

Francesco Martini
 Via della Mimosa, 4
 55049 Viareggio
 Cell. 335 7286522
 E-mail checcomartini@alice.it

Com. N. 13 sh 14-15

Viareggio 17 Ottobre 2014

Oggetto: Corso arbitri ausiliari

Come richiesto dalle Società presenti alla riunione del 13 settembre 2104 a Livorno, si comunica che il giorno Giovedì 23 Ottobre 2014 alle ore 21.00, si terrà un corso per **arbitri ausiliari** organizzato dal CR Toscana Fhip in collaborazione con il delegato CUG regionale Sig. Roberto Manetti.

Per ridurre al minimo gli spostamenti agli iscritti, il corso si svolgerà nelle seguenti sedi:

- c/o la palestra D. Pietri via del Forcone 11 a Viareggio e sarà tenuto dal Sig. Alessandro Capparelli
- C/o la pista Armeni Via Sanzio a Follonica e sarà tenuto dal Sig. Matteo Galoppi

Corristi sede di Viareggio

Galleni	Emanuela	H. Forte dei Marmi
Longoni	Silvia	H. Forte dei Marmi
Taiti	Alberto	H. Forte dei Marmi
Bicicchi	Irene	Spv Viareggio
Busattibei	Sergio	Spv Viareggio
D'Onofrio	Paolo	Spv Viareggio
Salines	Massimiliano	Spv Viareggio
Santini	Serena	Spv Viareggio
Troconi	Barbara	Spv Viareggio
Venè	Cristian	Spv Viareggio

Coristi sede di Follonica

Brandi	Sonia	Castiglione della P.
Datteroni	Roberta	Castiglione della P.
Renzetti	Silvia	Castiglione della P.
Miraglia	Andrea	Castiglione della P.
Angeloni	Massimiliano	Castiglione della P.
Mugnaini	Mauro	SCS Follonica
Bonucci	Pierluigi	CP Grosseto
Colombini	Alberto	CP Grosseto
Maggio	Massimo	CP Grosseto
Minchella	Emilio Alberto	CP Grosseto
Parisotto	Bruno	CP Grosseto
Varricchio	Claudio	CP Grosseto
Ciupi	Marco	Siena Hockey
Valeri	Gigliola	Siena Hockey
Silvia	Strada	Siena Hockey

Si ricorda a tutti i coristi di inviare, prima del giorno del corso, per mail a checcomartini@alice.it una fotocopia di un documento di identità o una foto formato tessera con indicato, nome, cognome, indirizzo, Società di appartenenza, luogo e data di nascita per il rilascio della tessera gara.

Il corso è aperto anche agli arbitri ausiliari già in possesso di tessera e servirà come aggiornamento rispetto ad alcune novità introdotte recentemente.

Cordiali saluti.

Comitato Regionale Toscana

*Il Consigliere Regionale
Francesco Martini*





**NOTE ED APPUNTI PER IL
DIRIGENTE FACENTE FUNZIONI
ARBITRO AUSILIARE ED ARBITRO
TESSERATO CTA**

La trascrizione di questo manuale è stata realizzata con la finalità di agevolare le società con degli appunti suggeriti per il facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società e per l'arbitro ausiliare tesserato C.T.A. ed entrano in vigore dalla data 01 luglio 2010, per le gare di attività nazionale.

La compilazione del testo e delle immagini sono state trascritte utilizzando il Regolamento Gare Campionati Hockey Pista, la Casistica e Manuale di arbitraggio Hockey Pista, le disposizioni emanate dal Settore Tecnico Hockey e le disposizioni e suggerimenti trasmessi dal Designatore Nazionale Arbitri Hockey Pista.

Considerato che il testo è stato elaborato con il sistema informatico di copia ed incolla potrebbero verificarsi degli eventuali errori di trascrizione e di successive modifiche aggiuntive sulle normative federali del regolamento Hockey Pista.

Si ritiene pertanto, che detto testo non sostituisce quanto deliberato nei regolamenti emanati dalla Federazione Italiana Hockey e Pattinaggio.

Il facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società ed arbitro tesserato CTA

Le gare di attività nazionale sono dirette nel seguente modo:

In Serie A1 le gare sono dirette da due arbitri ufficiali designati dal competente CTA e da un arbitro ausiliare ruolo CTA (a partire dal 1/7/2010 da un facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società in possesso di regolare abilitazione rilasciata da LNH obbligatoriamente messo a disposizione dalla società ospitante).

In Serie A2/B le gare sono dirette da un arbitro ufficiale designato dal competente CTA e da un arbitro ausiliare ruolo CTA (gara A 2) e da un facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società in possesso di regolare abilitazione rilasciata da LNH obbligatoriamente messo a disposizione dalla società ospitante (serie B). A partire dal 01/07/2010 il compito di arbitro ausiliare sarà svolto da un facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società.

FACOLTA' DEL CTA DESIGNAZIONE ARBITRO AUSILIARE

Dal 1/07/2010 sarà facoltà del CTA secondo il suo autonomo giudizio designare per una o più gare di attività nazionale un Arbitro Ausiliare tesserato CTA.

La designazione dovrà essere comunicata a LNH e conseguentemente dalla stessa alla società ospitante e in questi casi la società ospitante dovrà provvedere ad anticipare i costi arbitrali e a saldare i relativi gettoni di presenza.

In questo caso l'arbitro ausiliare designato dall'Organo competente, dovrà essere presente presso l'Impianto Sportivo – analogamente agli Arbitri Effettivi della Gara e deve essere munito della divisa ufficiale – almeno **60** minuti prima dell'ora ufficialmente fissata per l'inizio della gara (nei casi di gara in ripresa TV almeno **90** minuti prima).

In particolare, si precisa che gli arbitri della gara dovranno portare sempre con sé - oltre ai cartellini blu  e rosso  - pure quello GIALLO  ed anche un secondo fischietto che dovranno essere utilizzati dall'arbitro ausiliare.

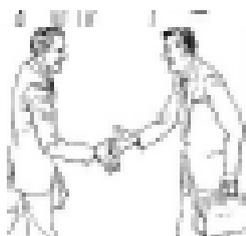
FACOLTA' SOCIETA RICHIESTA ARBITRO AUSILIARE

Le società di serie A che per loro ragioni personali ritenessero di dover avere la presenza di un arbitro ausiliare tesserato CTA per le loro gare interne dovranno effettuare specifica richiesta alla LNH che provvederà all'inoltro al CTA competente.

In tali casi i costi relativi alla designazione richiesta saranno a carico della società richiedente.

UTILIZZO ARBITRI LOCALI NON DESIGNATI PER GARE COME ARBITRI AUSILIARI

Le società che possono disporre localmente di arbitri ufficiali o di arbitri ausiliari tesserati CTA, possono utilizzarne l'operato localmente per gare casalinghe di qualsiasi categoria in presenza di non designazioni per gare dell'interessato (riposo), in tali casi l'eventuale trattamento economico è regolarizzato da un accordo tra le parti.



Il facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società o arbitro ausiliare ruolo cta raggiungerà gli arbitri effettivi nello spogliatoio ad essi attribuito e concorderà con gli stessi metodi e meccanismi di comunicazione da utilizzare in caso di necessità.

Dopo che gli arbitri effettivi hanno effettuato i previsti controlli ante gara al riguardo delle persone (giocatori, dirigenti e ruoli tecnici) che possono accedere alle panchine ed al Tavolo Ufficiale di gioco, vale a dire controllo di:

- nominativi indicati sul modello H2 con quelli apparenti sul mod. AT2BIS per i giocatori o in assenza delle certificazioni dimostranti l'effettivo avvenuto loro tesseramento;
- tessere gara per i dirigenti e ruoli tecnici;
- documenti di identità (sia per i giocatori che per i dirigenti e ruoli tecnici), Il dirigente facente funzioni arbitro ausiliare porterà al Tavolo Ufficiale di Gioco il referto di gara ed i mod. h2 di entrambe le squadre affinché l'addetto (cronometrista, addetto cronometrico abilitato da LNH o dirigente della squadra che gioca in casa) specificatamente incaricato possa iniziare la compilazione del referto di gara.



E' affidato all'arbitro ausiliare ruolo cta (ed in sua assenza all'arbitro effettivo, ma mai al dirigente di società facente funzioni arbitro ausiliare) prima dell'inizio della gara il controllo della effettiva presenza di:

- 1) cronometrista o addetto cronometrico in possesso di regolare tessera rilasciata rispettivamente da FICr e da LNH;
- 2) Servizio sanitario previsto per la gara (ambulanza o medico per attività seniores e ambulanza, medico o infermiere professionale per l'attività giovanile).

L'arbitro ausiliare ruolo cta deve portare con sé un fischio, un cartellino giallo, un foglio Controllo della Gara ed un Referto di Gara.

PRESENTAZIONE IN PISTA DELL'ARBITRO AUSILIARE TESSERATO CTA



Presentazione al pubblico delle squadre, degli arbitri di gara e dell'arbitro ausiliare ruolo CTA.

Il saluto viene realizzato al centro della pista e dopo gli atti protocollari, l'arbitro ritorna al tavolo ufficiale di gioco.

ESENZIONE DELLA PRESENTAZIONE IN PISTA del facente funzioni arbitro ausiliare dirigente di società in possesso di regolare abilitazione rilasciata da LNH

Le disposizioni relative alla presenza in pista in sede di presentazione della gara non si applicano ai facenti funzioni arbitri ausiliari i quali non dovranno scendere in pista in sede di presentazione delle squadre

Dopo che la gara è iniziata, il dirigente di società facente funzioni arbitro ausiliare o arbitro ausiliare ruolo CTA dovrà:

1) ANNOTAZIONE E CONTROLLO DEI FALLI DI SQUADRA



in caso di fallo di squadra l'arbitro effettivo DEVE SEGNALARE PLATEALMENTE al facente funzioni arbitro ausiliare l'assegnazione di un fallo di squadra **INDICANDO INEQUIVOCABILMENTE** contro chi lo ha assegnato; da parte sua il facente funzioni arbitro ausiliare **deve mostrare con CHIAREZZA all'arbitro effettivo di avere compreso** ed assegnato alla squadra in difetto il fallo di squadra in questione;

2) CONTROLLO DELLE PANCHE ESPULSI

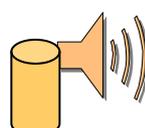


L'arbitro ausiliario ruolo CTA deve anche collaborare con la squadra degli arbitri di gara sul controllo disciplinare delle due panchine ed in particolare sui recinti riservati ed ufficiali.

3) CONTROLLO DEI POWER PLAY.



4) VERIFICARE SE SONO PRESENTI AL TAVOLO UFFICIALE LE **DUE PALETTE DI COLORE ROSSO** CON LA SCRITTA **TIME OUT** ED UN SEGNALE ACUSTICO TROMBA DEL TIPO DI QUELLE SIMILI ALLE IMBARCAZIONI DI DIPORTO E IL TABELLONE IN ALTO



Il dirigente di società facente funzioni arbitro ausiliare o arbitro ausiliare ruolo CTA dovrà:

a) effettuare tutte le annotazioni necessarie per avere in ogni istante il controllo di ciò che avviene al Tavolo Ufficiale.

b)



cartellino azzurro



cartellino rosso

nello svolgimento delle sue funzioni deve avere :

- 1) il controllo delle espulsioni comminate ai giocatori, ai dirigenti ed agli appartenenti ai ruoli tecnici presenti sulle panchine delle riserve
- 2) il controllo dei relativi power play che saranno di 2 minuti nei casi di espulsione con il cartellino blu (ivi inclusa anche quella comminata con il successivo cartellino rosso derivante dall'automatismo di sanzioni: 3° blu comminato al medesimo giocatore o all'allenatore principale comporta l'estrazione del conseguente cartellino rosso) o di 4 minuti nei casi di espulsione comminata DIRETTAMENTE con il cartellino rosso
- 3) le espulsioni dovranno essere segnate come di seguito indicato:
 - **sul verbale di gara** apponendo semplicemente una crocetta sullo specifico spazio (cartellino blu - cartellino rosso) previsto a fianco di ogni giocatore/tesserato
 - **sul controllo della gara** indicando nella casellina dedicata (cartellino blu o cartellino rosso) il tempo effettivo in cui l'espulsione é stata comminata (ad esempio se comminata al 6' 01" del 1° tempo scriveremo 6' 01" e se invece lo fosse stata al 6'01" del 2° tempo ed i tempi di gioco fossero di 25'00" effettivi scriveremo 31' 01")

Giocatore espulso nel 1° tempo :

SQUADRE:		1.			vs.	2.		
Nr.	Cartellini		s iniz.	Squadra 1 Goals	power-p			
	Blu	R			iniz.	Term.	Iniz.	
			portiere					
	6'01"				6'01"			

Giocatore espulso nel 2° tempo :

SQUADRE:		1.			vs.	2.		
Nr.	Cartellini		s iniz.	Squadra 1 Goals	power-pl			
	Blu	R			iniz.	Term.	Iniz.	
			portiere					
					31'01"		31'01"	

c) registrare le reti segnate annotando :

- 1) Sul **verbale della gara** nella specifica colonna "goals" il numero delle reti segnate da ogni giocatore;

VERBALE DI GARA :

Squadra					GOLES
	Nr.	Giocatori Cognome Nome	cartellini		
1			blu	R	
portiere					
altri					

2) Sul **controllo della gara** nella specifica colonna "goals" il tempo effettivo della segnatura della rete (esempio: se una rete è segnata al 5'25" del 1° tempo si segnerà 5'25" , se invece è stata segnata al 3° minuto del 2° tempo di gara in cui i tempi sono di 25'00" – vale a dire 25'00" del 1° tempo + 3'00" del 2° tempo).

CONTROLLO DELLA GARA :

esempio : RETE SEGNATA NEL 1° TEMPO

5		Squadra 1			
iniz.	Goals				
portiere					
	5'25"				

esempio : RETE SEGNATA NEL 2° TEMPO

5		Squadra 1			
iniz.	Goals				
portiere					
	28'00"				

3) Il numero delle reti dovrà essere riportato negli specifici spazi dedicati a fondo pagina sia sul verbale di gara (in questo caso si riporta anche il risultato di ogni tempo di gioco e degli eventuali tiri di rigore battuti al termine della gara per determinare la squadra vincente ed ovviamente la somma di tutti questi addendi dovrà corrispondere al risultato finale della gara) che sul controllo della gara nello spazio dedicato a fondo pagina ;

Rigori			RISULTATO FINALE			
	-		7	-	7	



d) registrare i falli di squadra, avvisando gli arbitri effettivi ed il pubblico presente del raggiungimento del limite del **9°, 14°, 19°, 24°** etc. etc.. Tale avviso avverrà con il facente funzione arbitro che alzerà il braccio e mostrerà in modo **EVIDENTE** il cartellino giallo rivolto **VERSO** la squadra che ha raggiunto tale limite di falli e che si trova quindi in procinto di essere sanzionata con il tiro libero diretto. Al raggiungimento del **10°, 15°, 20°, 25° etc. ect.** – che prevede la concessione di un tiro libero diretto – il facente funzioni arbitro ausiliare dovrà richiamare l'**IMMEDIATA** attenzione dell'arbitro in pista azionando la sirena o la tromba al fine di fare concedere il tiro libero diretto.

I falli di squadra devono essere segnati negli appositi quadretti riportati sul controllo della gara apponendo una crocetta per ogni fallo di squadra concesso; mentre sul verbale di gara dovrà essere semplicemente riportato il numero complessivo dei falli di squadra concessi ad ognuna delle squadre.



FALLI DI SQUADRA														
X	X	X	X	X	X	7	8	9	10	11	12	13	14	15
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75

FALLI DI SQUADRA

I falli di squadra visti dal tavolo dal dirigente di società facente funzioni arbitro ausiliare o arbitro ausiliare ruolo CTA

SQUADRA A



01 00

CAMPO SQUADRA A

CAMPO SQUADRA B



La mano alta indica un fallo di squadra e quella inferiore – foto che indica la direzione del fallo – che penalizza la squadra A (vedi freccia colore rosso)

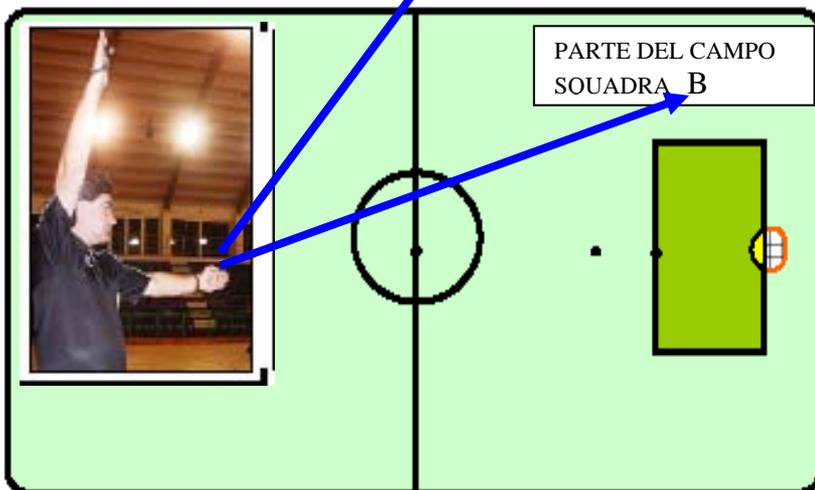
SQUADRA B



00 01

CAMPO SQUADRA A

CAMPO SQUADRA B



La mano alta indica un fallo di squadra e quella inferiore – foto che indica la direzione del fallo – che penalizza la squadra B (vedi freccia colore blu).

TIME OUT



e)



Al tavolo ufficiale dovranno essere presenti **DUE** palette rosse con la scritta **TIME OUT** che, al momento della prenotazione del time out, dovranno essere alzate e poste al tavolo ufficiale dal lato vicino alla squadra che ha richiesto tale sospensione.

- f) tenere aggiornato il risultato della gara e avere sotto controllo il tempo rimanente di gioco nel caso in cui gli strumenti e i cronometri elettronici non funzionino;
- g) il power play viene applicato nel momento in cui un giocatore in pista o un giocatore o altro tesserato presente in panca riserve viene colpito da espulsione (di 2 o di 4 minuti) ed il conseguente power play che inizierà immediatamente sarà conseguentemente di 2 o di 4 minuti.
 nel caso in cui non sia segnata alcuna rete, la fine del power play coinciderà con il termine del periodo di espulsione temporanea (vale a dire con i 2 minuti) o con il decorso termine di 4 minuti nel caso di espulsione definitiva.
 nel caso invece in cui la squadra che si trova in posizione di power play subisce una rete il power play terminerà nello stesso istante della segnatura della rete.

Esempio: espulsione di 2 minuti comminata al 10'05" e la squadra che ha subito l'espulsione subisce anche una rete al 11'00" si segnerà: inizio power play 10'05" e fine power play 11'00".

SQUADRE:				1 -	vs.	2 -								
Nr.	Cartellini			5	Squadra 1	power-play - 2'				p.play- 4'				
	Blu	R		iniz.	Goals	Iniz.	Term.	Iniz.	Term.	Iniz.	Term.			
				portiere										
2	10'05"					10'05"	11'00"							

Quanto sopra è valido nel caso in cui una squadra subisca 2 espulsioni e pertanto – stante il regolamento di gioco – può proseguire a giocare regolarmente in 3 contro 5.
 Nel caso in cui invece subisca una 3° espulsione mentre sta già giocando in 3 contro 5 avremo la seguente situazione:

SQUADRA A

L'arbitro ausiliare ruolo CTA o il Dirigente facente funzioni arbitro ausiliare riporterà sul foglio Controllo della Gara l'inizio e fine power play, quando la squadra penalizzata non ha subito una rete.

1° Esempio : INIZIO E FINE POWER PLAY DELLA SQUADRA "A" CHE NON HA SUBITO RETI

Il giocatore n. 2 della squadra A viene espulso per 2 minuti al 3° (power play squadra A dal 3'00" al 5'00"); nello stesso istante il suo dirigente protesta e si prende un cartellino rosso di 4 minuti (power play dal 3'00" al 7'00"). La squadra deve giocare in 3 contro 5 dal 3'00" al 5'00" e in 4 contro 5 dal 5'00" al 7'00"; Il giocatore n. 5 sempre della squadra A si prende poi 2 minuti per cartellino blu al 4'00" (power play dal 7'00" al 9'00" poiché erano già in pista ed il power play del 2° espulso terminava al 7'00").

SQUADRE:		1 -		vs.		2 -		ATTIVITÀ CAMP COP.IT COP.LEG								
Nr.	Cartellini			5 iniz.	Squadra 1				power-play - 2'				p.play- 4'			
	Blu	R			Goals				Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.		
				portiere												
2	3'00"								3'00"	5'00"						
5	4'00"								7'00"	9'00"						
				Portiere												
				Allenatore												
Dirigenti e Tecnici al seguito controllo in H2				1° Dirigente				2° Dirigente PINCO PALLINO				3'00"	7'00"			
				Vice Allenatore				Médico								
				Massaggiatore				Meccanico								

SQUADRA A

L'arbitro ausiliare ruolo CTA o il Dirigente facente funzioni arbitro ausiliare riporterà sul foglio Controllo della Gara l'inizio e fine power play, quando la squadra penalizzata ha subito due reti.

2° Esempio : INIZIO E FINE POWER PLAY DELLA SQUADRA "A" CHE HA SUBITO 2 RETI

- Il giocatore n. 2 della squadra A viene espulso per 2 minuti al 3° minuto; nello stesso istante (sempre al 3° minuto) il suo dirigente protesta e si prende un cartellino rosso di 4 minuti e successivamente il giocatore n. 5 sempre della squadra A si prende poi 2 minuti per cartellino blu al 4° minuto;
- La squadra deve giocare in 3 contro 5 dal 3° minuto. al 4'30") la squadra A subisce una rete e viene annullato il 1° power play e rientra in pista 1 giocatore dalla panca delle riserve (power play del giocatore n° 2 della squadra A dal 3'00" al 4'30);
- La squadra giocherà in 4 contro 5.
- al 5'30" la squadra A segna una rete (non cambia quindi nulla per il power play);
- al 6'30" la squadra A subisce una rete che annulla il 2° power play, quindi da questo istante si giocherà in 5 contro 5 (power play del giocatore n° 5 della squadra A viene annullato).

continua 2° Esempio : INIZIO E FINE POWER PLAY DELLA SQUADRA "A" CHE HA SUBITO 2 RETI

FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY PATTINAGGIO													CONTROLLO DELLA GARA													ATTIVITA CAMP COP.IT COP.LEG													
SQUADRE: 1 -													vs.		2 -																								
Nr.	Cartellini				5 iniz.	Squadra A							power-play - 2'						p.play- 4'																				
	Blu		R			Goals							Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.																			
					portiere																																		
2	3'00"												3'00"	4'30"																									
5	4'00"																																						
					portiere																																		
					Allenatore																																		
Dirigenti e Tecnici al seguito controllo in H2					1° Dirigente							2° Dirigente PINCO PALLINO						3'00"		6'30"																			
					Vice Allenatore							Médico																											
					Massaggiatore							Meccanico																											
FALLI DI SQUADRA 1																																							
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
Nr.	Cartellini				5 iniz.	Squadra B							power-play - 2'						p.play- 4'																				
	Blu		R			Goals							Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.	Iniz.	Tem.																			
					portiere																																		
6						4'30"																																	
8						6'30"																																	

La motivazione é la seguente: il power play del 3° espulso viene aggiunto a quello del secondo (che viene quindi allungato) per cui nel caso di rete al 6'30" l'intero 2 power play (che va dal 3° al 9° minuto é annullato: in poche parole con una rete subita viene annullato l'intero secondo power play che é quello che é iniziato con l'espulsione del dirigente e che é stato "allungato" di 2 minuti per l'espulsione del giocatore n. 5).

N.B. RICORDIAMOCI CHE IL GIOCATORE/ALLENATORE PRINCIPALE ESPULSO PER 2 MINUTI DEVE SEMPRE SCONTARE INTERAMENTE LA SUA PUNIZIONE E POTRA' ALZARSI DALLA PANCHINA DEGLI ESPULSI SOLO DOPO CHE E' TERMINATO IL SUO PERIODO DI ESPULSIONE. INOLTRE L'ALLENATORE PRINCIPALE CHE FOSSE ESPULSO PER 2 MINUTI NON ANDRA' ALLA PANCA DEGLI ESPULSI, MA DOVRA' FARE USCIRE DALLA PISTA UN GIOCATORE DA LUI SCELTO (CHE NON ANDRA' SULLA PANCA DEGLI ESPULSI, IN QUANTO TALE GIOCATORE NON E' STATO COLPITO DA ALCUN PROVVEDIMENTO E POTRA' QUINDI ENTRARE IN OGNI ISTANTE IN PISTA PER SUBENTRARE AD UN PROPRIO COMPAGNO).

- h) controllare l'effettiva permanenza – per il periodo di penalizzazione - sulla panchina degli espulsi dei giocatori espulsi temporaneamente per 2 minuti e l'effettivo allontanamento dalla panchina delle riserve e dal Tavolo Ufficiale di Gioco dei tesserati espulsi definitivamente;
- i) controllare la corretta stesura del referto di gioco;
- j) in occasione dei tiri di rigore, eventualmente necessari per determinare la squadra vincitrice dell'incontro e battuti alla fine della gara, dovranno prendere nota dell'elenco dei giocatori incaricati dei tiri medesimi controllando anche che possano batterli in quanto esenti da penalizzazioni in fase **di sconto**.

Dopo la fine della gara, Il dirigente di società facente funzioni arbitro ausiliare:

INVIO VERBALI DI GARA

Le società ospitanti dovrà inviare via fax a FIHP Giustizia Sportiva (**06/23326645**) e Supervisione LNH (**02/93660309**) i due mod. h 2 delle due società, il verbale di gara ed il controllo della gara entro il termine massimo delle ore 12.00 del 1° giorno lavorativo post disputa gara.

Il facente funzione ausiliare dovrà :

dopo aver preventivamente effettuato un primo controllo del referto di gara compilato ed averlo sottoscritto, unitamente al cronometrista o addetto cronometrico LNH consegnerà agli arbitri effettivi affinché questi, dopo avere effettuato a loro volta un ulteriore controllo del referto con i dati in loro possesso, sottoscriveranno tale documento; che rilasceranno in copia alle squadre;

L'Arbitro ausiliare ruolo C.T.A. deve :

Trasmettere (**per le gare di Serie A1, A2**) entro le ore 12 del primo giorno feriale, una copia (in formato PDF o in formato cartaceo) del Referto di Gara, foglio Controllo della Gara ai Designatori Nazionali Hockey Pista che gli hanno designati.

Il supplemento di Referto eventuale deve essere anticipato a cura dell'Arbitro n° 1 al Giudice Sportivo tramite FAX entro le ore 12,00 del primo giorno lavorativo seguente al giorno della gara. Se si tratta di gara infrasettimanale, entro le ore 12,00 del giorno successivo alla gara.
Al sottoscritto dovete inviare via e-mail copia del Referto e del Controllo Gara.
Chi non ha questa possibilità può inviarmelo al seguente indirizzo tramite posta:

Zonta Matteo Via Ferrazzi, 35 36020 Valstagna VI

Al termine della gara se non ci sono stati problemi mi farebbe piacere ricevere un **sms** con il risultato e una frase tipo "tutto ok"

In caso di problemi particolari o episodi gravi chiamatemi immediatamente al telefono.

Per la Serie B valgono le stesse cose dette sopra, tenete conto **soltanto che l'invio della documentazione a Giustizia e Lega è compito della Società in quanto l'ausiliare è un dirigente.** Per quanto riguarda il messaggio di fine gara inviatelo a Giovanni Parato e mandate a lui anche i documenti, Referto e Controllo Gara sempre tramite e-mail oppure l'indirizzo:

Parato Giovanni Via Petrarca, 10 70054 Giovinazzo BA

CALCOLO RAPIDO DEL TEMPO GIOCATO DA RIPORTARE SUL REFERTO

esempio :

Sul tabellone è riportato il tempo **12,27** significa che sono stati giocati **12 minuti e 33** secondi dall'inizio del tempo, quindi in caso di una rete segnata o di un giocatore espulso sul verbale di gara o sul foglio controllo di gara deve apparire che l'evento è avvenuto al **12'33"** di gara.

Da ricordare che se l'evento avviene nel secondo tempo di gioco va riportato $(25' + 12'33") = 37'33"$



$$\begin{array}{r} \text{Calcolo rapido} \\ \text{Meno il tempo segnato sul Tabellone} \\ \hline \text{Tempo effettivo giocato dall'inizio gara} \end{array} \begin{array}{r} 24,60 - \\ 12,27 \\ \hline 12,33 \end{array}$$

TEMPI DI GIOCO DA CALCOLARE NEL PRIMO E NEL SECONDO TEMPO

A CUI BISOGNA SOTTRARRE IL TEMPO EFFETTIVO GIOCATO	I° TEMPO	II° TEMPO
nelle gare di 25' effettivi si deve calcolare il tempo in minuti e secondi	24,60	49,60
nelle gare di 20' effettivi si deve calcolare il tempo in minuti e secondi	19,60	39,60
nelle gare di 15' effettivi si deve calcolare il tempo in minuti e secondi	14,60	29,60

LEGGENDA DEL MODELLO VERBALE DI GARA

COMPETIZIONE		GARA	
LUOGO DELL'INCONTRO		DATA	
Squadra 1		Squadra 2	
Nr.	Giocatori	Nr.	Giocatori
	cartellini		cartellini
	GOLES		GOLES
partiere		partiere	
altri giocatori di movimento		altri giocatori di movimento	
partiere		partiere	
Time Out	Dirigenti e Tecnici	Time Out	Dirigenti e Tecnici
1° P.		1° P.	
2° P.		2° P.	
Tot Falli di squadra vedi controllo della		Tot Falli di squadra vedi controllo della gara	
CRONOMETRAGGIO DEL GIOCO		RISULTATI DELLA GARA	
SUPPLEMENTARI		RISULTATO FINALE	
Cronometrista Ufficiale		Tesserato	
Dirigente f.f. Arbitro Ausiliare o Arbitro Ausiliare tess.C.T.A.		Arbitri	
Cognome Nome		Cognome Nome	
firma		firma	
Supplento di rapporto		SI NO	

Indicare se campionato, categoria o torneo
Località e luogo
Giornata di campionato
La data

Indicare i nomi delle società

Scrivere il numero, il cognome e nome dei giocatori che partecipano alla partita
Indicare con una crocetta l'espulsione comminata

Scrivere il numero del secondo portiere
Scrivere il cognome e nome delle persone ammesse in panchina.

Indicare il numero delle reti segnate

Indicare con una X il time out del primo e secondo tempo

A fine gara riportare il totale dei falli di squadra

Vanno riportati l'orario dei tempi della partita

Va riportato il risultato finale

Va riportato il cognome, nome, numero di tessera e firma del cronometrista

Va riportato il cognome, nome e firma dell'arbitro o Dirigente ausiliare facente funzioni

Va riportato il cognome, nome e firma dell'arbitro/i

Va riportato con una x alla voce supplemento di rapporto o meno

Vanno riportati l'orario di inizio e fine degli eventuali tempi supplementari

Va riportato il risultato finale dei rigori effettuati nelle gare di spareggio, dopo gli eventuali tempi supplementari

LEGGENDA DEL MODELLO CONTROLLO DELLA GARA

The image shows a complex control sheet for an ice hockey game. It is divided into several horizontal sections:

- Top Section:** Contains the logo of the Italian Ice Hockey Federation (Federazione Italiana Hockey Patinaggio) and the title "CONTROLLO DELLA GARA".
- Team Information:** Fields for "SQUADRE:" (Teams), "Categorie:" (Categories), and "Attrezzatura:" (Equipment).
- Player Statistics:** Grids for "Squadra 1" and "Squadra 2" with columns for "power-play - 2" and "power-play - 4".
- Officials:** Fields for "Allenatore" (Coach), "1° Dirigente" (1st Official), "2° Dirigente" (2nd Official), "Medico" (Doctor), and "Meccanico" (Mechanic).
- Game Details:** "FALLI DI SQUADRA 1" and "FALLI DI SQUADRA 2" sections.
- Time and Score:** "TEMPI" (Times) and "TEMPI SUPPLEMENTARI" (Supplementary Times) sections.
- Officials:** "Arbitri" (Referees) and "Arbitro ausiliario" (Assistant Referee) fields.

Arrows of various colors (red, blue, green, yellow, black) point from the explanatory text on the right to specific fields in the control sheet.

- Indicare – campionato, il numero della giornata, categoria o torneo
- Indicare le società
- Indicare il numero del giocatore che partecipa al gioco
- Indicare con una **X** i giocatori che iniziano la partita
- Indicare il tempo effettivo del giocatore espulso per 2 minuti
- Indicare il tempo effettivo del giocatore espulso per 4 minuti
- Indicare il tempo effettivo del giocatore che ha segnato una rete
- Indicare il tempo effettivo del giocatore espulso – fine power play
- Indicare il tempo effettivo del giocatore espulso – inizio power play
- Scrivere il cognome delle persone ammesse in panchina
- Indicare con una **X** i falli di squadra
- Vanno riportati l'orario dei tempi della partita
- Va riportato il risultato finale
- In caso di finali vanno riportati l'orario dei tempi supplementari
- In caso di finali vanno riportati il risultato finale dei tiri di rigore
- Va riportato il cognome, nome e firma dell'arbitro
- Va riportato il cognome, nome e firma dell'Arbitro Ausiliare o Dirigente di Società facente funzioni Arbitro Ausiliare

COPIA PER APPUNTI DURANTE LA GARA

CRONOMETRISTA TESSERA FICr/LNH N° : _____

RISULTATO I° TEMPO (-) **FINALE** ___ - ___ **TIME OUT I° TEMPO** (0 - 0) **II° TEMPO** (0 - 0)

SQUADRA **A** INIZIA CON :

--	--	--	--	--

SQUADRA **B** INIZIA CON :

--	--	--	--	--

NUMERO		MARCATORI			MINUTO

NUMERO		MARCATORI			MINUTO

GIOCATORI ESPULSI LOCALI : power-play

NUMERO		MINUTO		

GIOCATORI ESPULSI OSPITI : power-play

NUMERO		MINUTO		

ALLENATORI ESPULSI E MINUTO

FALLI DI SQUADRA LOCALI :

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30

FALLI DI SQUADRA OSPITI :

1	11	21
2	12	22
3	13	23
4	14	24
5	15	25
6	16	26
7	17	27
8	18	28
9	19	29
10	20	30



FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY PATTINAGGIO

VERBALE DI GARA
STAGIONE AGONISTICA 2009-
2010

COMPETIZIONE

GARA

LUOGO DELL'INCONTRO

DATA :

Squadra 1					Squadra 2							
1	Nr.	Giocatori Cognome Nome	cartellini		GOLES goals	2	Nr.	Giocatori Cognome Nome	cartellini		GOLES goals	
			blu	R					blu	R		
portiere						portiere						
altri giocatori di moviment o						altri giocatori di moviment o						
portiere						portiere						

Time Out		Dirigenti e Tecaici		blu	R	Dirigenti e Tecaici		blu	R	Time Out	
1° P.	2° P.					1° Dirigente				1° P.	2° P.
						2° Dirigente					
						Allenatore					
						Vice Allenatore					
						Médico					
						Massaggiatore					
						Meccanico					

Tot Falli di squadra vedi controllo della

Tot Falli di squadra vedi controllo della gara

CRONOMETRAGGIO DEL GIOCO					RISULTATI DELLA GARA					
	Tempanormale		SUPPLEMENTARI		Tempanormale		SUPPLEMENTARI		Rigori	RISULTAT O FINALE
	1° TEMPO	2° TEMPO	1° TEMPO	2° TEMPO	1° TEMPO	2° TEMPO	1° TEMPO	2° TEMPO		
INIZIO										
FINE										

Cronometrista Ufficiale	Tessera n.	firma
Dirigente f.f. Arbitro Ausiliare o Arbitro Ausiliare tess.CTA	Nome Cognome	firma
Arbitri		
Cognome Nome	Cognome Nome	
firma	firma	
Supplento di rapporto	SI	NO

