



HOCKEY PISTA

Regolamento tecnico



Comité Internationale de Rink-Hockey

Sommario/Indice

REGOLE DEL GIOCO	pag.	1
REGOLAMENTO TECNICO	pag.	46
REGOLAMENTO GARE E CAMPIONATI	pag.	77
Introduzione	pag.	46
Capitolo I – recinto del gioco – demarcazioni della pista e strumenti di gioco		
Art. 1° recinto del gioco – definizione	pag.	47
Art. 2° la pista di gioco – norme e condizioni da considerare	pag.	48-49
Art. 3° demarcazioni della pista di gioco	pag.	50-52
Art. 4° le porte dell’hockey su pista	pag.	52-53
Art. 5° la palla dell’hockey su pista	pag.	54
Art. 6° pubblicità’ nella pista di gioco e all’interno delle recinzioni	pag.	54
Capitolo II - Arbitraggio del gioco - Tavolo ufficiale di gioco e panchine delle squadre		
Art. 7° Arbitraggio e cronometraggio delle gare internazionali di squadre nazionali e di club	pag.	54-55
Art. 8° Arbitraggio e cronometraggio delle gare nazionali di club	pag.	54-55
Art. 9° Arbitri Principali – Funzioni e responsabilità	pag.	55
Art. 10° Arbitro Ausiliare – Funzioni e responsabilità	pag.	56
Art. 11° Cronometraggio del Gioco – Funzioni e responsabilità del cronometrista	pag.	57
Art. 12° Valutazioni degli arbitri – funzioni e competenze dei delegati tecnici	pag.	57-58
Art. 13° Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre- Definizione e inquadramento	pag.	58-59
Capitolo III – arbitri della partita – equipaggiamento utilizzato, segnali e referti di gara		
Art. 14° equipaggiamento e strumenti utilizzati dagli arbitri	pag.	60-61
Art. 15° segnali utilizzati dagli arbitri nel controllo del tempo	pag.	61-65
Art. 16° referto di gara	pag.	65-66
Capitolo IV – Equipaggiamento, protezioni ed attrezzatura utilizzata dai giocatori		
Art. 17° Equipaggiamento di base dei giocatori	pag.	66-67
Art. 18° Equipaggiamento obbligatorio di protezione dei portieri	pag.	67-70
Art. 19° Equipaggiamento facoltativo di protezione dei giocatori	pag.	70-71
Art. 20° Pubblicità sull’equipaggiamento dei giocatori	pag.	71
Capitolo V- Classifica delle squadre – tipologia di spareggi classificatori		
Art. 21° classifica delle squadre e criterio di classifica	pag.	69
Capitolo VI – disposizioni finali e transitorie		
Art. 22° Entrata in vigore e futuri cambi della regolamentazione dell’hockey a rotelle	pag.	70
Allegati referti gara e demarcazione pista e porte di gioco	pag.	71

INTRODUZIONE

Come complemento a quanto stabilito nelle Regole del Gioco dell'Hockey su Pista, i Regolamenti tecnici integrano l'insieme di norme e procedure vincolate a tutte le istituzioni e agenti sportivi- Organismi Internazionali, Federazioni Nazionali e Società filiate – che sono vincolati alla struttura organica e funzionale della FIRS– “Federation Internationale de Roller Sports”.

I Regolamenti Tecnici dell'Hockey su Pista includono in particolare le seguenti materie di seguito elencate:

Capitolo I - Recinto del Gioco – Demarcazioni della pista e strumenti di gioco

Capitolo II – Arbitraggio di gioco - Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

Capitolo III – Arbitri della partita – Equipaggiamento utilizzato, segnali e referti della partita

Capitolo IV- Equipaggiamento, protezioni ed attrezzi utilizzati dai giocatori

Capitolo V - Classifica delle squadre – Tipologie di spareggi classificatori

Capitolo VI – Disposizioni Finali e transitorie

ALLEGATI: 1 .Bollettino di gioco

2.Controllo di gara

3.Iscrizione e controllo dei rappresentanti delle squadre.

Il Regolamento Tecnico è un complemento di quanto stabilito nelle Regole del Gioco Hockey Pista, le quali integrano altre norme e procedure vincolanti relativamente alle seguenti materie:

Il gioco dell'hockey pista – definizione e inquadramento

- Categorie dei giocatori – zone di gioco, gioco passivo e power play
- Squadre dei giocatori di hockey pista
- Situazioni specifiche di gioco – inquadramento normativo
- Infrazioni e punizioni – legge del vantaggio
- Punizione tecnica delle squadre
- Reclami di gioco

Il CIRH – Comitato Internazionale di Rink Hockey promuoverà anche l'aggiornamento regolare del Manuale di Arbitraggio Hockey Pista, avendo come obiettivo quello di assicurare – in funzione dei differenti casi e concrete situazioni che avvengono durante le gare – la divulgazione dei criteri che tutti gli Arbitri debbono adoperare, avendo come base una corretta interpretazione delle Regole di Gioco e per garantire una loro uniforme applicazione.

CAPITOLO I

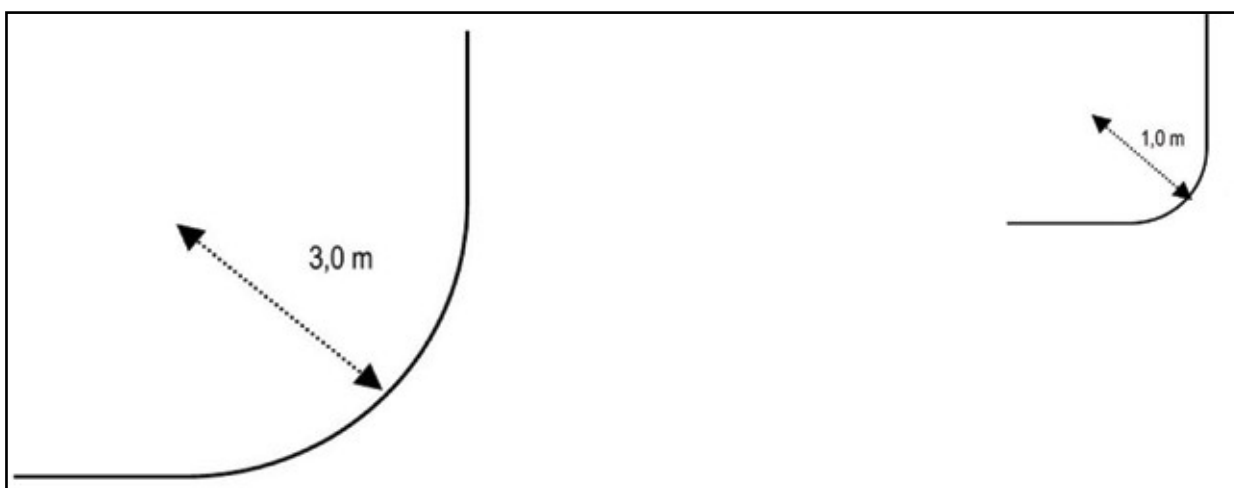
Recinto del gioco – Demarcazioni della pista e strumenti di gioco

ARTICOLO 1° (Recinto Del Gioco - Definizione)

Il recinto del gioco comprende tutto lo spazio che ingloba la pista di gioco, bagni e spogliatoi e i suoi rispettivi accessi.

ARTICOLO 2° (La Pista Di Gioco – Norme e condizioni da considerare)

1. La pista di gioco ha una pavimentazione piana e liscia, costruita con un materiale approvato – Legno, cemento o altro – che permetta una buona utilizzazione per quanto riguarda l'aderenza e lo scivolamento dei pattini.
2. La pista di gioco ha una forma rettangolare di dimensioni proporzionali, rispettando sempre la proporzione di due a uno fra la lunghezza e la larghezza, rispettando i seguenti limiti:
 - 2.1 La sua dimensione minima è di 34 (trentaquattro) metri per quanto riguarda la lunghezza, e 17 (diciassette) metri per quanto riguarda la larghezza
 - 2.2 La sua dimensione massima è di 44 (quarantaquattro) metri per quanto riguarda la lunghezza, e 22 (ventidue) metri per quanto riguarda la larghezza
3. Tutto il perimetro della pista di gioco è delimitato da una recinzione chiusa di 1 (uno) metro di altezza e con i quattro angoli arrotondati, di formato semicircolare, il cui raggio può variare da un minimo di 1 (uno) metro ad un massimo di 3 (tre) metri.
(angoli alternativi della pista - “disegno dettagliato”)



4. Per assicurare la chiusura della pista di gioco possono essere utilizzate soluzioni diverse, fra cui:
 - 4.1 Installazione di elementi completamente opachi e di profilo verticale fabbricati in plastica dura di colorazione bianca.
 - 4.2 Elementi fabbricati in maniera diversa, con profilo verticale e che rimangono attaccati al suolo in maniera solida e resistente, dove sono compresi:
 - 4.2.1 Le tabelle in legno – che costituiscono la base della recinzione – di altezza uguale a 20 (venti) centimetri e spessore uguale a 2 (due) centimetri le quali sono completamente colorate con una vernice neutra e di colore diverso dalla palla.
 - 4.2.2 Infissi costruiti con materiale diverso (legno opaco, rete metallica con o senza barrette, struttura in plastica trasparente, ecc.) che sono messi sopra le tabelle.



- 4.3 Lungo le tabelle di fondo pista devono essere installate delle reti di protezione rimovibili di un'altezza misurata dal suolo di 4 (quattro) metri.



- 4.4 Ci devono essere due porte di accesso alla pista lungo le recinzioni – che non devono aprirsi verso l'interno della pista - le quali sono ubicate di fronte alle panchine di ogni squadra e lateralmente al Tavolo Ufficiale di Gioco.



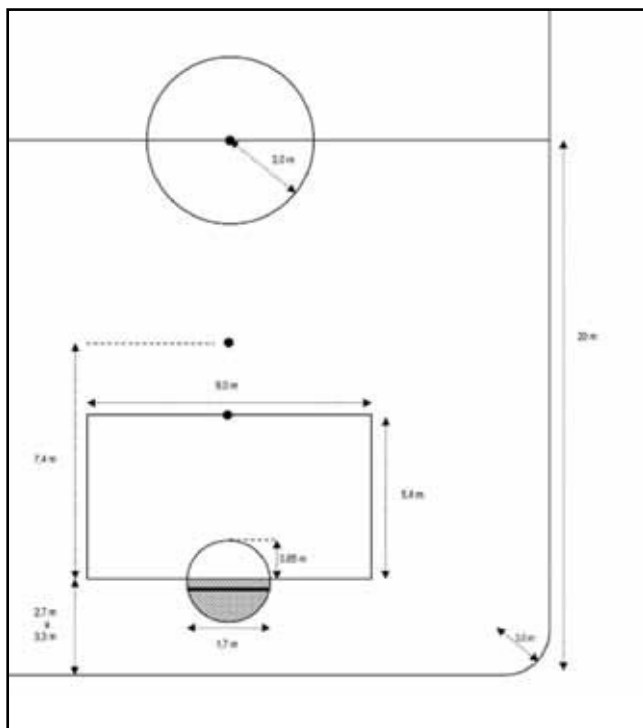
5. Nelle competizioni internazionali fra Nazionali degli Stati membri della FIRS è obbligatorio – a partire dal 2010 incluso - l'utilizzazione delle piste di gioco di dimensioni "standard", cioè, della lunghezza di 40 (quaranta) metri e della larghezza di 20 (venti) metri e angoli semicircolari di raggio uguale a 3 (tre) metri.
- 5.1 Nelle competizioni fra squadre di club – tanto nazionali quanto internazionali- possono essere utilizzate piste di dimensioni diverse, ma sempre rispettando quelle stabilite nel paragrafo 2 del presente ARTICOLO.
- 5.2 Le Federazioni nazionali possono approvare una pista le cui dimensioni non rientrano in quelle stabilite nel punto 2 del presente ARTICOLO, con una tolleranza di più o meno del 10% (dieci percento).

ARTICOLO 3° Demarcazioni della pista di gioco (vedi a fine regolamento allegato ufficiale CIRH)

1. La pista di gioco ha demarcazioni specifiche in conformità con l'ubicazione, misure e dimensioni stabilite nei diversi paragrafi del presente Articolo, come indicato nel seguente schema:



2. Le linee delle demarcazioni della pista devono avere uno spessore di 8 (otto) centimetri e un colore diverso e contrastante con i colori della palla e della pista per garantire una buona visibilità delle demarcazioni.
- 2.1 Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali degli Stati membri della FIRS, la pista di gioco può contenere solamente le demarcazioni specifiche del gioco di hockey su pista.
- 2.2 Nelle altre competizioni, la pista di gioco può contenere altre demarcazioni, ma queste a loro volta non devono pregiudicare la visibilità delle demarcazioni specifiche dell'hockey su pista.



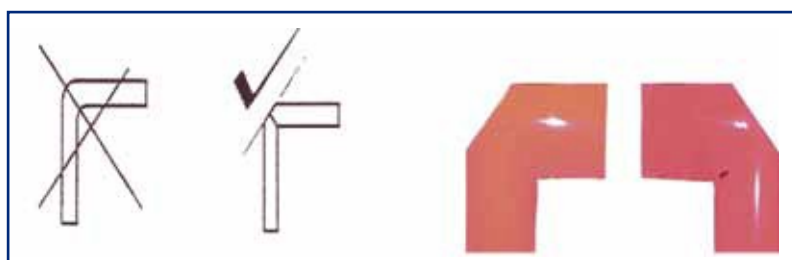
Demarcazioni delle metà pista nelle dimensioni "standard" – "disegno dettagliato. 7.1 Segno di inizio e ripresa della partita

3. AREA DI RIGORE: Di formato rettangolare e contrassegnata in entrambe le metà della pista, è delimitata da quattro linee – che sono parte integrante dell'area di rigore – e che sono disposte nella forma seguente:
 - a) due linee parallele alla recinzione di fondo pista con una lunghezza di 9 (nove) metri
 - b) due linee parallele alle ringhiere laterali della pista di gioco con una lunghezza di 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) metri.
- 3.1 LINEA DELLA PORTA: Ubicata fra i due pali della porta è lunga 1,7 m (un metro e settanta centimetri) restando ad una distanza dalla tabella di fondo che varia fra un minimo di 2,70 m (due metri e settanta centimetri) e un massimo di 3,30 m (tre metri e trenta centimetri).
- 3.2 ZONA DI PROTEZIONE DEL PORTIERE: ha forma di semicerchio segnalato nel suo centro a partire dal punto centrale della linea di porta – e che si sviluppa da un punto all'altro della porta stessa.
- 3.3 PUNTO DI BATTUTA DEL RIGORE: di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare – sopra la linea della larghezza superiore di ogni area di rigore ad una distanza di m 5,40 (cinque metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
4. PUNTO DI BATTUTA DEL TIRO LIBERO DIRETTO: di forma circolare – con un diametro di 10 (dieci) cm – contrassegnato in allineamento perpendicolare ad una distanza di 7,40 metri (sette metri e quaranta centimetri) dal centro della linea di porta.
5. LINEA DIVISORIA DI OGNI METÀ PISTA: è demarcata lungo tutta la larghezza della pista, parallelamente alle tabelle di cima, dividendo la pista longitudinalmente in due parti uguali e permettendo la delimitazione delle seguenti "zone di gioco" di ogni squadra:
 - 5.1 La "ZONA DIFENSIVA", obbligatoriamente occupata dai giocatori della squadra rispettiva durante l'esecuzione del "tiro di partenza", sia all'inizio o alla ripresa della partita (dopo l'intervallo), sia dopo la segnatura di una rete da parte di una delle squadre.
 - 5.2 La "ZONA ATTACCANTE", che rappresenta la "Zona Difensiva" della squadra avversaria.

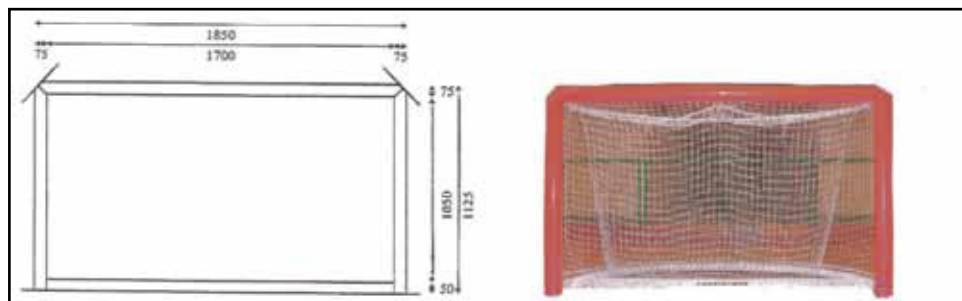
6. CERCHIO CENTRALE DELLA PISTA: demarcato al centro della pista ha un raggio pari a 3 (tre) metri e delimita la posizione dei giocatori della squadra avversaria durante l'esecuzione di un tiro di partenza da parte dell'altra squadra.
7. SEGNO DI INIZIO E RIPRESA DELLA PARTITA: di forma circolare è ubicato esattamente al centro del "cerchio centrale della pista" e sopra la "linea divisoria di ogni metà pista".

ARTICOLO 4° Le Porte dell'Hockey su Pista - (vedi a fine regolamento allegato ufficiale CIRH)

- 1 Ogni porta dell'hockey su pista comprende 3 elementi distinti, saldati fra di loro e costituiti da una struttura cava di ferro galvanizzato, in particolare:
 - 1.1 la struttura frontale è colorata di arancione fluorescente, e integra tre elementi distinti di cui le regole per la costruzione sono le seguenti:
 - 1.1.1 Due tubi circolari sono messi in posizione verticale – i pali della porta – e un altro tubo circolare è collocato in posizione orizzontale nella parte superiore – la traversa della porta – permettendo così l'unione di tutto il congiunto.
 - 1.1.2 I tubi circolari che costituiscono i pali e la traversa di ogni porta devono avere un diametro esterno di 75 mm (settantacinque millimetri).
 - 1.1.3 Gli angoli superiori della porta devono essere tagliati a 45 gradi (quarantacinque gradi), rispetto al livello verticale ed orizzontale della stessa.



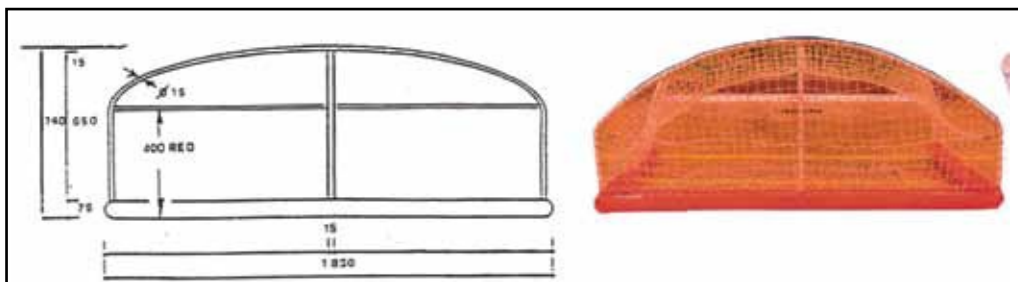
- 1.1.4 Per quanto riguarda le misure interne, ogni porta deve avere un'altezza di 1.050 mm (millecinquanta millimetri) ed una larghezza di 1.700mm (millesettecento millimetri)



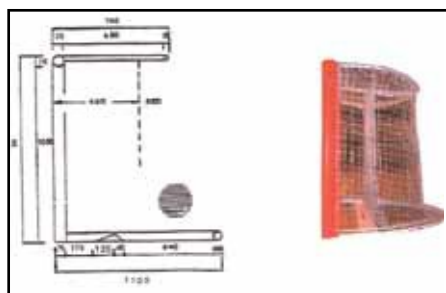
- 1.2 La struttura posteriore inferiore è colorata di bianco ed integra un arco semicircolare con, al suo interno, una barra orizzontale, le cui regole di costruzione sono le seguenti:
 - 1.2.1 Il tubo circolare che forma l'arco semicircolare – che è saldato esternamente alla struttura frontale – ha un diametro esterno di 50mm (cinquanta millimetri), ed è costruito con un raggio di 640mm (seicentoquaranta millimetri), e con la base nel centro della linea della porta.
 - 1.2.2 La barra orizzontale è saldata all'arco semicircolare di lunghezza pari a 120mm (centoventi millimetri), ed è collocata parallelamente alla porta - ad una distanza di 250mm (duecentocinquanta millimetri) - e rimane con un' inclinazione di 20° (venti gradi) rispetto al suolo.



- 1.3 La struttura posteriore superiore è colorata di bianco, ed integra una composizione costituita da un rettangolo e da un semi-arco, le cui regole costruttive sono le seguenti:
- 1.3.1 Il rettangolo e il semi-arco sono costruiti in ferro massiccio di diametro pari a 150mm (centocinquanta millimetri) e sono saldati alla struttura frontale della porta.
- 1.3.2 I quattro lati del rettangolo sono definiti da:
- due travi verticali, ognuna con la dimensione di 400mm (quattrocento millimetri) e saldate alla parte superiore di ognuno dei pali della porta;
 - una barra della struttura frontale della porta e una barra longitudinale di dimensioni pari a 1,7m (un metro e settanta centimetri), quest'ultima saldata alle travi verticali del rettangolo.
- 1.3.3 Il semi-arco è unito per saldatura ai due vertici superiori del rettangolo, ed è anche saldato ad un'altra trave di dimensioni pari a 650mm (seicentocinquanta millimetri) e che rimane fissata perpendicolarmente alla parte centrale della trave strutturale frontale.



- 2 Tutta la struttura posteriore della porta – assumendo a riferimento la struttura frontale- è coperta da una rete di colore bianco aventi maglie di dimensione pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri).
- 2.1 La rete può essere di corda, cotone o nylon, non essendo permesso l'utilizzo di reti metalliche.
- 2.2 La rete deve coinvolgere le parti laterali, posteriore e superiore della struttura frontale della porta e tutto il perimetro dell'arco della struttura inferiore per impedire l'ingresso della pallina dalla parte esterna alla parte interna della porta e viceversa.
3. Un'altra rete di colore bianco – anch'essa aventi maglie di dimensioni pari a 25 x 25mm (venticinque per venticinque millimetri) - rimane sospesa all'interno di ogni porta e serve per ridurre la possibilità di fuoriuscita della pallina per rimbalzo al momento della segnatura di una rete.
- 3.1 Questa rete di cotone o nylon – più fine rispetto alla rete esterna – è fissata solamente nella parte superiore della porta, per pendere liberamente fino al suolo, ed è collocata parallelamente alla linea della porta, essendo distante da questa 400mm (quattrocento millimetri).
- 3.2 Questa rete ha un'altezza pari a 1,1m (un metro e dieci centimetri) ed una larghezza pari a 1,8 m. (un metro e ottanta centimetri).



Vista laterale della porta disegno dettagliato + fotografia

- 4 Le porte sono posizionate una di fronte all'altra, sopra la linea di rete di ogni metà campo facendo coincidere il centro della larghezza della porta con il centro della larghezza della rete.



ARTICOLO 5° (La Pallina dell'Hockey su Pista)

1. In tutte le partite delle competizioni ufficiali di hockey su pista possono solamente essere utilizzate le palline approvate dal CIRH – “Comité Internacional de Rink Hockey”. La pallina deve essere conforme alle seguenti caratteristiche:
 - 1.1 Fabbricata in sughero pressato e di peso uguale a 155g (centocinquantacinque grammi) e perfettamente sferica, di perimetro pari a 23cm (ventitrè centimetri).



- 1.2 Deve avere un colore unico - preferibilmente nero o arancione, tuttavia può variare- e deve contrastare con i colori della pista, delle linee di demarcazione e delle basi delle tabelle.
- 1.3 Quando una partita di hockey su pista è trasmessa in televisione, l'ente organizzatore dell'evento può imporre il colore della pallina ufficiale per la partita.
2. Nel caso di discordanza fra i capitani delle squadre rispetto alla pallina da utilizzare in gioco, - o nel caso in cui fra le palline presentate nessuna corrisponda a quelle ufficiali - compete agli Arbitri decidere quale pallina scegliere, decidendo per quella più sferica e meno elastica.
 - 2.1 Se fra le palle presentate nessuna è del tipo ufficiale, gli Arbitri scelgono quella che secondo il loro giudizio è più sferica e meno elastica
 - 2.2 La decisione degli Arbitri riguardo alla scelta della pallina è irrevocabile.

ARTICOLO 6° (Pubblicità sulla pista di gioco e all'interno delle recinzioni)

1. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali di paesi membri della FIRS, è vietato collocare annunci pubblicitari di qualsiasi genere nella pista di gioco.
 - 1.1 Nelle competizioni internazionali di club, l'ente organizzatore può autorizzare ad uno dei suoi sponsor l'affissione di pubblicità all'interno del cerchio centrale della pista purché il materiale utilizzato non alteri le condizioni di aderenza e scivolamento dei pattini dei giocatori.
 - 1.2 Oltre a quanto disposto nel suddetto paragrafo, le Federazioni nazionali possono approvare l'affissione di pubblicità in altre zone della pista di gioco- eccetto le zone interne alla area di rigore - purché non sia pregiudicata la buona visibilità delle demarcazioni specifiche del gioco.
2. È permessa l'affissione di pubblicità sulla parte interna delle recinzioni della pista di gioco, purché sia rispettata la distanza minima di 30cm (trenta centimetri) dal suolo.
 - 2.1 I disegni, i cartelloni pubblicitari e i manifesti che sono affissi nella parte interna delle recinzioni non possono in alcun caso costituire pericolo né rendere più difficile l'azione dei giocatori in pista.
 - 2.2 Non è permessa l'affissione di nessun tipo di pubblicità sulle tabelle della pista di gioco.

CAPITOLO II

Arbitraggio della Gara - Tavolo Ufficiale di Gioco e panchine delle squadre

ARTICOLO 7° (Arbitraggio e cronometraggio delle competizioni internazionali delle Squadre Nazionali e dei Club)

1. Le partite delle competizioni internazionali delle Squadre Nazionali o dei club dei Paesi membri della FIRS devono, **obbligatoriamente**, essere dirette da 3 (tre) Arbitri di categoria INTERNAZIONALE, 2 (due) designati con le Funzioni di Arbitri Principali e 1 (uno) designato con le funzioni di Arbitro Ausiliare, consentendo che quest'ultimo possa essere un Arbitro internazionale del Paese nel quale si sta disputando la competizione o la gara in questione.

2. Per le Funzioni di cronometrista può essere allo stesso modo designato un Arbitro Internazionale o in alternativa, un tecnico che sia specificatamente proposto dal Comitato Organizzatore della Competizione Internazionale in questione, o se del caso, dal Club che sia nella condizione di “squadra visitata.
3. La nomina e/o designazione degli Arbitri Principali, dell’Arbitro Ausiliare e del Cronometrista sono, in qualsiasi caso, competenza esclusiva della Commissione Internazionale degli Arbitri coinvolta nella competizione in questione.
3. il controllo e la trasmissione al pubblico del risultato della partita, dei falli di squadra e del tempo di gioco nella zona di attacco deve essere assicurato tramite un adeguato sistema elettronico che sarà comandato dal tavolo Ufficiale di Gioco.
4. Con lo scopo di promuovere lo sviluppo qualitativo, in termini tecnici, degli Arbitri Internazionali, è compito della **CIA – Commissione Internazionale degli Arbitri** assicurare:
 - 5.1 La stesura e la divulgazione del Manuale di Arbitraggio degli Arbitri di Hockey Pista, sistematizzando processi e procedimenti e promuovendo una interpretazione delle Regole di Gioco che siano uniformemente applicate.
 - 5.2 L’elaborazione e la creazione di un sistema di valutazione annuale degli Arbitri Internazionali, garantendo la promozione di quelli che si rivelino essere i migliori.
 - 5.3 Il reclutamento, formazione e selezione dei **Delegati Tecnici** per una regolare osservazione e valutazione della qualità delle prestazioni degli Arbitri Internazionali, in particolare nelle principali prove a livello internazionali.

ARTICOLO 8° (Arbitraggio e cronometraggio delle competizioni Nazionali di Club)

- 1 Nelle competizioni organizzate dalle federazioni Nazionali dei Paesi membri della FIRS, saranno queste ad essere competenti per assicurare la nomina degli Arbitri Principali, dell’Arbitro Ausiliare e del Cronometrista di ciascuna gara, in conformità con i procedimenti che ritengono essere i più adatti, e tenendo in considerazione le disposizioni dei punti seguenti.
- 2 Nelle competizioni di club di più alto livello di qualificazione nella categoria maschile seniores, sono obbligatorie le seguenti condizioni:
 - 2.1 Tutte le partite devono essere dirette da 3 (tre) Arbitri ufficialmente abilitati dalla Federazione nazionale in questione, 2 (due) designati come Arbitri Principali e 1 (uno) designato come Arbitro Ausiliare.
 - 2.2 Il controllo e la trasmissione al pubblico del risultato della gara, dei falli di squadra e del tempo di gioco nella zona di attacco deve essere assicurato tramite un adeguato sistema elettronico che sarà comandato dal tavolo Ufficiale di Gioco.
3. Nelle **altre competizioni di club effettuate a livello nazionale**, le partite possono essere dirette da 1 (uno) o 2 (due) Arbitri Principali, consentendo che le funzioni di Arbitro Ausiliare e di Cronometrista possono essere svolte da:
 - 3.1 Persone ufficialmente abilitate dalla Federazione Nazionale in questione; o
 - 3.2 in alternativa, l’**Arbitro Ausiliare** è indicato dalla squadra che è considerata come **visitatrice** e il **Cronometrista** indicato dalla squadra che è considerata come **visitata**.

ARTICOLO 9° (Arbitri Principali – Funzioni e Responsabilità)

- 1 Gli **Arbitri Principali** dell’hockey su pista sono i giudici assoluti sulla pista di gioco e le loro decisioni – che relativamente al gioco non sono appellabili – devono essere assunte con effettiva competenza, totale responsabilità e buon senso, ed essere sempre improntate ad imparzialità e scrupolosa osservanza delle Regole di Gioco e degli altri Regolamenti in vigore.
 - 1.1 Nelle situazioni o casi non contemplati nelle Regole di Gioco, gli Arbitri devono decidere secondo coscienza, cercando di risolvere tutti i casi, tramite le azioni che ritengono essere necessarie e valutando e giudicando i reclami che possono sorgere.
 - 1.2 Agli Arbitri compete anche confermare se esistono le condizioni per cui il gioco si possa svolgere, verificando le condizioni della pista ed i restanti requisiti, ivi incluse le squadre dei giocatori.
- 2 Le decisioni in pista degli Arbitri Principali sono supportate da un Arbitro Ausiliare e da un Cronometrista – che costituiscono il Tavolo Ufficiale di Gioco – in conformità con le funzioni ed i compiti definiti rispettivamente negli Articoli 10 e 11 di questo Regolamento.

- 3 Gli Arbitri Principali devono muoversi in pista in modo tale da poter seguire da vicino lo svolgimento del gioco, avendo il potere di esercitare l'azione disciplinare sui giocatori o altri rappresentanti di ogni squadra – sia prima dell'inizio della gara, sia nel suo svolgimento, durante l'intervallo o successivamente alla sua fine – con il necessario rigore affinché si pratichi un gioco corretto e privo di violenza.
- 4 Dal primo all'ultimo minuto della gara, gli Arbitri Principali devono mantenere la massima concentrazione e seguire con la migliore attenzione tutte le azioni, penalizzando debitamente gli atteggiamenti di indisciplina e/o gli atti di violenza, e/o che possono porre in pericolo l'integrità fisica dei partecipanti, così come pure le azioni fallose che – con o senza la pallina presente – si commettano all'interno delle aree di rigore, in particolare le situazioni che possono provocare attriti tra i giocatori delle due squadre e che possono avvenire, ad esempio, quando un giocatore attaccante subisce uno sgambetto, una spinta o un blocco illegale da parte di un avversario.
- 5 E' anche indispensabile che gli Arbitri principali assicurino, con la collaborazione dell'Arbitro Ausiliare, un controllo rigoroso ed efficace del comportamento disciplinare dei rappresentanti che occupano le panchine di ogni squadra, prestando una speciale attenzione alla parte finale della partita, quando esiste una maggior probabilità che avvengano situazioni più complicate ed è importante che gli Arbitri Principali non perdano la completa visione degli episodi e possano assicurare con serenità le decisioni più corrette.
- 6 Gli Arbitri Principali devono sempre assicurare – in base alle disposizioni stabilite nell'articolo 3 delle Regole di Gioco – la correzione delle eventuali irregolarità e/o errori gravi che possano aver rilevato durante la gara, privilegiando sempre una rigorosa applicazione della regolamentazione in vigore, in difesa dell'etica e della correttezza sportiva.
- 7 Gli Arbitri Principali possono richiedere l'intervento delle forze dell'ordine quando si verificano gravi problemi correlati al comportamento dell'assistenza o quando un giocatore o altro rappresentante di una delle due squadre - e che sia presente sulla rispettiva panchina o nella zona del Tavolo Ufficiale di Gioco – si rifiuti di eseguire le decisioni degli Arbitri.

ARTICOLO 10° (Arbitro Ausiliare Funzioni e Responsabilità)

- 1 Il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco è sempre demandato all'**Arbitro Ausiliare**, che esercita le sue funzioni dovutamente attrezzato, sono di sua competenza in particolare:
- 1.1 Effettuare tutte le annotazioni e registrazioni necessarie al controllo efficace di quanto accaduto in pista durante la partita, in particolare:
- 1.1.1 Falli di squadra indicati dagli Arbitri Principali, indicando – per mezzo di una segnalazione acustica se è il caso – i falli che devono dar luogo alla segnalazione di un tiro libero diretto.
- 1.1.2 Azione disciplinare eseguita dagli Arbitri Principali.
- 1.1.3 Sconti del tempo (“time-out”) concessi ad ogni squadra, per ogni tempo della partita.
- 1.1.4 Risultato della partita, indicando le reti ottenute da ogni squadra in ogni tempo della partita.
- 1.2 Mantenere aggiornate le informazioni e presentarle al pubblico presente, in particolare:
- 1.2.1 Risultato della partita e tempo rimanente da giocare, nel caso in cui gli strumenti ed orologi elettronici non funzionino.
- 1.2.2 Numero accumulato di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
- 1.2.3 Sconti del tempo (“time-out”) sollecitati da ogni squadra, per ogni tempo della partita.
- 1.2.4 Segnalazione della squadra penalizzata con “power-play”, per il cartellino blu esibito al suo Allenatore Principale.
- 1.3 Fornire informazioni agli Arbitri Principali in merito ad eventuali infrazioni disciplinari eseguite fuori dalla pista di gioco da parte di qualsiasi rappresentante delle squadre iscritte nel Bollettino di Gioco.
- 1.4 Aiutare gli Arbitri Principali nel rilevamento e correzione delle irregolarità e/o errori gravi avvenuti durante la partita.
- 1.5 Supportare gli Arbitri Principali nella compilazione del Referto di gara.
2. L'Arbitro ausiliare deve ancora controllare e dare supporto all'azione del Cronometrista, rettificando eventuali errori ed informando gli Arbitri Principali – se è il caso e approfittando di una interruzione del gioco – al riguardo di qualsiasi problematica e/o eventuale infrazione disciplinare che sia imputabile al cronometrista.

ARTICOLO 11° (Cronometraggio del Gioco - Funzioni e Responsabilità del Cronometrista).

1. Nelle partite ufficiali riconosciute dalla FIRS è consigliato, per il cronometraggio del tempo delle partite di hockey su pista, l'utilizzo di un orologio elettronico - luminoso e controllato a distanza dal Tavolo Ufficiale di Gioco – che permetta di effettuare per ogni tempo della partita il conteggio decrescente del tempo rimanente della partita.
 - 1.1 Occorre fermare l'orologio ogni volta che la partita si ferma, permettendo così un'informazione corretta e trasparente del tempo di gioco tanto al pubblico quanto ai rappresentanti delle squadre.
 - 1.2 Tuttavia, per il cronometraggio della partita possono essere egualmente utilizzati cronometri manuali, scelta che obbliga il Tavolo Ufficiale di Gioco a disporre di un sistema ben visibile di informazioni al pubblico al riguardo del numero dei minuti rimanenti per il termine di ogni tempo della partita.
2. È competenza specifica del Cronometrista assicurare in particolare:
 - 2.1 Il controllo di ogni tempo della partita, con attenzione affinché:
 - 2.1.1 Il tempo effettivo inizi ad essere conteggiato solamente dopo il fischio degli Arbitri Principali che danno inizio al gioco
 - 2.1.2 Quando è raggiunta la fine del tempo di gioco, deve essere eseguita una segnalazione di avviso agli Arbitri Principali affinché possano fischiare la fine della partita
 - 2.1.3 In tutte le situazioni, la partita inizia e finisce con il fischio degli Arbitri, essendo la segnalazione acustica dei cronometri meramente indicativa.
 - 2.2 Il controllo della durata dell'intervallo, effettuando una segnalazione acustica di avvertimento quando manca 1 (uno) minuto al termine.
 - 2.3 Il controllo degli sconti del tempo ("time-out") concessi in ogni tempo della partita, fornendo al pubblico l'indicazione della squadra alla quale è stato concesso.
 - 2.4 Il controllo dell'avvenuto adempimento delle sanzioni disciplinari – sia per quanto concerne i giocatori (sospensioni dalla partita) che le rispettive squadre ("power-play") – considerando che:
 - 2.4.1 Il giocatore che deve scontare una sospensione temporanea di gioco deve sedersi in una delle sedie collocate a fianco del Tavolo Ufficiale di Gioco e dalla parte della panchina della sua squadra di appartenenza e potrà rientrare in pista solamente dopo aver scontato integralmente il periodo di penalità.
 - 2.4.2 Se alla fine di un tempo della partita, un giocatore non ha ancora terminato la sua sospensione, deve ultimarla riprendendo la sospensione rimanente all'inizio dell'altro tempo di gioco, finché questa sia completata integralmente.
 - 2.4.3 Quando il tempo di sospensione temporanea di un giocatore giunge al termine, questo deve essere avvisato e può ritornare immediatamente alla panchina della sua squadra.
 - 2.4.4 Quando il tempo di penalità di una squadra (power-play) giunge al termine, il delegato della squadra in questione deve essere immediatamente informato.

ARTICOLO 12° (Valutazione degli Arbitri – Funzioni e competenze dei Delegati Tecnici).

1. Con l'obiettivo di incentivare lo sviluppo qualitativo, in termini tecnici, degli Arbitri internazionali, compete alla CIA – Commission Internationale des Arbitres assicurare:
 - 1.1 L'elaborazione e divulgazione di un sistema di osservazione, valutazione e classificazione annuale degli Arbitri internazionali di Hockey su Pista, garantendo la promozione dei più meritevoli.
 - 1.2 Il reclutamento, formazione, selezione e nomina dei Delegati Tecnici per l'osservazione e valutazione regolare dell'attuazione e rendimento degli Arbitri internazionali, in particolar modo nelle principali partite di livello mondiale ed europeo.
2. Compete al Presidente della CIA - Commission Internationale des Arbitres assicurare il reclutamento, formazione, selezione e nomina dei Delegati Tecnici per l'osservazione e valutazione degli Arbitri internazionali.
 - 2.1 I membri degli organismi internazionali di arbitraggio (CIA + CEA) e i vecchi Arbitri internazionali costituiscono la base principale per il reclutamento dei candidati a Delegati Tecnici.

- 2.2 La selezione dei candidati per la funzione di Delegato Tecnico esige l'approvazione di un esame tecnico da effettuarsi alla fine del corso specifico di formazione dei candidati promosso annualmente dalla CIA.
- 3 Sotto il coordinamento funzionale della CIA – Commission Internationale des Arbitres, compete ai Delegati Tecnici:
 - 3.1 L'osservazione e la valutazione delle prestazioni degli Arbitri internazionali di Hockey su Pista, occupando il posto a loro riservato al Tavolo Ufficiale di Gioco.
 - 3.2 L'elaborazione della Relazione Tecnica di Valutazione, corrispondente ad ogni osservazione effettuata, sulla quale sono riportate con il rigore e la precisione necessaria tutte le anomalie, errori e/o infrazioni eventualmente commesse dagli Arbitri esaminati.
- 4 I Delegati Tecnici devono essere osservatori rigorosi, che forniscono giudizi imparziali e oggettivi nella valutazione delle capacità tecniche degli Arbitri osservati, riportando con oggettività e precisione:
 - 4.1 Le situazioni in cui le Regole e i Regolamenti del Gioco non sono stati correttamente applicati.
 - 4.2 Il verificarsi di errori grossolani di giudizio e la mancanza di oggettività nella valutazione e nel sanzionamento dei problemi disciplinari con cui si siano imbattuti.

ARTICOLO 13° (Tavolo Ufficiale di Gioco e Panchine delle squadre – definizione e inquadramento).

- 1. Nelle partite di hockey su pista deve essere riservato- all'esterno della pista di gioco, tuttavia il più vicino possibile ed in posizione centrale rispetto alla stessa per permettere la maggiore visibilità possibile – un posto destinato al Tavolo Ufficiale di Gioco, completamente isolato dal pubblico e con tutte le comodità necessarie.
- 2. Nelle competizioni internazionali che coinvolgono Nazionali o squadre dei paesi membri della FIRS, il Tavolo Ufficiale di Gioco ha la seguente composizione:
 - 2.1 Un Membro del Comitato internazionale responsabile (CIRH Confederazione Continentale)
 - 2.2 Un Membro del Comitato Internazionale degli Arbitri (CIA o Consiglio di Arbitraggio della Confederazione Continentale)
 - 2.3 Un Arbitro ausiliare, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri competente, arbitro che può – quando è il caso – essere scelto tra quelli affiliati allo Stato o regione dove si svolge la manifestazione
 - 2.4 Un Cronometrista, scelto dall'ente responsabile dell'organizzazione della partita
 - 2.5 Un Delegato Tecnico, nominato dal Comitato Internazionale degli Arbitri di competenza per quella partita.



- 3 Compete alle Federazioni Nazionali definire nelle partite da esse organizzate la composizione del Tavolo Ufficiale di Gioco, anche se è obbligatorio nelle principali prove fra squadre di club che devono essere sempre designati:
 - 3.1 Un Arbitro ausiliare per garantire il controllo del Tavolo Ufficiale di Gioco e delle annotazioni inerenti il corrispondente Verbale di Gara.
 - 3.2 Un Cronometrista che può essere designato fra gli Arbitri affiliati nello Stato o regione dove si svolge la partita, o rimanere sotto il controllo di un Delegato della squadra visitata (o considerata tale)
- 4 In ogni lato del Tavolo Ufficiale di Gioco devono essere riservati – per l'utilizzo da parte dei rappresentanti di ogni squadra regolarmente elencati nel Verbale di gara – due posti completamente isolati e protetti dal pubblico dove devono essere messi, per ognuna delle due squadre:
 - 4.1 Una panchina per le riserve e per gli altri rappresentanti delle squadre, con una capacità di 12 (dodici) posti a sedere e che permetta di far accomodare i seguenti soggetti:

4.1.1 5 (cinque) giocatori di riserva, incluso Un portiere.



4.1.2 2 (due) Delegati della squadra

4.1.3 1 (uno) Allenatore

4.1.4 1 (uno) Vice allenatore (o preparatore fisico)

4.1.5 1 (uno) Medico

4.1.6 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)

4.1.7 1 (uno) Meccanico

4.2 Due sedie – che devono essere sempre collocate fra la rispettiva panchina delle riserve e il Tavolo Ufficiale di Gioco – e che sono occupate dai giocatori sanzionati con sospensioni temporanee dalla partita.

5 La panchina delle riserve deve permettere una buona visibilità della partita a tutti i suoi utilizzatori quando questi sono seduti

5.1 Quando possibile, la panchina delle riserve deve essere costruita a due distinti livelli di altezza dal suolo:

5.1.1 Un livello superiore, dietro, dove si siedono i 5 (cinque) giocatori di riserva.

5.1.2 Un livello inferiore, in prossimità alla tabella esterna, dove siedono gli altri 7 (sette) rappresentanti

5.2 3 (tre) rappresentanti di ogni squadra – uno dei quali l'allenatore principale – possono rimanere in piedi, in prossimità alla tabella esterna che rimane davanti alla rispettiva panchina delle riserve.

6 Durante ogni tempo del gioco, ogni squadra deve occupare la panchina delle riserve posizionata davanti alla propria zona difensiva, cambiando posizione durante l'intervallo.



Legenda: 1 - Giocatori di riserva; 2 -Rappresentanti della squadra; 3 -Panchina puniti; 4 -Membro del CIRH/Responsabile Internazionale; 5 -Membro della CIA; 6 -Arbitro ausiliare; 7 -Cronometrista; 8 -Delegato tecnico.

CAPITOLO III

Arbitri della gara – Equipaggiamento utilizzato, segnali e referto gara

ARTICOLO 14° (Equipaggiamento e dispositivi utilizzati dagli Arbitri)

1. Gli indumenti utilizzati tanto dagli Arbitri Principali quanto dall'Arbitro ausiliare sono:
 - 1.1 Camicia o maglietta su cui deve essere collocata – sul petto, nella parte sinistra – lo stemma ufficiale, tenendo conto che:
 - a) gli Arbitri Internazionali devono utilizzare sempre lo stemma della CIA – Commission Internationale des Arbitres,



- b) gli Arbitri Ufficiali di ogni Federazione Nazionale devono utilizzare sempre lo stemma del rispettivo Comitato Tecnico Arbitrale
 - 1.2 Pantaloni, calzini e scarpe con suola di gomma di colore bianco.



2. Gli Arbitri Principali devono obbligatoriamente avere in dotazione i seguenti dispositivi:
 - 2.1 Fischietto del modello ufficiale approvato dalla CIA
 - 2.2 Cartellini delle dimensioni di 12x9 (dodici per nove) centimetri, uno di colore blu e uno rosso.
 - 2.3 Penna e carta specifica per annotare l'azione disciplinare eseguita durante la partita
 - 2.4 Un orologio o cronometro ed un fazzoletto



3. I colori utilizzati negli indumenti degli Arbitri Principali non possono confondersi con i colori di quelli delle squadre.
 - 3.1 Nelle partite dirette da due Arbitri Principali, tutti e due devono indossare gli indumenti dello stesso colore.
 - 3.2 Gli indumenti dell'Arbitro ausiliare possono essere di colore diverso di quelli degli Arbitri Principali.



4. Sono consentite inserzioni pubblicitarie – di Società o marchi differenti - negli indumenti indossati dagli Arbitri di Hockey su Pista, sempre che rispettino le seguenti limitazioni:
 - 4.1 Due fasce pubblicitarie – di un massimo di 17 cm (diciassette centimetri) di altezza - da inserire sulla camicia, una nella sua parte anteriore e l'altra nella posteriore
 - 4.2 Una scritta pubblicitaria – di un massimo di 10 cm (dieci centimetri) di altezza - da inserire in ognuna delle maniche della camicia
5. Nei Campionati del Mondo, l'utilizzo di pubblicità negli indumenti degli arbitri è di esclusiva competenza del CIRH

ARTICOLO 15° (Segnali Utilizzati dagli Arbitri Principali durante la Partita)

Gli Arbitri utilizzano i segnali stabiliti nelle Regole e Regolamenti del gioco per arbitrare i giocatori in pista, per mezzo di gesti ben definiti, conformi a quelli riportati nelle diverse “fotografie” di seguito riportate.

1. TEMPO DI POSSESSO DELLA PALLA DI UNA SQUADRA NELLA SUA ZONA DIFENSIVA

Quando una squadra ha il possesso della palla nella sua “zona difensiva” gli Arbitri devono effettuare il conteggio del tempo, realizzando –con una delle braccia messe all'altezza della vita – un movimento intermittente con una delle braccia che indica il trascorrere di ogni secondo.



2. SCONTO DI TEMPO (“TIME OUT”)

Per segnalare la concessione di un “time-out” l'Arbitro deve mettere una delle mani in posizione verticale, con il palmo aperto allo stesso tempo e - sopra questa mano - è messa l'altra mano in posizione orizzontale e con il palmo ugualmente aperto.



3. RIPRESA A DUE

Per segnalare ripresa a due” l'Arbitro deve sollevare una delle braccia con il palmo della mano girato in avanti e con due dita aperte (formando una “V”) e con l'altro braccio stirato e puntando verso il punto dove eseguire il doppio colpo.



4 PROSEGUIMENTO DEL GIOCO / “REGOLA DEL VANTAGGIO”

Per segnalare la sua decisione di fare proseguire il gioco (legge del vantaggio) l'Arbitro pone entrambe le braccia in posizione parallela e flettendole - in modo da fare un angolo approssimato di 60° con il corpo – mantiene i palmi delle mani rivolti verso l'alto.



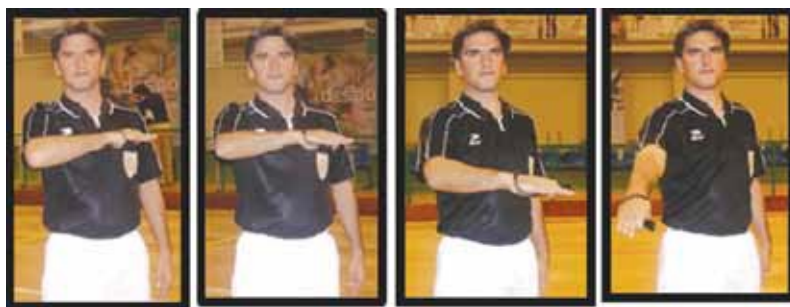
5. AVVISO DELLA PRATICA DEL GIOCO PASSIVO

5.1 AVVISO DI GIOCO PASSIVO per avvertire una squadra che sta praticando il gioco passivo – disponendo così di soli 5 secondi addizionali per tirare nella porta avversaria - gli Arbitri Principali devono alzare entrambe le braccia verso l'alto, mantenendo questa posizione finché non è effettuato il tiro o finché non trascorre il tempo concesso per effettuare tale tiro.



5.2 CONTEGGIO DEL TEMPO

Nelle partite dirette da una coppia di Arbitri Principali, l'altro Arbitro deve – subito dopo l'avvertimento del “gioco passivo” segnalato dal suo collega - assicurare il conteggio dei 5 secondi addizionali affinché la squadra possa tirare nella porta avversaria, fischiando poi per interrompere la partita nel caso in cui non avvenga il tiro nella porta in questione.



6 SEGNALAZIONE DEL FALLO IN UNO DEGLI ANGOLI

Per segnalare che la pallina deve essere rimessa in gioco in uno degli angoli della “area di rigore”, l'Arbitro alza le braccia sollevate sulla testa con le mani unite e con la punta delle dita che si toccano, in modo da formare un “rombo”.



7. TIRO LIBERO INDIRECTO

Per segnalare un tiro libero indiretto, l'arbitro deve mantenere entrambe le braccia in posizione orizzontale formando un angolo di 90°, dove:

a- Una delle braccia punta la metà campo della squadra punita

b- L'altro braccio punta nella direzione in cui la pallina deve essere ubicata, segnalando quale è la squadra infrattrice.



8. FALLI DI SQUADRA

L'Arbitro che segnala il fallo solleva una delle braccia (stirandola bene in alto) e segnala con l'altro braccio la direzione della zona difensiva della squadra punita, in modo che questo fallo di squadra sia annotato dal Tavolo Ufficiale di Gioco.



9. INDICAZIONE AL TAVOLO UFFICIALE DI GIOCO DEL GIOCATORE CHE HA SEGNATO UNA RETE

Per segnalare una rete l'Arbitro deve fischiare e – dopo aver indicato il centro della pista – indicare al Tavolo Ufficiale di Gioco con chiarezza il numero della camicia del giocatore che ha segnato, affinché questo sia registrato nel Bollettino di Gioco.



10. ESERCIZIO DELLE AZIONI DISCIPLINARI (ESIBIZIONE DEI CARTELLINI) MOMENTO 1

Per eseguire qualsiasi azione disciplinare l'Arbitro deve "isolare" il giocatore falloso, mettendolo a una distanza di circa 2 metri. Solamente dopo l'Arbitro esibisce il cartellino previsto, alzandolo bene con il braccio in posizione verticale.



MOMENTO 2

Dopo l'esibizione del cartellino, l'Arbitro deve indicare al Tavolo Ufficiale il numero della camicia del giocatore infrattore (o se non è un giocatore, quale è la funzione rivestita nella sua squadra).



MOMENTO 3

Alla fine, l'Arbitro deve indicare al Tavolo Ufficiale di Gioco a quale squadra appartenente il giocatore infrattore, segnalando il lato della pista nella quale è schierata la sua squadra, mantenendo alzato in posizione orizzontale una delle braccia.



11. TIRO DI RIGORE E TIRO LIBERO DIRETTO MOMENTO 1

Per segnalare un "tiro di rigore" o un "tiro libero diretto" l'Arbitro deve dirigersi nel punto di battuta e indicare il punto dove la pallina deve essere messa a seconda che si tratti del tiro di rigore o del tiro libero diretto.



MOMENTO 2

Ad eccezione del giocatore che esegue il tiro di rigore (o il tiro libero diretto) e del portiere della squadra infrattrice, tutti gli altri giocatori devono collocarsi all'interno dell'area di rigore della squadra incaricata del tiro, sotto il diretto controllo di uno degli Arbitri, che darà poi il segnale all'altro Arbitro affinché possa dare inizio all'esecuzione del rigore (o del tiro libero diretto).



MOMENTO 3

L'Arbitro che controlla l'esecuzione del rigore (o del tiro libero diretto) alza una delle braccia per indicare al giocatore che batte che può iniziare, assicurando – con l'altro braccio – il conteggio dei 5 secondi concessi per l'esecuzione.



ARTICOLO 16° (Verbale di gara)

1. Il Verbale di Gara deve essere compilato e sottoscritto dagli Arbitri per ogni partita ufficiale riconosciuta dalla FIRS, sul quale devono essere riportati:
 - 1.1 Luogo, data e ora dell'inizio e della fine della partita
 - 1.2 Risultato finale della partita con l'indicazione delle reti di ogni squadra in ogni tempo della partita
 - 1.3 L'indicazione dei giocatori iscritti alla partita per ogni squadra, con l'indicazione del numero del documento utilizzato per identificarli, e con le seguenti indicazioni aggiuntive:
 - 1.3.1 Numero della maglia
 - 1.3.2 Indicazione di quali giocatori occupano:
 - a) il posto del portiere,
 - b) gli incarichi del capitano e del vice-capitano della squadra
 - 1.3.3 I giocatori che hanno segnato le reti
 - 1.4 L'identificazione degli altri rappresentanti delle squadre iscritti alla partita con l'indicazione del numero del documento utilizzato per la loro identificazione e i ruoli ricoperti, rispettando i seguenti limiti regolarmente stabiliti per ogni squadra:
 - 1.4.1 2 (due) Delegati della squadra
 - 1.4.2 1 (uno) Allenatore
 - 1.4.3 1 (uno) Vice-allenatore (o Preparatore Fisico)
 - 1.4.4 1 (uno) Medico
 - 1.4.5 1 (uno) Massaggiatore (o Infermiere o Fisioterapista)
 - 1.4.6 1 (uno) Meccanico
 - 1.5 L'azione disciplinare esercitata, durante la partita, sui giocatori e sugli altri rappresentanti di ognuna delle squadre con l'indicazione del tipo di cartellino esibito (cartellini blu o in caso di necessità, cartellino rosso).
 - 1.6 Il numero di falli di squadra segnalati ad ogni squadra.
 - 1.7 Sconti del tempo ("time out") richiesti da ogni squadra per ogni tempo della partita
 - 1.8 Eventuali informazioni riguardo a qualsiasi reclamo che sia stato presentato agli Arbitri dai Capitani di ognuna delle squadre.
2. Nel Verbale di Gara deve essere presente l'identificazione degli Arbitri della partita, dell'Arbitro ausiliare, del Cronometrista e degli altri soggetti del Tavolo Ufficiale di Gioco, specificando i loro ruoli e funzioni.
3. Alla fine della partita il Verbale di Gara deve essere firmato anche dall'Arbitro ausiliare e dai capitani di ciascuna squadra.
 - 3.1 Nel caso di un rifiuto del capitano e/o vice-capitano di firmare il Verbale di Gara, gli Arbitri devono elaborare una "Relazione Confidenziale", descrivendo i fatti agli enti competenti.
 - 3.2 Nel caso di espulsione durante la partita del capitano e/o vice-capitano di una squadra, il Verbale di Gara deve essere firmato dal giocatore che, successivamente, è stato designato ad assumere le loro funzioni.
4. Compete agli Arbitri Principali della partita assicurare, successivamente, la firma del Verbale di Gara, dopo

un accurato controllo delle registrazioni effettuate e indicando se sarà o meno inviato successivamente – per mezzo di documentazione specifica e supplementare, la “relazione confidenziale dell’arbitraggio” - con qualsiasi informazione aggiuntiva di rilevanza, come specificato nel punto 5 di questo articolo.

4.1 L’originale e il duplicato del Verbale di Gara rimangono in possesso degli Arbitri Principali che assicurano successivamente la sua consegna – unitamente, se è il caso, alla “relazione confidenziale” – all’entità organizzatrice e al Comitato Tecnico Arbitrale responsabile della nomina degli Arbitri

4.2 Ogni squadra riceve, tramite il suo delegato, un duplicato del Verbale di Gara.

5 RELAZIONE CONFIDENZIALE DELL’ARBITRAGGIO

Questa Relazione deve essere redatta solamente quando avvengono situazioni gravi e specifiche da riportare o situazioni che necessitano di informazioni complementari, con la descrizione esatta, obiettiva e rigorosa dei fatti rilevanti accaduti durante la partita, in particolare:

5.1 Le espulsioni comminate durante la partita – a seguito della esibizione del cartellino rosso- che devono essere oggetto di una relazione chiara e dettagliata delle infrazioni commesse, con la descrizione particolareggiata delle circostanze e motivi che le hanno generate, specificando debitamente:

5.1.1 Le offese o ingiurie eventualmente pronunciate

5.1.2 I casi di condotta rude o violenta – come le aggressioni e/o le reazioni alle aggressioni – dettagliando come sono state eseguite – pugni, calci, con la stecca, ecc. - e la parte del corpo colpita.

5.2 Le situazioni relative alla mancata o anticipata conclusione della partita, indicando sempre con chiarezza i motivi e le circostanze che hanno determinato la decisione degli Arbitri.

5.3 I casi di forza maggiore o situazioni dove l’integrità fisica degli Arbitri è stata minacciata e hanno determinato la loro uscita dalla pista di gioco.

5.4 Qualsiasi altra questione di importanza rilevante, in particolare:

5.4.1 Motivi e/o anomalie relative a qualsiasi ritardo che si sia verificato all’inizio o durante la gara, così come qualsiasi anomalia o ritardo occorsi agli Arbitri e che possono avere provocato un ritardo nel loro arrivo alla partita o al loro ingresso in pista.

5.4.2 Eventuali irregolarità nelle condizioni della pista di gioco, compreso qualsiasi tipo di problema registrato con il numero delle forze dell’ordine presenti o con la indebita presenza di persone nello spogliatoio degli Arbitri, al Tavolo Ufficiale di Gioco o alle panchine dei rappresentanti delle squadre.

CAPITOLO IV

Equipaggiamento, protezioni e attrezzatura utilizzata dai giocatori

ARTICOLO 17° (Equipaggiamento di base dei Giocatori)

1. Nel gioco dell’hockey su pista, ogni giocatore deve indossare i seguenti indumenti:

1.1 Maglietta, pantaloncini e calzini, rispettando le regole definite nel punto 4 di questo Articolo.

1.2 2 (due) scarponcini con i pattini, rispettando le regole previste nel punto 5 di questo Articolo.

1.3 Una stecca (o “stick”), rispettando le regole definite nel punto 6 di questo Articolo.

2. Nel caso specifico dei portieri è anche obbligatorio l’utilizzo di attrezzatura specifica per la protezione in conformità con quanto specificato nell’Articolo 18 di questo regolamento.

3. Facoltativamente, i giocatori, compresi i portieri, possono indossare diverse protezioni in conformità con quanto disposto nell’Articolo 19 di questo regolamento.

4. Le magliette, pantaloncini e calzini indossati dai giocatori di ogni squadra devono essere confezionati nei colori della Nazione o della squadra che rappresentano, eccetto il caso specifico dei portieri, che devono indossare una maglietta di colore differente da quella degli altri giocatori di pista e che non possa confondersi con il colore degli indumenti indossati dai giocatori (compreso il portiere) della squadra avversaria.

4.1 Tutte le magliette dei giocatori, compresa quella dei portieri, devono essere identificate da numeri distinti da 1 (uno) a 99 (novantanove) compreso – senza utilizzare il numero zero.

4.1.1 I numeri sono stampati sulla parte posteriore delle magliette ad un’altezza mai inferiore a 30 (trenta) centimetri, in un colore unico che ben contrasti con il colore della maglietta.

4.1.2 Facoltativamente e senza mai sostituire quanto previsto nel paragrafo precedente, i numeri dei giocatori possono essere stampati sulla parte anteriore delle magliette e dei pantaloncini.

4.2 Indipendentemente dal numero utilizzato da ogni portiere, questi devono essere specificatamente identificati come tali, nella loro iscrizione sul Verbale di Gara.

4.3 Quando le due squadre – o se è il caso i portieri – si presentano in pista con colori uguali o che possano creare confusione, gli Arbitri Principali devono mettere in atto le seguenti procedure:

- 4.3.1 Cercare di ottenere un accordo fra le squadre cercando di risolvere il problema.
- 4.3.2 Nel caso di disaccordo tra le squadre, la squadra che gioca in casa- o come tale considerata nel calendario ufficiale – deve cambiare il colore dei suoi indumenti compreso, se è il caso, quello della maglietta dei suoi portieri.
- 4.4 Il capitano di ogni squadra deve indossare un bracciale o fascia identificativa, di colore diverso dalla sua maglietta o camicia.
 - 4.4.1 In caso di sostituzione del capitano, questo non deve passare il bracciale al compagno di squadra ma deve indicare agli Arbitri Principali a chi lui ha affidato le sue funzioni in pista.
 - 4.4.2 In caso di espulsione del capitano – o se lo stesso subisce una lesione che gli impedisce di continuare la partita - il bracciale deve essere passato al vice-capitano iscritto nel Verbale di Gara.
- 5. I giocatori devono indossare pattini di 4 (quattro) ruote- che devono ruotare liberamente, collocate due a due, parallelamente, su due assi trasversali - non essendo permesso in alcun caso l'utilizzo di pattini con le ruote collocate "in linea".
 - 5.1 E' vietato mettere qualsiasi tipo di protezione metallica sugli stivali, anche se questa protezione è coperta da un altro tipo di materiale.
 - 5.2 Le ruote dei pattini non possono avere un diametro inferiore a 3 (tre) centimetri e non è permessa nessuna protezione complementare fra le ruote anteriori e posteriori.
 - 5.3 Purché non rappresentino pericolo agli altri giocatori, è permessa l'utilizzo di freni collocati nelle punte dei pattini o degli stivali, con un diametro mai superiore a 5 (cinque) centimetri.



- 5.4 I portieri possono indossare pattini con ruote di dimensioni minori, facilitando così una maggiore stabilità durante la difesa della porta.



- 6. La stecca (o "stick") utilizzata dai giocatori di hockey su pista- inclusi i portieri – deve rispettare le seguenti caratteristiche:
 - 6.1 Lo "stick" deve essere realizzato in legno o plastica o altro materiale preventivamente approvato dal CIRH - "Comité Internacional de Rink Hockey", - non può essere in metallo o con qualsiasi rinforzo metallico, anche se è autorizzata la collocazione di strisce di stoffa o nastri adesivi.
 - 6.2 La parte inferiore dello "stick" deve essere piatta e la sua lunghezza, misurata dalla parte esterna della sua curvatura, deve rispettare i seguenti limiti:
 - 6.2.1 Lunghezza massima dello "stick" 115 (centoquindici) centimetri
 - 6.2.2 Lunghezza minima dello "stick" 90 (novanta) centimetri
 - 6.3 Su tutti i bastoni di gioco deve poter passare in un anello di 5 (cinque) centimetri di diametro e il loro peso non può superare i 500 (cinquecento) grammi.



ARTICOLO 18° (Equipaggiamento obbligatorio di protezione dei portieri)

1. Nel caso particolare dei portieri – e seguendo quanto stabilito nel precedente Articolo – è obbligatorio l'utilizzo della seguente attrezzatura di protezione:
 - 1.1 Una maschera di protezione integrale o un casco con visiera, rispettando le norme definite nel punto 2 di questo Articolo.
 - 1.2 Una pettorina, rispettando le norme definite nel punto 3 di questo Articolo.
 - 1.3 Due guanti da portiere, rispettando le norme definite nel punto 4 di questo Articolo.
 - 1.4 Due gambali da portiere, rispettando le norme definite nel punto 5 di questo Articolo.
2. La maschera di protezione integrale della testa e/o il casco e visiera, utilizzati dai portieri sono costituiti da una o più parti interconnesse, fissate per stringhe avvolgenti, fabbricati in plastica rigida o altri materiali, i quali, caso abbiano parti- metalliche, devono essere dovutamente rivestite (in plastica, cuoio o gomma), in modo da non mettere in pericolo l'integrità fisica dei giocatori.



*Casco e maschera di protezione del portiere -
fotografia dettagliata*

3. Per la protezione del petto dei portieri è ugualmente obbligatorio l'utilizzo di una pettorina posta sotto la maglietta di gioco che deve essere costituita da un'unica parte – comprese le spalliere e le protezioni per le braccia - prodotta in materiale plastico e sufficientemente flessibile in maniera da avvolgere il corpo del giocatore. Lo spessore delle parti non deve essere mai superiore a 1,5cm (un centimetro e mezzo).



*Giubbotto di protezione del portiere
fotografia dettagliata*

- 3.1 Facoltativamente possono essere utilizzate le seguenti attrezzature di protezione dei portieri:
 - 3.1.1 Protezione per il collo e stretta a questo, con altezza massima di 5 (cinque) centimetri e che deve essere collocata sotto la pettorina.
 - 3.1.2 Protezione elastica o semi-rigida per le cosce, prodotta in materiale plastico ed aggiustabile alla coscia, con spessore che non può superare 0,5cm (mezzo centimetro).
- 3.2 Non è permesso, in alcun caso, indossare qualsiasi altro materiale che permetta al giocatore utilizzatore di aumentare le dimensioni delle protezioni previamente elencate.
4. I guanti del portiere devono essere confezionati in cuoio, stoffa, tela, prodotti sintetici o plastici, purché siano malleabili e flessibili, essendo vietato l'utilizzo –nella sua parte interna o esterna- di prodotti metallici o con rivestimenti metallici o qualsiasi materiale che possa mettere a rischio l'integrità fisica dei giocatori che li indossano e/o degli altri giocatori. Essere confezionati in cuoio – stoffa, tela, prodotti sintetici e plastici, purché siano malleabili e flessibili, o con qualsiasi altro materiale similare approvato dal CIRH – destinati alla protezione delle mani e di parte degli avambracci non essendo necessariamente uniformi nella loro configurazione, confezione e utilizzo.
 - 4.1 I guanti dei portieri sono destinati alla protezione delle mani e parte degli avambracci, non essendo necessariamente uniformi nella loro configurazione, confezione e utilizzo, purché siano rispettate le seguenti dimensioni:
 - 4.1.1 Altezza massima del guanto 40 (quaranta) centimetri
 - 4.1.2 Larghezza massima del guanto con il pollice aperto 25 (venticinque) centimetri
 - 4.1.3 Larghezza massima del guanto con le 4 dita aperte 20 (venti) centimetri
 - 4.1.4 Spessore massimo del guanto 5 (cinque) centimetri
 - 4.2. Uno dei guanti deve essere flessibile e articolato per permettere al portiere di afferrare e muovere il suo "stick".



4.3 L'altro guanto può essere confezionato in modo meno flessibile, ma deve far sì che al suo interno la mano possa rimanere aperta e con le dita separate fra loro.



5. I gambali dei portieri devono essere realizzati in cuoio – o altro materiale similare dovutamente approvato dal CIRH- e sono costituiti da una o due parti interconnesse, fissate da stringhe avvolgenti alle gambe in maniera da garantire la protezione parziale delle gambe e dei piedi dei portieri.

5.1 I gambali dei portieri devono avere le seguenti dimensioni massime:

- | | | |
|-------|--|--------------------------------------|
| 5.1.1 | Larghezza della parte superiore | 30 (trenta) centimetri |
| 5.1.2 | Larghezza della parte centrale | 27,5 (ventisette e mezzo) centimetri |
| 5.1.3 | Larghezza della parte inferiore | 25 (venticinque) centimetri |
| 5.1.4 | Altezza totale | 65 (sessantacinque) centimetri |
| 5.1.5 | Spessore massimo in tutta la sua altezza può essere di | |



5.2 La protezione dei piedi può essere o no un elemento individuale e separato dal suddetto gambale, ma deve sempre rispettare l'altezza massima di 65 (sessantacinque) centimetri non potendo aumentare, da un estremo all'altro, la dimensione riferita.

5.2.1 Questa protezione deve avere una larghezza massima di 25 (venticinque) centimetri, stretta alla parte inferiore del gambale, con un rinforzo laterale della misura massima di 11 (undici) centimetri di altezza e 20 (venti) centimetri tra gli estremi e nel senso della lunghezza dello stivale 5.2.2 Lo spessore massimo per questi elementi è di 5 (cinque) centimetri.

5.2.3 Il fissaggio ai rispettivi arti – gamba e piedi – di ogni indumento di protezione deve essere effettuato in maniera indipendente ed avvolgente per mezzo di 2 (due) o 3 (tre) stringhe che possono essere fissate attraverso le parti frontali di ogni elemento o a partire dagli estremi laterali degli stessi, ma nel senso di avvolgere le gambe di colui che li indossa.

- 5.3 I materiali utilizzati nella fabbricazione dei gambali dei portieri possono essere stoffa e tela, prodotti sintetici o plastici purché malleabili e flessibili. Tuttavia non devono mai presentare- tanto nella parte interna quanto in quella esterna – prodotti metallici (o con rivestimenti metallici) o qualsiasi altro prodotto che possa mettere a rischio l'integrità fisica di quelli che li indossano e/o degli altri giocatori.
- 6 L'equipaggiamento di protezione dei portieri deve essere certificato dall'Entità che è responsabile dell'organizzazione delle competizioni, tanto a livello internazionale – tramite il CIRH o Confederazione continentale come è nei casi – che a livello nazionale tramite le rispettive Federazioni.

ARTICOLO 19° (Equipaggiamento Facoltativo di protezione dei Giocatori)

1. Tutti i giocatori, inclusi i portieri, possono utilizzare equipaggiamenti di protezione non metallici, collocati direttamente sopra il corpo e completamente stretti ad esso con l'obiettivo di preservare l'integrità fisica, purché il suo utilizzo non implichi qualsiasi tipo di vantaggio per coloro che li indossano.
2. È espressamente autorizzato l'utilizzo del seguente equipaggiamento di protezione fisica dei giocatori:
- 2.1 Guanti foderati, con spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) con le dita completamente separate, la cui lunghezza non oltrepassi i 10 (dieci) centimetri dalla linea del polso all'avambraccio.



- 2.2 Ginocchiere foderate, dello spessore massimo di 2,5 cm (due centimetri e mezzo) per la protezione esclusiva delle ginocchia.



- 2.3 Cavaliere di protezione, dello spessore massimo di 5 (cinque) centimetri e che devono essere collocate sopra i calzini ed accomodate intorno alle gambe.



- 2.4 Conchiglia in tessuto e conchiglia in materiale plastico resistente, per la protezione degli organi genitali.



- 2.5 Gomitiere foderate di materiale non rigido o che non possa provocare danni agli altri giocatori.
- 2.6 Casco leggero per la protezione della testa.
- 3. Sempre che gli Arbitri Principali verifichino che qualsiasi giocatore – in particolar modo i portieri – utilizzino equipaggiamento o protezioni non regolari, devono all’istante obbligare il giocatore in questione ad uscire dalla pista, e gli si permetterà di rientrare solamente quando l’avvenuto ottemperamento di quanto previsto nel presente regolamento.
- 3.1 Il portiere o giocatore escluso dalla gara, in conformità a quanto disposto al punto precedente, dovrà provvedere alla eliminazione delle irregolarità rilevate e toccherà all’arbitro ausiliare verificare la situazione.
- 3.2 Una volta confermato dall’arbitro ausiliare la regolarità dell’equipaggiamento e delle protezioni del portiere o del giocatore in questione, questi sarà autorizzato a tornare alla panchina delle riserve e solamente successivamente potrà rientrare nella pista di gioco se e quando il suo allenatore lo riterrà opportuno.

ARTICOLO 20° (Pubblicità negli Indumenti dei Giocatori)

- 1. È permessa la presenza di pubblicità negli indumenti di gioco, purché non pregiudichi la corretta identificazione del loro colore di base e limitando lo spazio riservato alla pubblicità alle seguenti dimensioni massime:
 - 1.1 Magliette (davanti) 17 (diciassette) centimetri di altezza
 - 1.2 Magliette (dietro) 12 (dodici) centimetri di altezza
 - 1.3 Maniche della maglietta ... 10 (dieci) centimetri di altezza
 - 1.4 Pantaloncini (davanti e dietro) 7 (sette) centimetri di altezza
 - 1.5 Calzini 7 (sette) centimetri
- 2. Le inserzioni pubblicitarie presenti nell’equipaggiamento dei giocatori devono provenire da società e marchi noti, essendo vietato qualsiasi tipo di inserzione di carattere politico o religioso.



CAPITOLO V

Classificazione delle Squadre – Tipologie di spareggi classificatori

ARTICOLO 21° (Classifica delle squadre e criteri di spareggio)

- 1. Nelle partite, tornei e competizioni che si disputano “a punti”, questi saranno distribuiti nella seguente maniera:
 - 1.1 VITTORIA 3 (tre) punti
 - 1.2 PAREGGIO 1 (uno) punto
 - 1.3 SCONFITTA 0 (zero) punti
 - 1.4 NON PRESENTARSI ALLA PARTITA 0 (zero) punti
- 2. Nelle partite preliminari, tornei e competizioni disputate con la sommatoria dei punti, la classifica finale è definita in ordine decrescente dalla somma dei punti conquistati da ogni squadra partecipante.
- 3. Nel caso in cui accada, alla fine di qualsiasi fase di una medesima prova o competizione, la parità nei punti fra due o più squadre, sono utilizzati i seguenti criteri di spareggio:

- 3.1 Nel caso di parità tra due squadre, sono considerati solamente i risultati ottenuti nella stessa fase, e lo spareggio è eseguito in ordine decrescente di priorità, nel seguente modo:
- 3.1.1 Sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate tra loro - avrà ottenuto il maggior numero di punti.
- 3.1.2 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate tra loro - avrà ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e subite.
- 3.1.3 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - abbia ottenuto la miglior differenza fra il totale di reti segnate e subite.
- 3.1.4 Se persiste la parità, sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - avrà ottenuto il maggior quoziente generale di reti risultante dalla divisione del totale di reti segnate per il totale di reti subite.
- 3.1.5 Se persiste la parità sarà meglio classificata la squadra che - nelle partite realizzate nell'arco dell'intera manifestazione - avrà segnato più gol.
- 3.2 Nel caso di parità fra tre o più squadre, si considerano solamente i risultati ottenuti nella stessa fase e lo spareggio è effettuato per ordine decrescente di priorità, nel seguente modo:
- 3.2.1 Saranno meglio classificate, per ordine decrescente, le squadre che - nelle partite giocate tra loro - avranno ottenuto il maggior numero di punti.
- 3.2.2 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle varie partite disputate tra loro - avranno ottenuto la migliore differenza fra le reti segnate e quelle subite.
- 3.2.3 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - avranno ottenuto la migliore differenza fra il totale di reti segnate e il totale di reti subite.
- 3.2.4. Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre, saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite disputate nel complesso dell'intera manifestazione - avranno ottenuto il maggiore quoziente generale di reti, risultato delle divisione fra il numero di reti segnate e il numero di reti subite.
- 3.2.5 Se persiste la parità tra tutte o alcune delle squadre saranno meglio classificate le squadre che - nelle partite realizzate nell'arco dell'intera manifestazione - avranno segnato più gol.
- 3.3. Se - con l'applicazione dei punti 3.1 o 3.2 del presente Articolo - la parità in classifica sussiste ancora, lo spareggio sarà effettuato con la realizzazione di nuove partite fra le squadre in parità, tenendo conto - nel caso particolare di prove internazionali realizzate a concentramento - delle seguenti disposizioni:
- 3.0.3 Le partite di spareggio debbono essere giocate prima dell'inizio della successiva fase della competizione in questione.
- 3.0.4 Quando una partita di spareggio è in parità alla fine dei tempi normali di gioco, il vincitore dovrà essere dichiarato - in base a quanto disposto nel punto 2 dell'articolo 5 delle Regole di Gioco - in funzione del risultato della esecuzione dei tiri di rigore, senza dover ricorrere alla disputa dei tempi supplementari.

CAPITOLO VI

Disposizioni Finali e transitorie

ARTICOLO 22° (Approvazione, entrata in vigore e futuri cambi della regolamentazione dell'hockey pista)

1. Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e manuale di Arbitraggio dell'Hockey su Pista sono stati congiuntamente approvati nelle Assemblee Generali del CIRH - Comité Internationale de Rink Hockey, effettuate in data 8 ottobre 2008 e 29 ottobre 2010, tenute rispettivamente a Yri-Honjo, Giappone e a Dornbirn, Austria.
2. Questo Regolamento Tecnico e le Regole di Gioco entrano congiuntamente in vigore nelle seguenti date:
 - 2.1 il giorno 1° settembre 2010 - in coincidenza con l'inizio del campionato 2010/11 - nella Confederazione Europea
 - 2.2 Il giorno 1 gennaio 2011, nelle restanti Confederazioni Internazionali.
2. Qualsiasi proposta di variazione che, nel futuro, potrà essere presentata relativamente alle Regole di Gioco, Regolamento Tecnico e/o Manuale di Arbitraggio dell'Hockey su Pista dovrà essere analizzato e oggetto di una specifica delibera del CIRH - Comité Internationale de Rink Hockey, dopo avere ottenuto un parere della Commissione Tecnica del CERH - Comité Européen de Rink-Hockey, che è responsabile del coordinamento di ogni questione connessa alla interpretazione, chiarificazione e/o proposte di variazioni dei cambi della regolamentazione tecnica dell'Hockey su Pista.