



# FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY E PATTINAGGIO

## COMMISSIONE DI SETTORE HOCKEY

00196 ROMA - VIALE TIZIANO, 74 - Tel.06-36858315/8299-Fax- 0623326645

[www.fihp.org](http://www.fihp.org) / e-mail - [hockey@fihp.org](mailto:hockey@fihp.org)

Roma, lunedì 22 febbraio 2010

### COMUNICATO UFFICIALE N. 20 AGGIORNAMENTO REGOLAMENTO DI GIOCO HOCKEY PISTA

Con riferimento a quanto disposto da parte dell'Organo Tecnico Internazionale nel mese di novembre 2009, si riportano qui di seguito le modifiche/variazioni/integrazioni, che devono essere apportate al testo italiano dell'attuale regolamento di gioco.

Le integrazioni indicate sono immediatamente esecutive e pertanto il CTA è pregato di inviare la presente circolare a tutti gli arbitri di Hockey Pista.

Si invia la presente inoltre alla Sipar Hockey Pista perché provveda all'aggiornamento dei propri tecnici.

Si invia la presente a tutte le società di Hockey Pista affinché provvedano all'aggiornamento dei propri regolamenti procedendo a informativa anche dei propri atleti-tecnici-dirigenti.

Infine allegata alla presente circolare per comodità si invia il testo completo del Regolamento di Gioco HP con le relative modifiche apportate e segnalate in rosso.

Per quanto riguarda quanto stabilito con CU N. 19 esso mantiene la validità e disposizione e pertanto in armonia con il nuovo testo **il fallo di simulazione è regolamentato all'art 24 e le modalità di comportamento per tali casi sono indicate al punto 2.2 - 2.2.1-2.2.2.**

Chiediamo anticipatamente scusa per il disagio creato, purtroppo non dipendente dalla nostra volontà, ma dai tempi di realizzazione dei testi internazionali e dalla loro pubblicazione avvenuta in novembre 2009.

Vi ringraziamo per l'attenzione che presterete a quanto indicato.

Il coordinatore

## VARIAZIONI TESTO INTERNAZIONALE REGOLE

### Variazioni di Novembre 2009

#### **ARTICOLO 8º**

##### **Zone di gioco – Definizione dell'Antigioco o Gioco passivo**

- 6.1** Salvaguardando quanto disposto nel punto 6.5 di questo articolo, si considera che la squadra **attaccante** incorre in gioco passivo quando, mantenendo il possesso di palla e dopo che sia trascorso un ragionevole periodo di tempo, non dimostra alcuna intenzione di cercare di segnare una rete alla squadra avversaria ma dimostra di avere unicamente l'intenzione di mantenere, il più a lungo possibile, il possesso della palla.
- 6.2.2** quando una squadra non effettua – per un periodo superiore a 45 secondi – alcun evidente tentativo di attaccare **o tirare** verso la porta avversaria;
- 6.2.3** quando una squadra riporta **intenzionalmente** per 5 volte consecutive la pallina nella propria zona difensiva sia **passandola che trasportandola** e non cerca di eseguire alcun tentativo di attaccare **o tirare** effettivamente verso la porta avversaria.

#### **ARTICOLO 9º**

##### **"Power play" – Definizione e inquadramento normativo**

##### **integrazione**

- 8** Se dopo aver mostrato un cartellino azzurro a un rappresentante di una squadra (allenatore principale – giocatore – portiere) questi si rende colpevole di nuova infrazione punibile con cartellino blu o rosso, ci si comporterà come segue:
- 8.1** Se è stato mostrato un nuovo cartellino blu al medesimo infrattore la sua squadra giocherà in power play per due minuti.
- 8.2** Se è stato mostrato un cartellino rosso aggiuntivo al medesimo infrattore la sua squadra giocherà in power play per un tempo di 4 minuti, mentre il giocatore abbandonerà la pista.
- 8.3** In ognuna delle situazioni indicate ai punti precedenti la squadra dell'infrattore deve ritirare dalla pista un unico giocatore (il proprio infrattore o altro giocatore a seconda dello specifico caso) però il tempo massimo della sanzione sarà ampliato da due a 4 minuti, se il fallo addizionale è sanzionato con un cartellino rosso
- 9** Se dopo la ripresa del gioco o dopo l'esibizione di un cartellino azzurro, avviene un fallo grave o molto grave commesso da un giocatore o da un portiere che sta scontando una espulsione temporanea in panca punti, gli Arbitri devono esibirgli un cartellino rosso diretto, mentre la sua squadra sarà sanzionata con un nuovo power play di 4 minuti, e la squadra dell'infrattore dovrà ritirare dalla pista un altro giocatore, in osservanza a quanto stabilito al punto 5 di questo articolo.

#### **ARTICOLO 13º**

##### **Inizio e ripresa del gioco – tiro d'inizio**

Sostituire il numero 3 con numero 4 e il numero 4 con il numero 5

#### **ARTICOLO 14º**

##### **Sosta del tempo o "time-out"**

Dopo il punto 1.2 manca il numero 2 aggiungere la frase in questione **inizia con: i time out devono....**

## **ARTICOLO 15º**

### **Entrata uscita dalla pista – sostituzione del portiere**

Variare il punto 2.2 in 2.3

- 3.3.2 Ad eccezione di quanto previsto al punto 3.3.3 di questo articolo, se il portiere senza aver ottenuto la prevista autorizzazione si dirige alla panchina delle riserve per pulire la propria visiera o per qualsiasi altro motivo gli arbitri applicheranno quanto disposto al punto 2 dell'art 24 del presente regolamento obbligando la sostituzione del portiere con quello di riserva.
- 3.3.3 La pulizia della visiera o la riparazione dell'equipaggiamento del portiere durante un'interruzione di tempo ("time out"), o in occasione di quanto disposto al punto 5.1.1 dell'articolo 19 del presente regolamento non necessita dell'autorizzazione degli arbitri.
- 3.4 i portieri di ogni squadra – e come tali iscritti nel referto di gioco – possono entrare in pista unicamente per sostituire un portiere ad eccezione della entrata in pista per sostituire un giocatore in conformità di quanto disposto al punto 3.2.2 di questo articolo.

## **ARTICOLO 16º**

### **Giocando la palla**

- 4.4 Quando la palla tocca il tetto dell'impianto, per effetto di un tiro che ha toccato uno dei pali della porta o se si hanno dubbi su quale giocatore infrattore, in ottemperanza a quanto previsto al punto 6.1 di questo articolo, il gioco riprenderà con la segnalazione di una ripresa a due battute nel punto di centro pista.

## **8. LIMITAZIONI IMPOSTE AI GIOCATORI NEL GIOCARE LA PALLA**

- 8.1 Gli arbitri devono interrompere la partita e segnalare il corrispondente fallo tecnico – sanzionabile come disposto dall'articolo 23 di queste regole al verificarsi delle seguenti circostanze:
  - 8.1.1 Giocatore che tocca la palla senza stare esclusivamente appoggiato sui pattini, tenendo la mano o parte del corpo appoggiata al suolo ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.
  - 8.1.2 Giocatore che gioca la palla appoggiato o aggrappato alla porta ad eccezione del portiere nella propria area di rigore.
  - 8.1.3 Giocatore fermo che mantiene il possesso di palla in qualsiasi degli angoli della pista o dietro la porta
  - 8.1.4 Giocatore che immobilizza o mantiene la palla immobilizzata tra la transenna e i pattini o tra la transenna e il bastone.
- 8.2 Ad eccezione delle disposizioni del punto 8.3 del presente articolo, gli arbitri devono interrompere la partita e segnalare il corrispondente fallo di squadra – sanzionabile come disposto all'art 24 del presente regolamento – quando un giocatore (portiere incluso) gioca la palla prende parte attiva al gioco con il suo equipaggiamento in condizioni non regolamentari, la sanzione si effettua in presenza delle seguenti circostanze:
  - 8.2.1 giocare la palla intenzionalmente senza stecca
  - 8.2.2 giocare la palla con uno dei pattini guasto (perdita o blocco di alcune ruote, pattino staccato dalla scarpa etc)
  - 8.2.3 portiere che gioca o difende la pallina senza indossare tutti i suoi elementi di protezione (maschera di protezione integrale o casco e visiera, pettorina, guanti, gambali).
- 8.3 Se un giocatore ha il suo equipaggiamento in condizioni irregolari ma non prende parte attiva al gioco, questo non deve essere interrotto dagli Arbitri.  
La gara sarà interrotta per obbligare la sostituzione del giocatore in questione (ovvero con equipaggiamento irregolare), nel caso non sia stato sostituito autonomamente.

## **ARTICOLO 17º**

### **Realizzazione di una rete**

- 1.4 sostituire 7.2 con 7.1

## **ARTICOLO 19º**

### **Altre situazioni specifiche di gioco**

SUCCESSIVAMENTE AL PUNTO 1.2 SOSTUIRE I PUNTI 1.1.1 E 1.1.2 RISPETTIVAMENTE COI PUNTI 1.2.1 E 1.2.2

SOSTITUIRE IL PUNTO 2.3.3 RIPORTATO DUE VOLTE CON 2.3.4

## **ARTICOLO 22º**

### **Falli commessi al di fuori della pista – definizione inquadramento punizione**

**2.1.2** Fermo restando quanto disposto al punto 2.1.4 dell'art 25 del presente regolamento, nel caso in cui sarà esibito un cartellino BLU all'allenatore principale, questo non sarà sospeso dalla gara, ma la sua squadra sarà sanzionata con power play (2 minuti), e dovrà essere tolto dalla pista un giocatore (a scelta dell'allenatore), al quale però non sarà notificata alcuna sanzione disciplinare (per cui il giocatore in questione potrà rientrare in pista per sostituire un collega)

## **ARTICOLO 23º**

### **Falli tecnici – definizione inquadramento punizione**

1. I falli tecnici inglobano tutte le infrazioni praticate esclusivamente nella pista da gioco e che sono essenzialmente riferite al mancato rispetto delle norme, procedure o gesti tecnici obbiettivamente definiti nelle regole di gioco, dei quali sono esempio:
  - 1.1 Prendere parte attiva al gioco in condizioni irregolari così come disposto al punto 8.1 dell'art 16 delle presenti norme
  - 1.2 Alzare la palla al di sopra dell'altezza consentita ad eccezione che ciò sia stato provocato dal portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.
  - 1.3 Fare fallo nell'esecuzione di una "ripresa a due" (muovere la palla prima del fischio dell'Arbitro, provocare un fallo all'avversario, ecc.)
  - 1.4 Superare il tempo permesso per il possesso della palla nella propria metà campo (dieci o cinque secondi)
  - 1.5 Evitare una rete in modo irregolare (intercettare la palla con la mano o con i piedi)
  - 1.6 Calciare intenzionalmente la palla con il pattino
  - 1.7 Trattenere, prendere o giocare la palla con la mano, da parte di un giocatore di movimento (nel caso specifico del portiere questi non può trattenere o prendere la palla con la mano).
  - 1.8 Azione intenzionale del portiere – stendersi sopra la palla o trattenerla tra le gambe – perché la palla non possa essere giocata
  - 1.9 buttare la palla fuori dalla pista di gioco
  - 1.10 Urlare o fischiare, cercando di trarre in inganno l'avversario che ha il possesso della palla.
  - 1.11 Sollevare la stecca al di sopra delle spalle, in modo da costituire pericolo per l'integrità fisica di un giocatore avversario o anche d un proprio compagno di squadra.
  - 1.12 Intercettare o giocare la palla con la stecca posizionata in maniera irregolare (nello specifico intercettare o giocare la palla di "coltello" con il profilo della stecca) ad eccezione del portiere – quando questi è situato all'interno della sua area di rigore – indipendentemente che sia o meno il risultato di una sua parata.

## **ARTICOLO 24º**

### **Falli leggeri – Falli di squadra – definizione inquadramento punizione**

- 2.2 quando avviene una delle infrazioni precedentemente elencate, gli arbitri osserveranno le seguenti disposizioni:
- 2.2.1 essendo la prima volta che l'infrattore incorre nell'infrazione, questo sarà solamente richiamato verbalmente senza nessun'altra conseguenza per lui o per la sua squadra;
- 2.2.2 se l'infrattore o altro giocatore della medesima squadra è recidivo per la medesima infrazione avvenuta nel medesimo momento o azione della partita o quando si stà per battere la punizione accordata per la prima infrazione, dovrà essere sanzionato con il cartellino blu e saranno contestualmente applicate – per la sua squadra – le ulteriori sanzioni previste al punto 2 dell'articolo 25 delle Regole di Gioco.**
- 3.2.2 il coinvolgimento in forma attiva nel gioco da parte di un giocatore che ha il proprio equipaggiamento in condizioni non regolari, secondo quanto previsto **al punto 8.2 dell'art. 16 del presente regolamento dell'articolo 16 delle presenti Regole di Gioco;**

## **ARTICOLO 25º**

### **Falli gravi – falli da cartoncino blu – definizione inquadramento punizione**

#### **2.1 SANZIONE DISCIPLINARE DEL COLPEVOLE**

- 2.1.1 Se l'infrazione è commessa da un giocatore, gli arbitri gli esibiranno un cartellino BLU e lo sospenderanno dal gioco per 2 (due) minuti **ad eccezione di quanto stabilito al punto 2.1.4 del presente articolo**
- 2.1.2 Se l'infrazione è commessa dall'allenatore principale della squadra, gli arbitri gli esibiranno un cartellino BLU, ma senza che l'allenatore sia sospeso temporaneamente, come disposto nel precedente **punto 2.1.2 del articolo 22º**, **con l'eccezione di quanto stabilito al punto 2.1.4 del presente articolo.**

#### **3 FALLI ADDIZIONALI PRATICATI DAL MEDESIMO INFRATTORE DOPO CHE GLI È STATO MOSTRATO UN CARTELLINO BLU**

- 3.1 **Quando – a gioco fermo e dopo che è stato mostrato un cartellino blu – il medesimo infrattore (allenatore principale – giocatore – portiere) incorre in un altro fallo grave o molto grave, gli arbitri devono seguire i seguenti procedimenti:**
- 3.1.1 **Se il fallo addizionale è considerato come grave gli arbitri mostreranno un nuovo cartellino blu all'infrattore in questione, con le seguenti conseguenze:**
- a **se è il terzo cartellino blu esibito al medesimo infrattore questi sarà espulso definitivamente dalla partita**
- b **se è il secondo cartellino blu esibito al medesimo infrattore, non verrà aumentato il suo tempo di sospensione.**
- c **in entrambe le situazioni precedenti la squadra dell'infrattore non vedrà aumentata la sua sanzione disciplinare, giocando in power play nel tempo massimo di due minuti, secondo quanto disposto nei punti 8.1 e 8.3 dell'articolo 9 delle presenti regole.**
- 3.1.2 **Se il fallo addizionale è considerato come molto grave gli arbitri mostreranno un cartellino rosso all'infrattore in questione con le seguenti conseguenze:**
- a **l'infrattore sarà espulso definitivamente dalla partita**
- b **la squadra dell'infrattore sarà aggravata nella sua sanzione disciplinare giocando in power play per un tempo massimo di 4 minuti secondo quanto disposto ai punti 8.2 e 8.3 dell'art 9 delle presenti regole.**
- 3.2 **Quando la partita è stata ripresa e avviene che un giocatore o un portiere – che stava scontando una sospensione in panca puniti – compie un nuovo fallo grave o molto grave gli arbitri devono assicurare i seguenti provvedimenti:**
- 3.2.1 **Sanzionare l'infrattore con un cartellino rosso diretto espellendolo definitivamente dalla gara.**
- 3.2.2 **Sanzionare la squadra dell'infrattore con un nuovo power play di 4 minuti, facendo uscire dalla pista un altro giocatore secondo quanto disposto al punto dell'art 9 delle presenti regole.**

## **ARTICOLO 26º**

### **Falli molto gravi – falli da cartoncino rosso – definizione inquadramento punizione**

- 1.5** Agganciare intenzionalmente con il bastone il pattino di un giocatore avversario facendolo cadere sulla pista.
- 1.6** Lanciare in pista di gioco la stecca, il casco, i gambali o qualsiasi altro oggetto in direzione sia della palla che degli arbitri, avversari o compagni di squadra.
- 1.7** Provocare il pubblico, con gesti o espressioni di carattere offensivo (o come tali considerate).

## **ARTICOLO 27º**

### **Punizione indiretta – definizione e inquadramento**

- 2.2.2** Qualsiasi infrazione a quanto disposto nel punto precedente, sarà punito in base a quanto disposto al punto 2.2 del Articolo 24 del presente regolamento

## **ARTICOLO 28º**

### **Fallo diretto – rigore definizione inquadramento**

- 1.2.1** Secondo il disposto nel punto 3 dell'articolo 3 del Regolamento Tecnico, nell'area di rigore di ciascuna squadra sono comprese le quattro linee che la delimitano.
- 2.4.1** Si ha una finta quando il giocatore che tira il penalty :
  - a** non lo tira con un solo movimento del bastone.
  - B** effettua un movimento del suo corpo – prima del movimento del bastone – per tentare di ingannare il portiere avversario
- 2.6.1** Quanto stabilito nel punto 5.1.2 e nel punto 5.1.3 di questo articolo, per i casi, rispettivamente, di punizione diretta e del rigore concessi alla fine del tempo di gioco
- 2.6.2** Quanto stabilito nel punto 2.2 del articolo 5º di queste regole, soltanto nel caso del rigore battuto per determinare il vincente di una gara.
- 4.3** La squadra alla quale appartiene tale portiere è punita con “inferiorità numerica” ed usciranno dalla pista di gioco due giocatori, uno dei quali sarà il portiere che ha commesso la scorrettezza sostituito con il portiere di riserva.
- 5.1.3** Anche il tiro di rigore deve essere battuto direttamente e non è consentito trasportare la palla, ne compiere alcuna finta.