



FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY

REGOLE DI GIOCO
2012 – 2013

OUTDOOR

HOCKEY A SETTE

REGOLAMENTO TECNICO "HOCKEY A SETTE"

Articolo 1 – SQUADRE

- a) La gara viene giocata da due squadre. Non più di sette (7) giocatori – di cui uno è obbligatoriamente il portiere per ciascuna squadra prendono parte al gioco contemporaneamente. Il portiere dovrà essere sempre equipaggiato con lo specifico abbigliamento protettivo previsto per il ruolo.
- b) Ad ogni squadra è consentito avere a disposizione fino ad un massimo di nove (9) giocatori di riserva in panchina per effettuare le sostituzioni, uno dei quali deve essere obbligatoriamente un altro portiere .
- c) I giocatori che partecipano al gioco devono usare il paradenti. Potranno non usarlo quanti saranno in grado di esibire documentazione che attesti l'impossibilità a farlo. L'arbitro avrà l'obbligo di controllare e, in mancanza di questa, non permetterà al giocatore in difetto di partecipare al gioco. Il giocatore che avrà regolarizzato in ritardo il suo equipaggiamento potrà riprendere il gioco previa verifica, a gioco fermo, da parte dell'arbitro.
- d) I giocatori che prendono parte attiva al gioco ovvero quelli che sono sul terreno di gioco devono obbligatoriamente indossare in maniera corretta ed efficace parastinchi adeguati. L'arbitro avrà l'obbligo di controllare e, in mancanza di questi, non permetterà al giocatore inadempiente di partecipare al gioco.
- e) Il controllo da parte dell'arbitro deve essere fatto, di norma, prima dell'inizio della gara. Qualora l'arbitro si accorgesse, a gioco in svolgimento, che un giocatore è sprovvisto dei parastinchi o del paradenti lo inviterà a regolarizzare l'equipaggiamento, alla prima interruzione del gioco. Il giocatore potrà essere sostituito e il gioco non dovrà essere sospeso per questo motivo tranne nel caso in cui la squadra dovesse trovarsi, in questo intervallo di tempo, con meno di cinque giocatori sul terreno di gioco.
- f) La sostituzione dei giocatori può avvenire in qualsiasi momento salvo il periodo compreso tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto; durante tale periodo è autorizzata solo la sostituzione del portiere della squadra in difesa nel caso in cui sia infortunato o sia stato espulso. Le sostituzioni devono avvenire nei pressi del centro del campo. L'eventuale sostituzione del portiere deve avvenire a gioco fermo e l'arbitro dovrà arrestare il tempo.
- g) Un giocatore sostituito può rientrare in campo per successive sostituzioni.
- h) Non è permesso ad una squadra di iniziare una gara o di proseguirla se non è in grado di schierare sul campo almeno cinque (5) giocatori contemporaneamente.

Sanzioni

Se durante il gioco una squadra dovesse trovarsi con meno di cinque (5) giocatori sul terreno di gioco, l'incontro sarà interrotto e verrà dichiarata vincitrice la squadra avversaria con il punteggio di due a zero (2 -0) o con quello più favorevole acquisito sul campo.

Se una squadra ha solo cinque giocatori sul terreno di gioco e uno di questi rimane leggermente infortunato l'arbitro può, solo in questo caso, sospendere temporaneamente la gara, se ritiene che il giocatore possa riprendere il gioco in breve tempo, altrimenti decreterà la fine della partita. Se una squadra ha solo cinque giocatori sul terreno di gioco e un giocatore viene espulso temporaneamente la gara dovrà ritenersi conclusa. Di tutto questo l'arbitro dovrà fare menzione nel rapporto di gara.

Per infrazioni alle lettere a) un tiro di angolo corto verrà assegnato contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

Articolo 2 - DURATA DELLA GARA

- a) La durata della gara è di cinquanta (50) minuti, suddivisi in due tempi da venticinque (25) minuti. Il tempo verrà prolungato per portare a termine un eventuale angolo corto.
- b) Al termine del primo tempo le squadre osservano un intervallo non superiore a dieci(10) minuti.

Articolo 3 – SORTEGGIO

Prima dell'inizio della gara viene effettuato il sorteggio; la squadra che vincerà il sorteggio avrà diritto alla scelta del campo o a dare inizio alla gara.

All'inizio del secondo tempo, dopo l'inversione delle squadre sul terreno di gioco, avrà diritto di dare inizio al gioco la squadra che non l'avrà fatto nel primo tempo.

Articolo 4 – ARBITRO

Le gare vengono arbitrate, di norma, da due arbitri.

Articolo 5 – TERRENO DI GIOCO

Il terreno di gioco deve avere una superficie minima non inferiore a 1.500 metri quadri e deve avere forma rettangolare con dimensioni che possono variare per:

- Lunghezza: da m. 45 a m. 55.
- Larghezza: da m. 35 a m. 45.

Sono ammesse le superfici in terra battuta, erba naturale ed erba sintetica, compresa l'erba sintetica omologata per i campi di calcio.

Può essere tollerata una variazione delle misure perimetrali non superiore al 10% purché la superficie non sia, comunque, inferiore ai 1.500 metri quadri.

Articolo 6 – PORTE

Sono consentite porte di gioco aventi le seguenti misure interne:
m. 3.66 x m. 2,14 (corrispondenti alle porte regolamentari da hockey prato)

Articolo 7 – AREA DI TIRO

Di fronte ad ogni porta sarà tracciata una linea lunga metri 3.66 (4 yards), parallela alla linea di porta e ad una distanza di metri 14.63 (16 yards) dalla stessa.

I metri 14.63 saranno misurati dallo spigolo interno dei pali della porta al bordo esterno di questa linea. Gli estremi di questa linea saranno congiunti alla linea di fondo mediante quarti di cerchio aventi per centro lo spigolo interno dei pali della porta.

La superficie delimitata da queste linee, comprese le linee stesse, sarà chiamata area di tiro (in seguito denominata "area").

Articolo 8 – LA PALLA

Sono ammessi tutti i tipi di palla approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.

Articolo 9 – I BASTONI

Sono ammessi tutti i tipi di bastone approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.

Articolo 10 – PARITA' IN CLASSIFICA

Nei casi di parità in classifica si applica quanto previsto dal Regolamento Gare e Campionati senza tener conto della differenza reti generale .

Quindi si dovranno guardare i risultati degli scontri diretti , in caso di parità di punti la differenza reti di questi incontri e in successione dei gol fatti e di quelli subiti. Perdurando la parità si andrà allo spareggio .

Articolo 11 – RECLAMI

Vedasi Regolamento di Disciplina e Regolamento di Giustizia.

Articolo 12 – INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Per iniziare il gioco, riprenderlo dopo l'intervallo e dopo che un goal è stato segnato si esegue un passaggio, dal centro del terreno di gioco, in qualsiasi direzione oppure si può riprendere con un "self pass".

Articolo 13 – RETE SEGNATA E PUNTEGGIO

- a) Una rete è validamente segnata quando l'intera palla ha oltrepassato completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, dopo essere stata colpita, deviata o toccata, all'interno dell'area di tiro, dal bastone di un attaccante.

b) Vince la gara la squadra che segna il maggior numero di reti.

I punti in classifica verranno assegnati come segue:

- 3 punti per la vittoria .
- 1 punto per il pareggio .
- 0 punti per la sconfitta .

In caso di parità negli incontri di spareggio (punti – goal segnati – ecc... ecc...) si procederà ad una serie di shout-out :

Modalità dell'esecuzione degli " shout-out " per decretare la squadra vincente:

Un giocatore partirà dalla linea di centrocampo e cercherà di segnare una rete dopo essere entrato nell'area di tiro. Il portiere avversario potrà muoversi dalla linea di porta nel momento in cui l'attaccante parte con la palla. Il tempo a disposizione per concludere ogni shout out è di 10 secondi. Tutti gli altri giocatori devono rimanere nell'area che non viene usata per gli shout-out in attesa del loro turno.

La prima serie sarà di cinque (5) shout out e la sequenza delle esecuzioni deve essere comunicata prima all'arbitro e rispettata . In caso di parità potranno eseguire gli stessi cinque (5) atleti ed è possibile cambiare la sequenza dei tiri anche perché nella seconda serie la squadra che si trova in vantaggio per prima, a parità di shout-out tirati, risulterà vincitrice per cui potrebbe essere sufficiente anche un solo tentativo per parte.

Se si dovesse proseguire con i tentativi si procederà sempre nello stesso modo .

Articolo 14 – CONDOTTA DI GIOCO

UN GIOCATORE NON PUO':

- a) giocare la palla con il lato tondo del bastone;
- b) partecipare al gioco senza avere in mano il proprio bastone o cambiarlo tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto o di rigore a meno che il bastone non risponda più alle caratteristiche previste;
- c) usare il bastone in modo tale da costituire pericolo;
- d) toccare, trattenere o interferire con gli altri giocatori, con i loro bastoni o con i loro capi di abbigliamento;
- e) ostacolare o intimidire in alcun modo un altro giocatore;
- f) sollevare la palla volontariamente con un tiro (hit) eccetto che per un tiro in porta (fatto salvo il principio per cui, prima di tutto, va salvaguardata l'incolumità fisica dei giocatori);
- g) prendere parte al gioco mentre sono distesi sul terreno di gioco, se ciò può creare pericolo per la propria o l'altrui incolumità, a meno che non sia il Portiere all'interno della propria area di tiro;

- h) far passare il proprio bastone al di sopra della testa dell'avversario in quanto questo gesto è estremamente pericoloso;

Condotta scorretta:

non sono permessi: gioco violento o pericoloso, perdite di tempo volontarie o qualsiasi comportamento che, a parere dell'arbitro, sia ritenuto scorretto, antisportivo o sleale.

Articolo 15 – TIRO DI PUNIZIONE

- a) Una punizione viene accordata solo quando un giocatore o una squadra è stata svantaggiata dall'avversario che ha commesso una infrazione alle regole.
- b) Un tiro di punizione (tiro libero) deve essere eseguito vicino al punto in cui è stato commesso il fallo. I tiri di punizione in favore della squadra attaccante assegnati a meno di 5 metri dall'area di tiro vanno fatti indietreggiare oltre la linea dei 5 metri stessi.
- c) La palla deve essere ferma e può essere spinta o colpita ma non sollevata.
- d) Nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi a meno di m. 5 dalla palla.
- e) La palla sarà in gioco quando viene toccata da un giocatore verso un compagno oppure quando viene giocata per se stessi (self pass).
- f) Su tiro di punizione in attacco (cioè oltre la propria metà campo) la palla non può essere indirizzata direttamente nell'area di tiro avversaria. Questo sarà possibile solo dopo un passaggio oppure dopo che la palla stessa avrà percorso una distanza di almeno 5 metri.
- g) Su corner lungo vale quanto scritto al comma precedente.

Sanzioni per tutte le infrazioni:

- a) All'interno dell'area di tiro: un tiro di angolo corto o di rigore sarà concesso in favore della squadra in attacco.
- b) All'esterno dell'area di tiro: un tiro di punizione verrà concesso alla squadra avversaria.

Articolo 16 – TIRO DI ANGOLO CORTO

Un tiro di angolo corto viene accordato:

- a) Per un fallo commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro che non impedisca la probabile segnatura di una rete.

- b) Per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro contro un avversario che non sia in possesso di palla o che non abbia la possibilità di giocare la palla.
- c) Per un fallo di particolare gravità commesso da un difensore nella propria metà del terreno di gioco e all'esterno dell'area di tiro.
- d) Per l'invio intenzionale della palla oltre la propria linea di fondo da parte di un difensore.

Modalità di esecuzione:

- 1) Squadra in attacco:
 - a) Un giocatore spingerà o colpirà la palla facendola rimanere sul terreno da un punto situato sulla linea di fondo a m. 9,14 dal palo più vicino della porta, a sinistra o a destra della porta stessa secondo le proprie preferenze; il giocatore dovrà avere almeno un piede all'esterno del terreno di gioco.
 - b) Tutti gli altri giocatori dovranno trovarsi sul terreno di gioco, ma con i piedi e i bastoni all'esterno dell'area di tiro.
- 2) Squadra in difesa:
 - a) Cinque giocatori (uno dei quali deve essere il portiere adeguatamente vestito e protetto) dovranno trovarsi all'esterno del terreno di gioco, con i piedi e i bastoni oltre la loro linea di fondo e ad almeno m. 4,55 dall'avversario che spinge o colpisce la palla dalla linea di fondo.
 - b) Gli altri giocatori devono trovarsi all'interno dell'area di tiro avversaria.
- 3) nessun tiro in porta potrà essere effettuato, a seguito di un tiro di angolo corto, prima che la palla sia uscita dall'area di tiro.
- 4) il primo tiro in porta, su azione di angolo corto, è valido solo se, a giudizio dell'arbitro, ha una traiettoria tale da superare la linea di porta ad un'altezza inferiore a cm. 46 (altezza delle tavole o altro mezzo idoneo a stabilire con certezza tale misura). Se il primo tiro verso la porta è un "push", uno "scoop", un "flick" o altro tipo di spinta, può essere indirizzato verso la porta a qualsiasi altezza purché non risulti pericoloso, a meno che non venga alzato dalla deviazione di un difensore. Quest'ultima disposizione vale anche per tutti gli altri tiri in porta successivi al primo. L'azione d'angolo corto termina quando la palla esce per più di 5 metri dall'area di tiro.
Se un difensore parte prima del tiro della squadra in attacco non può rimanere a difendere e quindi la squadra in difesa resterà con un giocatore in meno (vale la regola internazionale)
- 5) Non sono obbligatorie ma si consiglia vivamente l'utilizzo delle maschere e di qualsiasi equipaggiamento che possa evitare infortuni agli atleti che difendono nell'angolo corto (guanti , conchiglie , ginocchiere ecc...ecc...).

Articolo 17 – TIRO DI RIGORE

Un tiro di rigore deve essere concesso alla squadra avversaria:

- a) quando un difensore, all'interno della sua area di tiro, commette una infrazione volontaria nei confronti di un avversario in possesso della palla o per impedire che ne entri in possesso.
- b) quando un difensore commette una infrazione involontaria che impedisce la sicura segnatura di una rete.

Articolo 18 – PALLA FUORI DEL TERRENO DI GIOCO

- 1) Oltre la linea laterale:
 - a) la palla viene rimessa in gioco nel punto in cui è uscita da un giocatore della squadra avversaria di quella del giocatore che ha toccato la palla per ultimo prima che uscisse.
 - b) la palla viene rimessa in gioco mediante una spinta o un tiro o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.
- 2) nessun giocatore della squadra avversaria può stare a meno di m. 5 dalla palla.
- 3) la palla per poter essere giocata da un compagno deve percorrere una distanza di un metro.
- 4) oltre la linea di fondo:
 - a) quando la palla è inviata involontariamente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta, viene concesso un tiro d'angolo (angolo lungo) alla squadra avversaria. Il tiro d'angolo lungo viene eseguito da un giocatore della squadra avversaria da un punto sulla linea laterale a m.4,55 dalla linea di fondo, dalla parte più vicina al punto in cui la palla ha varcato la linea di fondo.
 - b) quando la palla è inviata intenzionalmente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta e una rete non è stata segnata, verrà concesso un tiro di angolo corto alla squadra avversaria.
 - c) se la palla è inviata oltre la linea di fondo dalla squadra in attacco, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo.
 - d) La rimessa dal fondo viene effettuata dalla squadra in difesa da un punto sulla linea perpendicolare alla linea di fondo e parallela alle linee laterali che passi per il punto in cui la palla è uscita dal terreno di gioco e a non più di m.15 dal bordo interno della linea di fondo stessa. La rimessa in gioco della palla può essere fatta con una spinta o un tiro o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.

Articolo 19 – RINVIO AD ALTRO REGOLAMENTO

Tutte le regole di gioco dell'hockey su prato che non siano esplicitamente superate o modificate dalle Regole esposte nel presente Regolamento sono applicabili all'hockey a sette.

