso di un portiere.
 - Questo non è un passaggio al portiere, visto che chi ha effettuato l'ingaggio non aveva l'intenzione di fare un passaggio al portiere.
 10. Il portiere ferma un passaggio del suo compagno di squadra con il piede, in seguito si butta a terra e copre la pallina con il petto. In questo modo la pallina non è più giocabile.
 - Questo non è un passaggio al portiere, visto che la pallina non è stata toccata con la mano o il braccio. Il portiere non può bloccare la pallina per più di 3 secondi, altrimenti sarà concessa una punizione diretta per la squadra avversaria (Regola 5.7.17).

RGI4 – Tiro di rigore

Interpretazione “Tiro di rigore”

Sostituisce	Interpretazione “Tiro di rigore” della stagione 2006/2007.
Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 5.8 delle Regole di gioco e stabilisce lo svolgimento dei tiri di rigore durante il tempo di gioco regolamentare.

Procedimento

- Indicare il tiro di rigore, il tempo di gioco e delle penalità vengono interrotti, eventualmente indicare penalità di cinque minuti e infrazioni.
- Decretare eventuali penalità differite.
- Annuncio al segretariato.
- Tutti i giocatori, tranne il portiere che difende e il giocatore che esegue, devono lasciare il campo e andare nella propria zona di cambio. Un eventuale giocatore penalizzato deve prendere posto sulla panchina dei penalizzati.
- Posizionare la pallina sul punto centrale.
- Il portiere deve toccare la propria linea di porta, l'esecutore è al punto centrale.
- L'arbitro si trova a metà della parte del campo in cui viene battuto il tiro di rigore, in modo da avere sotto controllo il gioco e il segretariato. Rimane per tutta l'esecuzione del tiro di rigore in quella posizione, così da non irritare l'esecutore.
CG: il secondo arbitro si posiziona all'altezza della linea di porta, dall'altro lato del suo compagno.
- Dal momento in cui l'esecutore e il portiere hanno segnalato la loro disponibilità, l'arbitro dà inizio al tiro di rigore con un fischio. (Il tempo di gioco e delle penalità rimangono fermi.)
- Appena l'esecutore tocca la pallina, il portiere può abbandonare la linea di porta.
- Il portiere può abbandonare l'area di porta, all'infuori della quale è considerato, come durante il gioco, un giocatore di campo e dove può quindi giocare la pallina unicamente con i piedi. Tutte le altre parate devono avvenire all'interno dell'area di porta. Se il portiere commettesse delle infrazioni queste saranno punite e un nuovo tiro di rigore dovrà essere assegnato (Impedimento di una chiara occasione da rete).
- Mentre la pallina è sotto controllo dell'esecutore, egli stesso e la pallina non possono fermarsi contemporaneamente o allontanarsi dalla porta contemporaneamente.
- Al momento che la pallina tocca il portiere, l'esecutore non può più

toccarla.

Il tiro di rigore termina quando

- L'esecutore mette a segno una rete.
- La pallina supera il prolungamento della linea di porta.
- La pallina abbandona il campo di gioco o tocca oggetti posti al di sopra del campo di gioco.
- La pallina e l'esecutore si fermano contemporaneamente o si allontanano dalla porta contemporaneamente.

Un tiro di rigore è ripetuto quando

- L'esecutore tocca la pallina prima del fischio dell'arbitro.
- L'esecutore muove la pallina dietro la linea di metà campo al primo tocco.
- Il primo contatto della pallina da parte dell'esecutore non avviene con il bastone.
- Il portiere abbandona la linea di porta prima che l'esecutore abbia toccato la pallina.

Ripresa del gioco dopo il tiro di rigore

- In caso di rete: Ingaggio al punto centrale.
- Senza rete: Ingaggio al punto d'ingaggio più vicino.

RG15 – Misurazione della curvatura della paletta

Interpretazione “Misurazione della curvatura della paletta”

Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2006/2007 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 4.7.2 delle Regole di gioco e stabilisce il procedimento per la misurazione della curvatura della paletta.

Procedimento di misurazione

La curvatura della paletta viene misurata come segue:

1. L'intero bastone viene appoggiato su un piano (ad es. Il pavimento).
2. Viene determinato il punto misurabile più alto della curvatura all'interno della paletta. Misurabile significa: raggiungibile con un attrezzo di misurazione adatto, quindi vicino ad un'apertura della paletta.
3. La curvatura della paletta è la distanza minima tra il punto definito in [2] e il piano d'appoggio.

Osservazioni

- La curvatura della paletta non può superare i 30 mm.
- La misurazione della curvatura della paletta durante la partita avviene al segretariato alla presenza dei due capitani e del giocatore, la cui paletta deve essere misurata.

RGI6 – Rallentamento del gioco e perdita di tempo da parte di un giocatore

Interpretazione “Rallentamento del gioco e perdita di tempo da parte di un giocatore”

Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2006/2007 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Rallentamento del gioco da parte di un giocatore

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 5.7.20 delle Regole di gioco.

Base

La Regola 5.7.20 (Divieto di rallentare il gioco da parte di un giocatore) è utilizzabile unicamente in relazione al “rifugiarsi” contro le balaustre o la porta da parte di un giocatore.

Esempi pratici

	Scenario 1	Scenario 2
Descrizione	Giocatore A si rifugia alla balaustra. Due giocatori della squadra B lo chiudono. Si ha una situazione di stallo.	Giocatore A si rifugia alla balaustra. Due giocatori della squadra B lo chiudono. Si ha una situazione di stallo. Dopo l’incitazione “giocare” da parte dell’arbitro, il giocatore A cerca di liberarsi all’indietro o di fianco.
Comportamento dell’arbitro	Incitazione “giocare” al giocatore A. → Nessuna reazione: punizione diretta per la squadra B. Motivazione: rallentamento del gioco (cenno 924).	→ Punizione diretta contro il giocatore A. Motivazione: fallo d’attacco (cenno 908).

Importante

1. Prima di assegnare una punizione diretta per rallentamento del gioco il giocatore coinvolto deve essere avvisato, ossia invitato a giocare la pallina.
2. Per la differenza esatta tra “spingere/pressare” cfr. interpretazione “Infrazioni con il corpo”.

Perdita di tempo da parte di un giocatore

Contenuto

Questa interpretazione precisa Regola 6.5.20 delle Regole di gioco.

Base

La Regola 6.5.20 (Penalità ad un giocatore per aver rallentato la ripresa del gioco) dovrebbe diminuire le infrazioni tattiche e permettere di tenere alto il ritmo anche durante le interruzioni.

Interpretazione

- In generale il tocco volontario della pallina dopo il fischio dell'arbitro da parte di un giocatore della squadra che ha commesso l'infrazione è sanzionato direttamente con una penalità di due minuti.
- Il giocatore deve avere l'intenzione di impedire una ripresa veloce del gioco rispettivamente lo svolgimento della punizione. In questo può già rientrare un piccolo spostamento della pallina.
- Il tocco della pallina deve essere volontario. Può anche essere ritenuto un tocco non volontario della pallina se un giocatore la tocca senza sapere, secondo l'interpretazione dell'arbitro, a chi fosse stata assegnata la punizione.

RGI7 – Rallentamento del gioco da parte di una squadra

Interpretazione “Rallentamento del gioco da parte di una squadra”

Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2014/2015 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Rallentamento del gioco da parte di una squadra

Contenuto

Questa interpretazione precisa la Regola 6.5.21 delle Regole di gioco.

Base

Nella Regola 6.5.21 (Penalità per rallentamento del gioco da parte di una squadra) è previsto che la squadra che dopo la pausa non è pronta in campo per riprendere il gioco, venga penalizzata con 2 minuti di penalità.

Interpretazione

- Un ruolo fondamentale e responsabile per la misurazione del tempo delle pause è il segretariato di gioco. La pausa comincia immediatamente con il termine del tempo di un periodo di gioco. Le squadre stesse sono responsabili ad essere pronte in campo per riprendere il gioco.
- Pronti a riprendere in campo significa che ci sono almeno 4 giocatori (campo grande) o 3 giocatori (campo piccolo) che, immediatamente al termine della pausa, si trovano sul campo pronti a giocare e tutti i giocatori penalizzati siedono sulla panchina dei penalizzati (RG Art. 6.1.2).
- Se una squadra non è pronta, questa riceve una penalità di due minuti. Il procedimento sulla designazione del giocatore da penalizzare è descritto nel RG Art. 6.1.1.

RGI8 – Passaggio di piede e situazioni di rete

Interpretazione “Passaggio di piede e situazioni di rete”

Sostituisce	Interpretazione “Passaggio di piede e situazioni di rete” del 01.08.2014.
Validità	Questa interpretazione entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa interpretazione deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa interpretazione precisa le regole 7.2.2 e 7.2.3 delle Regole di gioco.

Base

Le regole 7.2.2 (Rete involontaria con il corpo) e 7.3.2 (Rete volontaria con il corpo) regolano la validità di reti segnate in relazione a contatti della pallina con il corpo.

Questa interpretazione è stata rilasciata in relazione al passaggio di piede, che a partire dalla stagione 2014/2015 è permesso. Il regolamento 2018/2019 ha ridefinito la validità di reti segnate in relazione a contatti della pallina con il corpo.

Interpretazione

- Il termine “corpo” usato seguentemente include sia il piede che qualsiasi altra parte del corpo.
- Se la pallina viene giocata con il piede o con qualsiasi altra parte del corpo non viene più differenziato.
- Se si tratta di un passaggio mirato con il corpo o di un altro contatto volontario con il corpo non viene più differenziato.
- È determinante unicamente se il contatto dell’attaccante con il piede o un’altra parte del corpo è avvenuto volontariamente o involontariamente.
- In generale non è permesso realizzare una rete volontariamente con una parte del corpo. Una rete volontaria con il piede, che manda direttamente in porta la pallina non è valida.
- È altrettanto invalida una rete che avviene tramite deviazione involontaria con il corpo di un difensore, il bastone di un difensore o il corpo di un attaccante, se precedentemente la pallina è stata giocata volontariamente con il corpo da un attaccante.
- Una rete è valida se, dopo una giocata volontaria con il corpo da parte di un attaccante, la pallina viene toccata dal bastone di un attaccante (non è rilevante se il contatto è volontario o no) prima che questa oltrepassi la linea di porta.
- È altrettanto valida una rete nel caso in cui la pallina giocata volontariamente con il corpo da un attaccante, prima di oltrepassare la linea di porta, viene deviata volontariamente da un difensore, indipendentemente se ciò avviene con il suo bastone, equipaggiamento (portiere) o il corpo.
- Contatti volontari della pallina con la mano, il braccio o la testa, come anche la regola riguardante piede alto sono da applicare anche nel contesto di presunte reti.

Esempi pratici

1. Il giocatore A passa la pallina volontariamente e in maniera precisa con il piede al compagno B. Il giocatore B manca la pallina, ma la devia involontariamente in rete con il piede.
→ La rete non è corretta.
2. Il giocatore A gioca un passaggio mirato con il piede verso il suo compagno, che si trova dall'altra parte dell'area di porta. L'altro compagno C, posizionato davanti alla porta con la schiena verso il giocatore A, devia la pallina involontariamente con il piede in rete.
→ La rete non è corretta.
3. Il giocatore A calcia la pallina da corta distanza e senza metodo nello slot della squadra avversaria. Lì viene deviata in rete dal bastone di un suo compagno.
→ La rete è corretta.
4. Il giocatore A vede il suo compagno dall'altra parte dell'area di porta e vuole passargli la pallina con il piede. Sbaglia completamente il gesto e la pallina rotola direttamente in rete senza essere toccata da nessun compagno o avversario.
→ La rete non è corretta.
5. Il giocatore A si trova dietro alla porta avversaria e calcia la pallina in modo incontrollato davanti alla porta. La pallina tocca il portiere dietro sulla maschera e finisce in rete.
→ La rete non è corretta.
6. Il giocatore A calcia la pallina da corta distanza e senza metodo nello slot della squadra avversaria. Il difensore X si dirige verso la pallina e vuole giocarla fuori dallo slot. Per errore sbaglia movimento e devia la pallina in rete.
→ La rete è corretta.

RGD2 – Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III

Direttiva “Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III”

Sostituisce	Direttiva “Squalifica a seguito di una penalità di partita II / III” del 01.08.2013.
Validità	Questa direttiva entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa direttiva deve essere applicata a tutte le partite ufficiali della swiss unihockey.

Contenuto

Questa direttiva completa le regole 6.14.1 e 6.16.1 delle Regole di gioco, precisando quali partite da scontare a seguito di una penalità di partita II e III valgono come partite di sospensione (ossia il numero di partite bloccate che possono essere combinate quale punizione per aver ricevuto una penalità di partita) e definisce il concetto di partecipazione alla partita.

Partite di sospensione

Come partite di sospensione valgono le seguenti partite della società per la quale il giocatore è tesserato:

- Partite di campionato della stessa lega e gruppo, risp. classe e gruppo, in cui è stata pronunciata la penalità di partita.
- Partite di campionato della lega scritta sulla licenza del giocatore, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata in una partita di Coppa CH o Coppa della Lega. Per responsabile: partite di campionato della squadra campo grande con la più alta qualifica, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata durante una partita di Coppa CH; partite di campionato della squadra campo piccolo con la più alta qualifica, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata durante una partita della Coppa della Lega.
- Partite della Coppa della Lega, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata in una partita di Coppa della Lega.
- Partite della Coppa della Lega, a condizione che il giocatore penalizzato sia in possesso di una licenza per la squadra campo piccolo della società con la qualifica più alta. Per responsabile: partite della Coppa della Lega, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata durante una partita della squadra campo piccolo della società con la qualifica più alta.
- Partite di Coppa CH, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata durante una partita di Coppa CH.
- Partite di Coppa CH, a condizione che il giocatore penalizzato sia in possesso di una licenza per la squadra campo grande della società con la qualifica più alta. Per responsabile: partite di Coppa CH, a condizione che la penalità di partita sia stata pronunciata durante una partita della squadra campo grande della società con la qualifica più alta.

Aggiunte

- Il giocatore è sospeso da tutte le partite della swiss unihockey fino al termine dell'ultima partita di sospensione.
- In caso di doppia licenza, per il calcolo delle partite di sospensione fa stato in quale partita è stata pronunciata la penalità di partita.
- Nel caso in cui durante la stagione il giocatore dovesse cambiare appartenenza alla lega o classe, la nuova lega risp. classe indicata sulla licenza del giocatore fa stato per la definizione

delle partite di sospensione da ancora scontare. Questo vale anche in caso di trasferimento ad un'altra società.

Definizione “Partecipazione alla partita”

- Come partecipanti alla partita valgono tutti i giocatori e accompagnatori scritti sul foglio di partita. Inoltre contano come partecipanti alla partita anche tutte le altre persone che durante la partita si trovano nella zona di cambio delle squadre e che possono essere collegate ad una delle squadre che prendono parte alla partita, anche se non sono state direttamente scritte sul foglio di partita.
- Un giocatore o responsabile vale come impiegato o partecipante non appena il suo nome risulta sul foglio di partita ed è stato confermato. Tutte le partite di sospensione devono essere terminate entro il momento della conferma, altrimenti il giocatore/responsabile non può partecipare alla partita.

RGD7 – Certificazione del materiale

Direttiva “Certificazione del materiale”

Sostituisce	Direttiva “Certificazione del materiale” del 01.09.2014.
Validità	Questa direttiva entra in vigore a partire dalla stagione 2018/2019 e mantiene la completa validità fino a revoca.
Applicazione	Questa direttiva deve essere applicata a tutte le partite ufficiali che rientrano nel Regolamento di competizione.

Contenuto

Questa direttiva regola il materiale che deve essere certificato, basandosi sulle regole 1.1, 1.3, 4.3, 4.6, 4.7, 6.13 delle Regole di gioco.

1. Principio

La swiss unihockey non verifica e non certifica alcun materiale, ma riconosce l'organo ufficiale incaricato dall'IFF per le verifiche e le certificazioni del materiale. La swiss unihockey intende nel RG un materiale certificato unicamente quando questo è stato verificato e approvato dall'IFF e presenta la vignetta IFF.

2. Scostamento al regolamento IFF

In generale valgono le regole delle “IFF Material Regulations”, con le seguenti eccezioni:

Maschera del portiere	Per la maschera del portiere, oltre alla certificazione IFF, è accettata anche la vignetta della CE visto che si tratta di materiale di protezione personale.
Occhiali di protezione	Per gli occhiali di protezione, oltre alla certificazione IFF, è accettata anche la vignetta della CE visto che si tratta di materiale di protezione personale
Pallina	Oltre alla certificazione IFF valgono le definizioni secondo RG 4.6.
Porta	Sono da rispettare le IFF Material Regulations (vedi IFF Material Regulations 2008, Parte 2.3 e Appendix 12). Un'ulteriore asta orizzontale per fissare la rete di caduta non è permessa secondo le IFF Material Regulations. Tutte le leghe tranne LNA/LNB femminile e maschile: <ul style="list-style-type: none"> ▪ L'ulteriore asta è provvisoriamente ammessa. Per quanto riguarda l'aggancio della rete di caduta vale quanto segue: <ul style="list-style-type: none"> ▪ La rete di caduta non può essere fissata dietro o all'ulteriore asta orizzontale, ma deve essere attaccata almeno 20 mm prima di essa e fissata alla rete. La distanza tra il punto di attacco della rete di caduta e la linea di porta deve essere di 200 ±25 mm. ▪ swiss unihockey consiglia da subito di attaccare la rete di caduta come indicato e di non procurarsi porte con l'ulteriore asta orizzontale. Juniores (femminili e maschili) D e E: vedere direttive / regole di gioco a parte.

3. Equipaggiamento personale (bastoni, maschera del portiere, occhiali di protezione)

Controllo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il controllo del rispetto delle norme di certificazione spetta all'arbitro. ▪ Gli arbitri svolgono i controlli secondo le istruzioni apprese. Non sono obbligati a svolgere controlli su richiesta di chi partecipa alla partita. ▪ I giocatori di campo che infrangono le norme della certificazione del
------------------	---

bastone vengono puniti secondo la Regola 6.13 del RG.

- I giocatori di campo che infrangono le norme della certificazione degli occhiali di protezione vengono puniti secondo la Regola 6.5.24 del RG.
- I portieri che infrangono le norme di certificazione delle maschere vengono puniti secondo la Regola 6.13 del RG.

4. Equipaggiamento di gioco (palline, porte, balaustre)

Particolarità / Controllo

- Nelle partite di Coppa Svizzera è sempre la categoria della squadra della lega superiore della società organizzatrice che fa stato.
- I controlli delle norme della certificazione spettano all'arbitro. La Commissione competente della swiss unihockey può incaricare anche altre persone per la funzione di controllo.
- Gli arbitri svolgono i controlli secondo le istruzioni apprese. Non sono obbligati a svolgere controlli su richiesta di chi partecipa alla partita.
- Organizzatori e squadre che infrangono le norme della certificazione vengono puniti.