



CAMPIONATI ELITE

GUIDA PRATICA

DELEGATO TECNICO DI CAMPO

ANNO SPORTIVO 2022/2023



Allegato alla Circolare n. 23 del 9 marzo 2023

SOMMARIO

1	<i>Premessa</i>	3
2	<i>Obblighi delle Società partecipanti ai Campionati Elite</i>	3
3	<i>Compiti del Delegato Tecnico di campo (DTC)</i>	3
3.1	<i>Abbigliamento – Documentazione - Attrezzatura</i>	3
4	<i>Operazioni preliminari</i>	4
5	<i>Figure autorizzate a sedere al tavolo del DTC</i>	5
6	<i>Dieci minuti prima della gara</i>	5
7	<i>Durante la gara</i>	5
7.1	<i>Intervalli</i>	6
7.2	<i>Tenuta e sospensioni del tempo</i>	6
7.3	<i>Espulsioni</i>	7
7.4	<i>Panchine e sostituzioni</i>	7
7.5	<i>Casistica</i>	9
8	<i>Al termine della gara</i>	9
9	<i>Cerimoniale di gara</i>	10
10	<i>Running Order</i>	16

1 PREMESSA

Il documento illustra le linee guida e le disposizioni a cui dovranno attenersi i Delegati Tecnici di Campo (d'ora in poi DTC) con esclusivo riferimento ai campionati ELITE 2022/23.

2 OBBLIGHI DELLE SOCIETÀ PARTECIPANTI AI CAMPIONATI ELITE

Come stabilito dalla Circolare n.21/2023, per la stagione in corso le società avranno l'obbligo delle divise da gioco in ordine, panchine adatte alla loro funzione, 4 (quattro) raccattapalle, tabellone segna punti manuale e tavolino per DTC, Cronometrista e Servizio medico.

Per facilitare il compito di controllo documenti ed evitare disguidi o smarrimenti, i Team Manager dovranno presentare i singoli documenti dei giocatori iscritti in elenco in tasche separate e raggruppate in apposito raccoglitore.

Dovranno inoltre rispettare il protocollo d'ingresso in campo come previsto dal Cerimoniale di inizio gara (vedasi punto 9).

3 COMPITI DEL DELEGATO TECNICO DI CAMPO (DTC)

3.1 Abbigliamento – Documentazione - Attrezzatura

I DTC devono obbligatoriamente indossare la divisa fornita da FIH.

Dovranno essere muniti del Regolamento Gare e Campionati, della circolare riguardanti i Campionati di Élite, della Guida Pratica Campionati e relativa Appendice campionati con riferimento ai Campionati Élite.

Il DTC dovrà inoltre portare con sé tutta l'attrezzatura necessaria al tavolo: due cronometri, penne, trombe acustiche a gas e un fischiello per i casi di emergenza.

Il DTC deve arrivare al campo di gara, con sufficiente anticipo, per poter effettuare le seguenti operazioni:

- a) individuare l'Addetto agli Ufficiali di Gara (d'ora in poi AUG), il Coordinatore Ball Patrol, l'addetto al tabellone del punteggio (se manuale), i fotoreporter (sono ammessi un massimo di quattro);

. Durante la gara, tutte le figure su elencate dovranno occupare la posizione stabilita dal DTC e per nessuna ragione dovranno interferire con il normale svolgimento della gara.

- b) controllare gli spogliatoi, il tavolo del DTC, che le panchine siano collocate ai lati del Tavolo dei DTC, le tribune riservate al pubblico e verificare che siano state aggiunte vicino al tavolo 4 sedie (2 per ogni lato) per gli eventuali espulsi;
- c) individuare e concordare con i Team Manager o con i capitani delle squadre una zona per il riscaldamento che non sia d'intralcio al gioco e alla visuale del DTC;
- d) verificare il rispetto degli standard di qualità richiesti alle Società partecipanti ai Campionati Élite ovvero la presenza di:
 - Speaker e di impianto di amplificazione;
 - Tabellone Segnapunti;
 - Striscione FIH, Aste e Bandiere;
 - Backdrop per le interviste

*L'inosservanza degli standard di qualità sarà sottoposta a sanzioni solo **a partire dalla stagione agonistica 2023/24.***

5 FIGURE AUTORIZZATE A SEDERE AL TAVOLO DEL DTC

Le persone che possono stare al tavolo sono tre: il DTC, il Cronometrista e l'Operatore sanitario.

In prossimità del tavolo potranno essere presenti, se designati, l'Umpire Manager e il Commissario di Gara.

Ogni partita del Campionato Élite sarà supervisionata – in presenza o da remoto - da un Referente Federale, a cui è delegata la responsabilità di soprintendere la gara ed assumere eventuali decisioni che si dovessero rendere necessarie e urgenti per la piena riuscita dell'evento. Il nominativo viene comunicato via mail dalla Segreteria Federale direttamente al Responsabile dei DTC

NOTA IMPORTANTE: l'Addetto agli Ufficiali di Gara (AUG) verifica e controlla che le persone che accedono al recinto di gioco siano quelle autorizzate dal DTC. Deve altresì adoperarsi affinché nessun altro entri, soste o passeggi dietro o in prossimità del tavolo del DTC e delle due panchine.

6 DIECI MINUTI PRIMA DELLA GARA

Il DTC dovrà sincerarsi che Arbitri, Capitani e Coordinatore Ball Patrol siano a conoscenza e rispettino il Cerimoniale di ingresso in campo secondo quanto previsto al successivo punto 9).

7 DURANTE LA GARA

Il DTC trascrive su segnalazione degli arbitri il numero di maglia dell'autore del gol, il minuto in cui è stato segnato e la specifica di rito A, C, R (su Azione, Corto o Rigore); annota le espulsioni temporanee e definitive e redige a fine partita il verbale di gara in tutte le sue parti (tranne che le motivazioni delle espulsioni, che andranno riportate su un modulo a parte).

Durante la gara il Team Manager è l'unico responsabile del comportamento dei giocatori in panchina. Deve assicurarsi che tutti i presenti stiano seduti e che nessuno rivolga la parola al tavolo del DTC, agli arbitri e ai giocatori avversari. Le squadre devono tenere le panchine in ordine; borse e portabastoni devono essere posizionati sotto i sedili.

Nel caso in cui dalla panchina giungano segnali di disturbo, il DTC dopo aver richiamato il Team Manager per invitarlo a contenere il comportamento della panchina, alla prima situazione utile segnalerà all'arbitro più vicino al tavolo qualsiasi comportamento scorretto; sarà compito degli arbitri stabilire la sanzione idonea.

7.1 Intervalli

La partita si gioca in quattro periodi da un quarto d'ora l'uno (4x15').

I tempi sono due, corrispondono alla somma di due periodi.

L'intervallo lungo fra un tempo e l'altro (alla fine del secondo periodo) varia da 5'a 10'.

Gli intervalli brevi (fra primo/secondo e terzo/quarto periodo) sono di 2'.

Durante gli intervalli brevi i giocatori e le squadre non possono lasciare il recinto di gioco, mentre possono farlo – se autorizzati dal DTC – durante l'intervallo lungo. La richiesta deve essere fatta dal Team Manager, dal suo allenatore o dal suo capitano.

Le squadre si devono ripresentare in campo entro il quarto o nono minuto dell'intervallo: il controllo di questa situazione spetta al DTC, che si avvarrà per un eventuale sollecito dell'Addetto agli Ufficiali di Gara.

7.2 Tenuta e sospensioni del tempo

Il Cronometrista e il DTC sono responsabili della tenuta del tempo complessivo della partita, di quello di ogni periodo e delle sospensioni disciplinari e tecniche (gol, rigore, corner corto ed infortuni). Segnalerà acusticamente la fine di ogni periodo e quella della gara. Se alla fine di un periodo o della partita questa è prolungata per consentire lo svolgimento dell'azione di corner corto, il DTC darà comunque la segnalazione acustica del termine della partita, mentre saranno gli arbitri a fischiare la fine dell'azione di gioco.

I segnali convenzionali dell'assegnazione del gol, della concessione di un tiro di rigore o di un corner corto indicano anche l'arresto del tempo al DTC e costituiscono l'inizio delle sospensioni previste.

Quando un gol è segnato, e correttamente segnalato dall'arbitro responsabile dell'area di tiro, il DTC ferma il tempo al massimo per 40" e ripartirà sul fischio arbitrale di ripresa del gioco; nel caso il rigore non fosse trasformato il gioco riprenderà con la rimessa dal fondo. (vedi casistica n. 1)

È necessario chiedere agli arbitri di essere chiari nelle segnalazioni importanti: assegnazione di angolo corto, rigore, interruzioni di gioco e nella comunicazione del numero di maglia dei marcatori o dei giocatori espulsi.

Quando è concesso un corto il DTC arresta immediatamente il tempo per 40" segnalando all'arbitro con alzata del braccio quando sono trascorsi 20"; in caso di ripetizione dello stesso corto (azione di corto non terminata) il tempo non verrà nuovamente fermato (vedi casistica di cui al punto n. 2)

La linea visiva fra il DTC e ciascuno dei due arbitri deve essere sempre libera, sarà compito dell'arbitro curare tale disponibilità quando deve comunicare.

7.3 Espulsioni

Il DTC nel caso di espulsioni temporanee deve tener il tempo con le seguenti modalità: cartellino verde 2', cartellino giallo da un minimo di 5'. Il tempo di sospensione parte dal momento in cui l'atleta si siede sull'apposita sedia e resta correttamente seduto. (Il DTC può prolungare il tempo di sospensione in caso di cattivo comportamento dell'atleta temporaneamente espulso). Del caso sarà cura del DTC informare l'arbitro. Il suo rientro è autorizzato, in qualsiasi situazione di gioco, dal DTC tranne che quando sia stato assegnato un corner corto. Azione che deve essere terminata prima di consentire il rientro in campo del giocatore espulso temporaneamente. Solo se l'espulso è il portiere, o giocatore con i suoi privilegi, il suo rientro deve avvenire a gioco e tempo fermo. L'ingresso deve essere autorizzato al momento della prima occasione utile terminato il periodo di sanzione.

Se gli arbitri non hanno fermato il tempo (non sono obbligati a farlo) per mostrare il cartellino, il CRONO-DTC non deve arrestare il cronometro.

7.4 Panchine e sostituzioni

Possono alzarsi dalle panchine:

l'allenatore può stare in piedi nell'area antistante alla propria panchina senza avvicinarsi al limite dei 50 cm. dalla linea laterale e (senza allontanarsi di oltre un metro dalla proiezione della propria panchina);

i giocatori che devono effettuare il riscaldamento in un'area individuata e concordata prima dell'inizio della gara dal DTC con i dirigenti accompagnatori e/o con i capitani delle squadre, che non sia di intralcio al gioco;

i giocatori che devono entrare in campo per la sostituzione.

La sostituzione va effettuata nei pressi del tavolo del DTC tenendo in mano una pettorina di colore individuabile che consegnerà al giocatore uscente **SULLA LINEA LATERALE**, sostituzione che dovrà avvenire senza intralciare la visuale del tavolo e senza fermarsi più del tempo necessario alla sostituzione.

La sostituzione dei portieri va fatta vicino alla porta senza indugi e a tempo fermo (le sostituzioni non possono essere effettuate nel caso in cui viene assegnato un tiro di corner corto e potrà avvenire secondo la casistica riportata al punto 7.5.2).

Gli operatori sanitari, su invito degli arbitri, devono entrare in campo per soccorrere un giocatore infortunato. Il loro ingresso implica l'uscita dal terreno di gioco per almeno 2' dell'atleta soccorso. Salvo la specifica situazione del corner corto normata a parte. (vedi punto 7.5.2), può essere sostituito da un compagno seduto in panchina.

Il DTC interloquisce verbalmente con gli arbitri esclusivamente a gioco e tempo fermo.

In caso di comportamenti inadeguati delle panchine rilevati dal DTC, richiamare l'attenzione dell'arbitro più vicino, senza distoglierlo, aspettando il momento più opportuno e segnalare quanto accaduto. Sarà l'arbitro a prendere i dovuti provvedimenti.

L'interruzione o la definitiva sospensione della gara spetta agli arbitri.

7.5 Casistica

1 – Per evitare che dopo un gol validamente segnato il gioco non venga ripreso entro i 40" sarà compito del DTC segnalare dopo 25" all'arbitro responsabile del fischio l'avvicinarsi della scadenza del tempo limite.

2 – L'azione di corner corto termina e pertanto torna ad essere considerata normale azione di gioco nei seguenti casi:

- viene segnato il gol
- la palla oltrepassa la linea di fondo senza che sia accordato un altro corto
- la palla esce di almeno 5 metri dall'area di tiro
- viene accordato un tiro di punizione alla squadra difendente
- viene accordato un tiro di rigore alla squadra offensente
- viene decretato il bully

3 - Durante un tiro di angolo corto può essere sostituito solo il portiere difendente infortunato o espulso. in questo caso il tempo di sospensione va tenuto dal DTC.

4- Se una squadra chiede di poter cambiare il portiere al DTC, questi avviserà, anche a gioco in corso, l'arbitro avendo cura di farlo in un momento utile a catturare la sua attenzione senza distrarlo nelle fasi di gioco concitate.

8 AL TERMINE DELLA GARA

Il DTC fa apporre la firma ai dirigenti sul verbale di gara, facendosi confermare risultato, marcatori e miglior giocatore; poi lo fa firmare agli arbitri. Infine, lo firma lui stesso.

A seguire, dovrà:

- a) inviare il risultato e i nomi dei giocatori autori dei gol tramite la chat Whatsapp" Risultati *campionati*";
- b) inserire il risultato sul portale FIH; oltre alla compilazione del form predisposto.

- c) provvedere ad inviarlo tempestivamente al SAN nazionale all'indirizzo refertiarbitrali@federhockey.it, allegando gli elenchi gara e trattenendo una copia di ogni documento inviato.
- d) raccogliere, oltre al suo, i voti dei due manager e degli arbitri per la proclamazione sul campo del "man/woman of the match". Segnerà nome, cognome e squadra dell'atleta più votato allo speaker che a sua volta lo annuncerà al pubblico.
- e) Inviare il report con il nominativo del MVP e il suo giudizio sugli standard di qualità della società ospitante attraverso il Microsoft Form "Report DTC Campionato Élite".

9 CERIMONIALE DI GARA

Le società sono tenute a rispettare il cerimoniale di gara in base alle seguenti indicazioni:

1. Durante la fase di riscaldamento, ma solo al termine dell'innaffiamento, i ball patrol si schiereranno a centrocampo: metà di loro avrà lo sguardo rivolto verso una metà campo e l'altra metà verso l'altra parte;



Figure 9-1

2. **dieci minuti prima della partita** lo speaker annuncerà le squadre e lo staff, arbitri e Delegato Tecnico e – se presenti – i nomi dei raccattapalle;

3. **sempre dieci minuti prima della gara**, gli arbitri chiameranno i capitani per il sorteggio.
4. Fatto il sorteggio, i capitani chiameranno senza indugio le rispettive squadre e le faranno posizionare sulla linea di fallo laterale di fronte alle panchine della metà campo sorteggiata.

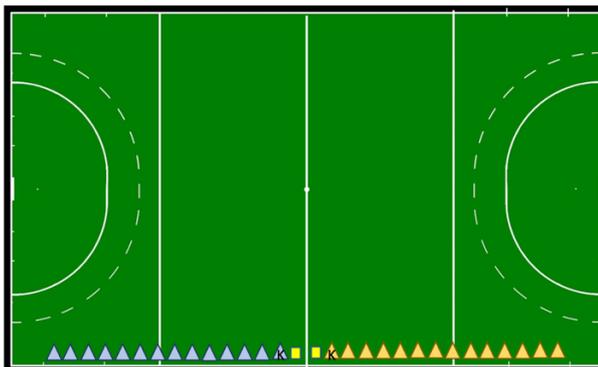


Figura 9-1

Mentre le squadre raggiungono il tavolo del DTC per l'entrata in campo, i ball patrol raccolgono eventuali palline rimaste sul campo e raggiungono velocemente il tavolo del DTC per schierarsi per la cerimonia di gara.

5. **Una volta che le squadre sono posizionate ordinatamente al lato dei loro capitani, l'Arbitro segnala allo Speaker che è tutto pronto** per la cerimonia di apertura e si può partire con la riproduzione dell'inno federale.
6. Al suono dell'inno le squadre, precedute dal loro capitano, seguiranno in fila indiana gli ufficiali di gara sfilando nel corridoio delimitato dai ball patrol

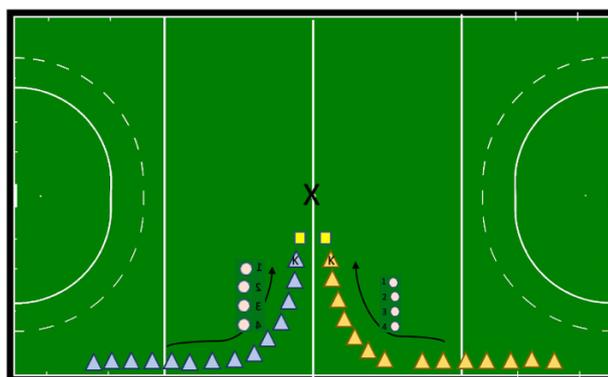


Figura 9-2

...raggiungeranno il centro del campo

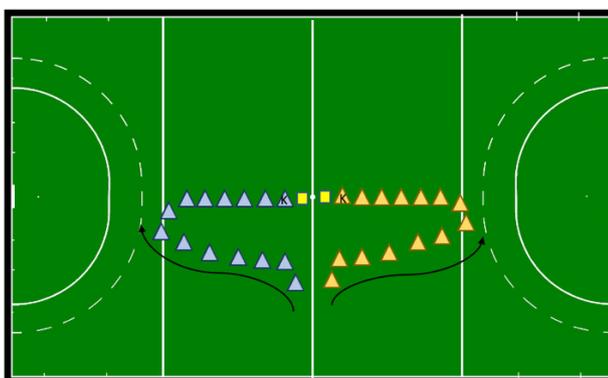


Figura 9-3

e si schiereranno fronte pubblico.

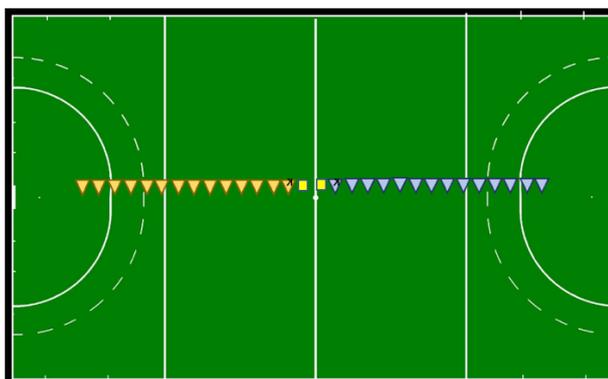


Figura 9-4

Se sono previste riprese TV, i giocatori dovranno schierarsi sempre frontalmente rispetto alla postazione di ripresa video.

7. Terminato l'inno, ad un cenno dell'arbitro, **i giocatori della squadra ospite** si dirigeranno verso i giocatori della squadra di casa che rimarranno nella loro posizione per lo scambio dei saluti con gli avversari e gli arbitri.

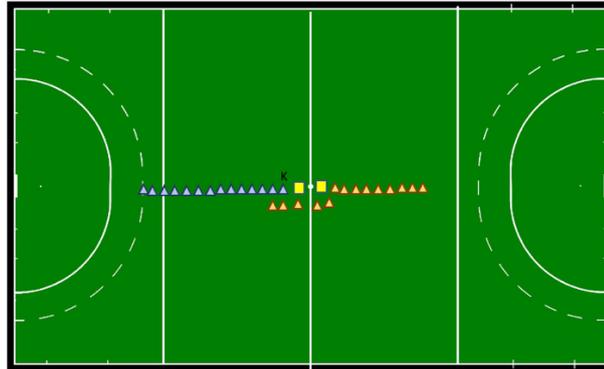


Figura 9-5

8. I giocatori della squadra ospitata, una volta salutati tutti i componenti della squadra ospitante, passeranno alle loro spalle e raggiungeranno la linea dei 23 per prepararsi allo schieramento iniziale.

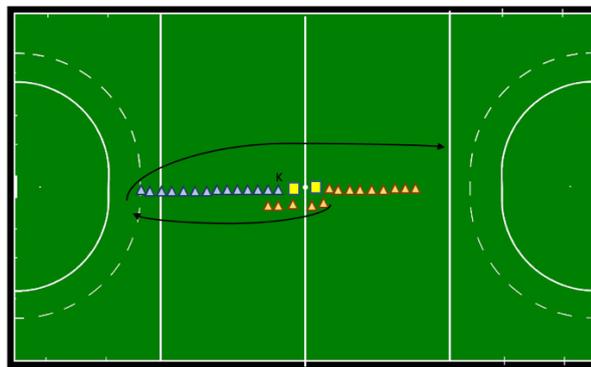


Figura 9-6

9. Solo dopo che l'ultimo giocatore della squadra ospite avrà salutato il capitano della squadra di casa, questi, seguito dai suoi compagni si muoverà a sua volta verso gli arbitri per il saluto e raggiungerà la linea dei 23 passando alle spalle degli arbitri e della sua squadra ancora schierata, passando per linee interne in modo da non scontrarsi con i giocatori avversari che stanno raggiungendo la loro metà campo.

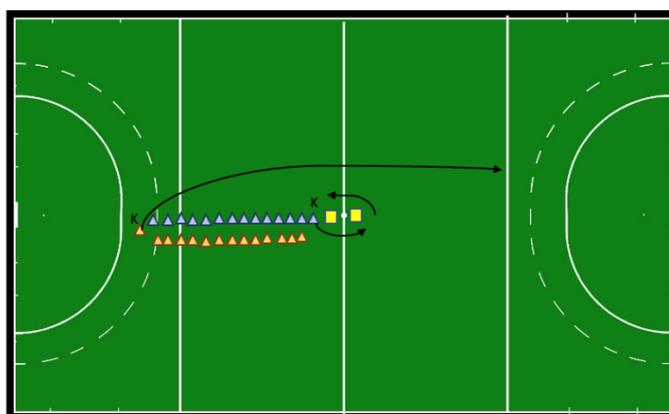


Figura 9-7

10. Quando le squadre sono riunite in crocchio nei loro 23 per riprendere la concentrazione e caricarsi per la gara, i ball patrol raggiungono la zona di campo loro assegnata (vedi figura 9.9 e seguenti) passando per il centrocampo.

Le figure seguenti mostrano come deve essere raggiunto il punto loro assegnato a seconda del numero totale dei ball patrol disponibili.

Entrata in campo e posizionamento con **otto** Ball Patrol disponibili

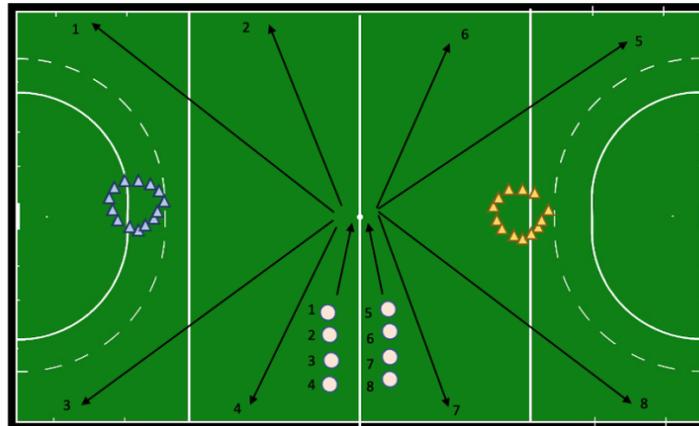


Figura 9-8

Entrata in campo e posizionamento con **sei** Ball Patrol disponibili

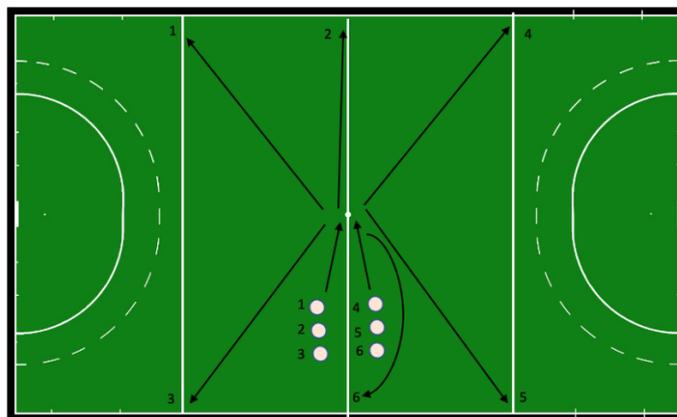
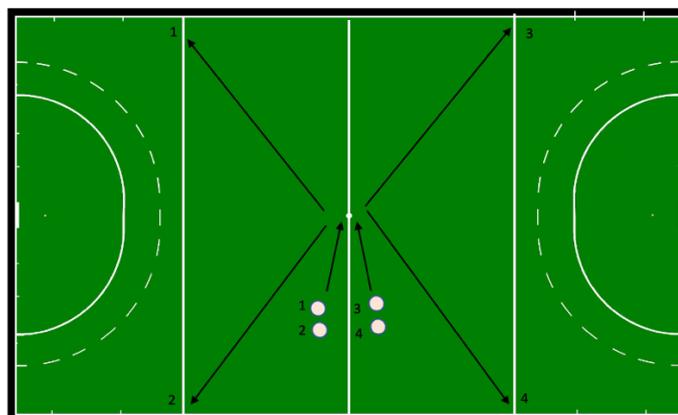


Figura 9-9

Entrata in campo e posizionamento con **quattro** Ball Patrol disponibili



10 RUNNING ORDER

Nel caso in cui la partita venga ripresa in diretta, questa è la scaletta concordata con EMG (troupe di produzione) e con Eleven Sports:

KO - 10' inizio collegamento: il campo è già stato innaffiato, lo speaker societario annuncia i due roster e nomina gli Officials. Il cronista inizia a presentare la gara e intervista un presidente di club

KO - 8' Arbitri e capitani effettuano il sorteggio per iniziare (ripresa stretta): situazione ininfluyente per il cronista

KO - 4' I capitani chiamano le squadre a posizionarsi sulla linea di ingresso del campo

KO - 3' Inno federale trasmesso dagli altoparlanti: le squadre fanno il loro ingresso in campo (ripresa stretta - per dinamiche vedi altra sezione di questo documento)

KO - 2' Dopo inno saluti sportivi e posizionamento in campo

- KO -

FW (Final Whistle) + 2' il cronista intervista i due capitani o i giocatori che ritiene più rappresentativi secondo un principio di equità: 1 o 2 per squadra, anche insieme.

FW + 10' chiusura trasmissioni: il cronista ringrazia gli spettatori e da' l'arrivederci alle prossime partite della Serie A Élite Maschile e Femminile di Hockey Prato, trasmesse in diretta su Eleven Sport, da tutti i campi d'Italia.

Ricorda anche che sull'app di Eleven Sport si possono rivedere tutte le partite di Hockey trasmesse in diretta.