

Federazione Italiana Hockey

REGOLE DI GIOCO
2016
INDOOR

REV.	DATA	DESCRIZIONE
00	10/11/15	Prima emissione

Edizione 1 – Revisione 0 – 10/11/2015

<p>Responsibility and Liability</p> <p>Participants in indoor hockey must be aware of the Rules of Indoor Hockey and of other information in this publication. They are expected to perform according to the Rules.</p> <p>Emphasis is placed on safety. Everyone involved in the game must act with consideration for the safety of others. Relevant national legislation must be observed. Players must ensure that their equipment does not constitute a danger to themselves or to others by virtue of its quality, materials or design.</p> <p>The International Hockey Federation (FIH) does not accept responsibility for any defects or non-compliance of facilities and is not liable for any consequences resulting from their use. Any verification of facilities or equipment conducted before a match is limited to ensuring an overall appearance of compliance and sporting requirements.</p> <p>Umpires exercise an important role controlling the game and ensuring fair play.</p> <p>Implementation and Authority</p> <p>The Rules of Indoor Hockey apply to all indoor hockey players and officials. National Associations have discretion to decide the date of implementation at national level. The date of implementation for international competition is 1 January 2016.</p> <p>The Rules of Indoor Hockey are issued by the FIH Rules Committee under the authority of the International Hockey Federation. Copyright is held by the International Hockey Federation.</p> <p>Availability of the Rules</p> <p>Information about the availability of the Rules of Indoor Hockey on the FIH website and about the purchase of Rules books is included at the end of this publication.</p>	<p>Responsabilità</p> <p>Chiunque prenda parte, a qualunque titolo, ad un incontro di hockey indoor deve conoscere il regolamento ed ogni altra informazione ivi contenuta e ci si aspetta che agisca in conformità alle Regole.</p> <p>Particolare importanza riveste la sicurezza. Chiunque prenda parte al gioco deve comportarsi tenendo conto della sicurezza degli altri. Devono inoltre essere osservati i regolamenti nazionali in materia. I giocatori devono preoccuparsi che la loro attrezzatura non costituisca un pericolo per se stessi o per gli altri in virtù della qualità o della forma del materiale utilizzato.</p> <p>La Federazione Internazionale Hockey (FIH) non si assume alcuna responsabilità per difetti o non conformità dei campi da gioco e non può essere ritenuta responsabile per le conseguenze derivanti dal loro utilizzo. Ogni verifica delle attrezzature e dell'equipaggiamento eseguita prima di una partita è volta ad assicurare una generale aderenza alla conformità ed ai requisiti sportivi.</p> <p>Gli arbitri esercitano un ruolo importante controllando il gioco e garantendo il fair-play.</p> <p>Applicazione e Autorità</p> <p>Le Regole di Gioco Indoor si applicano a tutti i giocatori di hockey e agli ufficiali di gara. Le Associazioni Nazionali hanno la discrezionalità di deciderne la data d'applicazione a livello nazionale. La data d'applicazione nelle competizioni internazionali è il 1° Gennaio 2016.</p> <p>Le Regole vengono emanate dal Comitato Regole FIH sotto l'autorità della Federazione Internazionale Hockey che ne detiene tutti i diritti (copyright).</p> <p>Disponibilità delle Regole di Gioco</p> <p>Il testo originale delle Regole dell'Hockey può essere consultato sul sito web della Federazione Internazionale all'indirizzo www.fih.ch</p> <p><i>La versione italiana delle Regole dell'Hockey Indoor 2016 è pubblicata con l'autorizzazione della Federazione Internazionale Hockey. Il testo originale è stato tradotto dalla Commissione Regole di Gioco ed approvato dal Consiglio Federale della Federazione Italiana Hockey. La riproduzione anche parziale del presente documento è espressamente vietata se non autorizzata dalla Federazione Italiana Hockey.</i></p>
---	--

CONTENTS	CONTENUTI
Introduction.....5	Introduzione5
Terminology..... 8	Terminologia.....8
PLAYING THE GAME	LE REGOLE DEL GIOCO
1 Pitch 10	1 Campo di gioco.....10
2 Composition of teams 10	2 Composizione delle squadre.....10
3 Captains..... 13	3 Capitani.....13
4 Players' clothing and equipment 13	4 Equipaggiamento dei giocatori.....13
5 Match and result 15	5 Partita e risultato15
6 Start and re-start the match 16	6 Inizio e ripresa della partita.....16
7 Ball outside the pitch..... 16	7 Palla fuori dal campo di gioco.....16
8 Method of scoring 17	8 Segnatura di una rete.....17
9 Conduct of play : players17	9 Condotta di gioco: i giocatori.....17
10 Conduct of play : goalkeepers and players with goalkeeping privileges..... 20	10 Condotta di gioco: i portieri e i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere.....20
11 Conduct of play : umpires 21	11 Condotta di gioco: gli arbitri.....21
12 Penalties..... 21	12 Punizioni.....21
13 Procedures for taking penalties 22	13 Modalità di esecuzione delle punizioni22
14 Personal penalties 27	14 Provvedimenti disciplinari personali.....27
UMPIRING	ARBITRAGGIO
1 Objectives.....29	1 Obiettivi.....29
2 Applying the rules..... 29	2 Applicazione delle regole.....29
3 Umpiring skills.....30	3 Abilità arbitrali.....30
4 Umpiring signals..... 32	4 Segnali arbitrali32
PITCH AND EQUIPMENT SPECIFICATION	SPECIFICHE DEL CAMPO DA GIOCO E DELL'ATTREZZATURA
1 Pitch and pitch equipment.....34	1 Campo da gioco e sue attrezzature.....34
3 Ball.....37	3 Palla..... 37
4 Goalkeeper's equipments.....37	4 Equipaggiamento del portiere37

INTRODUCTION

THE RULES CYCLE

The Rules of Indoor Hockey in this new publication are effective from 1 January 2016 at international level. National Associations have discretion to decide the date of implementation at national level.

As usual, a starting date is specified but not an end date. In exceptional circumstances the International Hockey Federation (FIH) retains the right to make changes which will be notified to National Associations and published on the FIH website: www.fih.ch.

RULES REVIEW

The FIH Rules Committee regularly reviews all the Rules of Indoor Hockey. It takes account of information and observations from a wide variety of sources including National Associations, players, coaches, officials, media and spectators together with match and competition reports, video analysis and Rules trials.

Ideas which have already been trialed with the FIH Rules Committee's approval in local or limited circumstances are especially valuable.

Rules changes can then be based on practical experience.

RULES CHANGES

The most significant change to the **2015 version of the Rules** was the reduction of the maximum number of players on the pitch from six to five. **Based upon feedback it has been agreed to return to six players and this is the major change in this set of rules of Indoor Hockey.**

In line with the recent changes to the free hit rule for Outdoor Hockey, attacking free pushes awarded with 3 metres of the edge of the circle will now be taken from the point of the offence.

The interpretation that was adopted at the 2015 Indoor World Cups in Liepzig (GER) regarding the 'trapping' of a player in possession of the ball, either in the corner of the pitch or against the boards by opponents laying 'flat' sticks on the floor, whereby space for an outlet pass must be left is now formally included in the Rules. Failure to do so will result in opponents being penalised. This should result in far fewer bullies and a more attractive game.

The number of allowed goalkeeper substitutions off the pitch remains at two per team per match. However, in order to simplify the substitution process for goalkeepers, substitutions between goalkeepers wearing full protective equipment will now no longer count towards this total.

Otherwise, changes in this edition of the Rules are essentially tidying up or clarifications of existing Rules. To draw attention to all changes even these minor points of clarification, a line appears in the margin of any text which has been changed.

INTRODUZIONE

IL CICLO DELLE REGOLE

Le Regole di Gioco Indoor in questa nuova pubblicazione sono valide dal 1° Gennaio 2016 a livello internazionale. Le Associazioni Nazionali possono decidere autonomamente la data di applicazione a livello nazionale.

Come al solito viene indicata una data di inizio validità ma non la data di scadenza. In casi eccezionali, la Federazione Internazionale Hockey (FIH) si riserva il diritto di effettuare modifiche che verranno comunicate alle Federazioni Nazionali e pubblicate sul sito della FIH www.fih.ch.

LE MODIFICHE ALLE REGOLE DEL GIOCO

Il Comitato Regole FIH rivede con regolarità le regole dell'Hockey Indoor. Vengono tenute in considerazione e sotto osservazione diverse fonti di informazioni quali Associazioni Nazionali, giocatori, allenatori, arbitri, stampa e spettatori oltre a rapporti su partite e tornei, analisi video e regole sperimentali.

Vengono valutate in maniera particolare le idee che sono state sperimentate a livello locale o ristretto su autorizzazione del Comitato Regole FIH.

I cambiamenti alle regole si basano su esperienze di gioco reali.

CAMBIAMENTI ALLE REGOLE

La modifica alla versione delle regole 2015 più significativa consisteva nella riduzione del numero massimo di giocatori in campo da sei a cinque. **Sulla base dei commenti raccolti si è concordato di ritornare a sei giocatori e questo è il principale cambiamento in questa edizione delle regole dell'Hockey Indoor.**

In linea con i recenti cambiamenti alla regola del tiro libero per l'hockey outdoor, i tiri liberi in attacco concessi entro i 3 metri dall'area di tiro saranno ora tirati dal punto in cui si è verificato il fallo.

L'interpretazione adottata alle Coppe del Mondo Indoor a Liepzig (GER) relativamente al blocco di un giocatore in possesso di palla, o in un angolo del campo o contro le sponde, da avversari tramite i bastoni piatti sul terreno, secondo la quale deve essere lasciato spazio per un passaggio in uscita, è ora formalmente inserita nelle Regole di Gioco. La mancata osservanza della regola condurrà ad una penalità per gli avversari.

Il numero di sostituzioni del portiere dal campo permesse resta di due per squadra per partita. Tuttavia, allo scopo di semplificare il processo di sostituzione per i portieri, le sostituzioni fra portieri completamente equipaggiati ora non saranno più conteggiate per questo limite massimo.

Per il resto, le modifiche in questa edizione delle Regole di Gioco sono essenzialmente di riordino o chiarimento di Regole già esistenti. Per richiamare l'attenzione su tutti i cambiamenti, anche sui chiarimenti minori, una linea verticale è stata aggiunta ai margini delle parti di testo modificate.

PLAYING RULES IN INTERNATIONAL MATCHES

In an international match, a green card continues to indicate a temporary suspension of 1 minute playing time whereas in all other matches it is a warning. **Whilst it is the intention of the Rules and Competitions Committee to try and reduce as far as possible the number of variations to the Rules which occur through Tournament regulation, the green card will remain as a warning for the time being.**

The green card has been used this way at international level for some time. This recognises that these matches are played under the control of a technical table, with experienced players and officials.

Some other small variations in the playing Rules also occur in these top level matches. It must be understood, however, that they only apply in these matches; all other matches must be played in accordance with the Rules of Indoor Hockey unless otherwise agreed by the FIH Rules Committee after Submission by a Continental Federation or National Association.

It is the intention of the Rules and Competitions Committees to try and reduce as far as possible the number of variations to the Rules which occur through tournament regulations.

APPLYING THE RULES

The FIH Rules Committee continues to be concerned that some Rules are not applied consistently.

Rule 7.4.c: ball intentionally played over the back-line by a defender and no goal is scored. If it is clear that the action is intentional, umpires should not hesitate to award a penalty corner.

Rule 9.12: obstruction. Umpires should penalise shielding the ball with the stick more strictly. They should also look out for a tackling player who by pushing or leaning on an opponent causes them to lose possession of the ball.

Rule 9.19: ball held or trapped against the side-boards. When this action is clearly deliberate, umpires should treat this as an intentional offence and penalise it accordingly.

Rule 13.2.a: ball stationary at a free push. Umpires are sometimes not strict enough on requiring the ball to be stationary, albeit very briefly, for a free push especially if it is taken using a self-pass.

RULES DEVELOPMENT

We believe indoor hockey is enjoyable to play, officiate in and watch. Nevertheless, we will continue to seek ways of making our game even more enjoyable for all its participants while retaining its unique and attractive characteristics. This enables our sport to develop which is necessary in a world which makes large demands on personal time and in which recreation and sport can contribute to personal wellbeing.

The FIH Rules Committee will therefore continue to welcome suggestions for Rules developments or for clarification of current Rules especially from National Hockey Associations. National Associations are an important primary source of

REGOLE DI GIOCO IN PARTITE INTERNAZIONALI

In una partita internazionale il cartellino verde continua ad indicare una sospensione temporanea di 1 minuto di tempo di gioco effettivo mentre in tutte le altre partite indica solo una ammonizione. **Mentre è intenzione del Comitato Regole e Competizioni cercare di ridurre il più possibile il numero di variazioni alle Regole che si trovano nei Regolamenti dei tornei, il cartellino verde per il presente rimarrà come ammonizione.**

Il cartellino verde con questa accezione viene usato a livello internazionale già da tempo. Questo in quanto queste partite vengono giocate sotto il controllo di un Tavolo tecnico, da giocatori, giudici ed arbitri con esperienza.

In queste partite di alto livello vengono applicate altre modifiche minori alle Regole di Gioco. E' tuttavia importante capire come queste modifiche si applichino solo a queste partite; tutte le altre partite dovrebbero essere giocate secondo le Regole di Gioco Indoor a meno di un differente accordo con il Comitato Regole FIH dopo specifica richiesta da parte della Federazione Continentale o Associazione Nazionale

E' intenzione del Comitato Regole e Competizioni cercare di ridurre il più possibile il numero di variazioni alle Regole che si trovano nei Regolamenti dei tornei.

APPLICAZIONE DELLE REGOLE

Il Comitato Regole FIH continua ad essere preoccupato del fatto che alcune regole vengono applicate in maniera inconsistente.

Regola 7.4.c: la palla è intenzionalmente giocata oltre la linea di fondo da un difensore e non è segnato alcun goal. Se risulta chiaro che l'azione è intenzionale, gli arbitri non dovrebbero esitare a concedere un tiro di angolo corto.

Regola 9.12: ostruzione. Gli arbitri dovrebbero penalizzare in maniera più rigida il proteggere la palla con il bastone. Dovrebbero anche fare attenzione al giocatore che contrasta che o spingendo o appoggiandosi all'avversario lo porta a perdere il possesso della palla.

Regola 9.19: palla trattenuta o bloccata contro le sponde laterali. Quando questa azione è chiaramente intenzionale l'arbitro dovrebbe interpretarla come tale e penalizzarla di conseguenza

Regola 13.2: palla ferma su tiro libero. Gli arbitri alcune volte non sono abbastanza rigidi nel far rispettare che la palla sia ferma, anche se per pochi istanti, su tiro libero in particolare quando viene eseguito un self-pass.

LO SVILUPPO DELLE REGOLE

Noi crediamo che l'hockey indoor sia divertente da giocare, arbitrare e da vedere. Tuttavia noi continueremo a cercare modi per rendere il nostro gioco ancora più divertente per tutti i partecipanti, pur mantenendo le sue caratteristiche peculiari ed attraenti. Questo permetterà al nostro sport di sviluppare ciò che è necessario in un mondo che richiede a tutti un notevole impiego di tempo e dove lo svago e lo sport possono contribuire al benessere personale.

Di conseguenza il Comitato Regole FIH continuerà ad accettare di buon grado i suggerimenti per lo sviluppo delle regole o per il chiarimento delle regole esistenti in particolare se da parte delle Associazioni Nazionali

Le Associazioni Nazionali sono una fonte importante di suggerimenti e consigli; in ogni caso, i suggerimenti sulle regole e

advice and guidance but, if appropriate, Rules suggestions or questions can be sent by email to info@fih.ch or to the FIH postal address.

MEMBRI DEL COMITATO REGOLE FIH 2014

Chair : David Collier

Secretary : Richard Wilson

Members :

Mr. Christian Blash

Mrs. Katrina Powell

Mrs. Beth Smith

Mr. Derek Sandison

Mr. Peter Elders

Mrs. Margaret Hunnaball

Mr. Alain Renaud

Mr. Ahmed Essmat Youssef

le domande possono essere inviate per e-mail all'indirizzo info@fih.ch oppure all'indirizzo postale della FIH.

MEMBRI DEL COMITATO REGOLE FIH 2014

Presidente : David Collier

Segretario : Richard Wilson

Membri :

Mr. Christian Blash

Mrs. Katrina Powell

Mrs. Beth Smith

Mr. Derek Sandison

Mr. Peter Elders

Mrs. Margaret Hunnaball

Mr. Alain Renaud

Mr. Ahmed Essmat Youssef

TERMINOLOGY

Player

One of the participants in a team.

Team

A team consists of a maximum of twelve persons composed of a maximum of **six** players on the field and up to **six** substitutes.

Field Player

One of the participants on the field other than the goalkeeper.

Goalkeeper

One of the participants of each team on the field who wears full protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers and who is also permitted to wear goalkeeping hand protectors and other protective equipment.

Field Player with Goalkeeping Privileges

One of the participants on the field who does not wear full protective equipment but who has goalkeeping privileges; this player wears a different color shirt to their other team members as identification.

Attack (Attacker)

The team (player) which (who) is trying to score a goal.

Defence (Defender)

The team (player) which (who) is trying to prevent a goal being scored.

Back-line

The shorter (22 metres) perimeter line.

Goal-line

The back-line between the goal-posts.

Side-boards

The board comprising the longer (44 metres) perimeter of the pitch.

Circle

The area enclosed by and including the two quarter circles and the lines joining them at each end of the field opposite the centre of the back-lines.

Playing the ball: field player

Stopping, deflecting or moving the ball with the stick.

Push

Moving the ball along the ground using a pushing movement of the stick after the stick has been placed close to the ball. When a push is made, both the ball and the head of the stick are in contact with the ground.

Flick

Pushing the ball so that it is raised off the ground.

Scoop

Raising the ball off the ground by placing the head of the stick under the ball and using a lifting movement.

Hit (which is not permitted in indoor hockey)

Striking the ball using a swinging movement of the stick towards the ball.

TERMINOLOGIA

Giocatore

Uno dei componenti della squadra.

Squadra

Una squadra è composta da un massimo di dodici giocatori di cui massimo **sei** sul campo di gioco e fino a **sei** sostituti.

Giocatore di ruolo

Uno dei giocatori sul campo di gioco escluso il portiere.

Portiere

Uno dei giocatori, per ogni squadra, sul campo di gioco che indossa un apposito equipaggiamento protettivo costituito almeno da un casco, cosciali, soprascarpe e che è anche autorizzato ad indossare protezioni alle mani e altri equipaggiamenti protettivi.

Giocatore di ruolo con i privilegi del portiere

Uno dei giocatori sul campo di gioco che non indossa un apposito equipaggiamento protettivo ma che ha i privilegi del portiere; questo giocatore indossa una maglia di colore diverso da quella dei suoi compagni di squadra al fine della identificazione.

Attacco (Attaccante)

La squadra (il giocatore) che cerca di segnare una rete.

Difesa (Difensore)

La squadra (il giocatore) che cerca di impedire che una rete venga segnata.

Linea di fondo

La linea più corta (22 metri) del perimetro di gioco.

Linea di porta

La linea di fondo compresa tra i pali della porta.

Sponde laterali

Le sponde che identificano il lato più lungo (44 metri) del perimetro di gioco.

Area di tiro

L'area compresa tra i due quarti di cerchio e la linea che li unisce, posta di fronte a ciascuna porta e tracciata simmetricamente rispetto al centro della linea di fondo.

Giocare la palla: giocatore di ruolo

Fermare, deviare o muovere la palla con il bastone.

Push

Muovere la palla lungo il terreno usando un movimento di spinta del bastone dopo che il bastone è stato posto vicino alla palla. Quando viene eseguito un push sia la palla sia la testa del bastone sono a contatto con il terreno.

Flick

Spingere la palla in maniera tale da sollevarla dal terreno.

Scoop

Sollevare la palla dal terreno ponendo la testa del bastone sotto la palla ed usando un movimento di sollevamento.

Hit (non permesso nell'hockey indoor)

Colpire la palla effettuando una rapida rotazione del bastone.

Slap' hitting the ball, which involves a long pushing or sweeping movement with the stick before making contact with the ball, is regarded as a hit and is therefore not permitted.

Shot at goal

The action of an attacker attempting to score by playing the ball towards the goal from within the circle.

The ball may miss the goal but the action is still a "shot at goal" if the player's intention is to score with a shot directed towards the goal.

Playing distance

The distance within which a player is capable of reaching the ball to play it.

Tackle

An action to stop an opponent retaining possession of the ball.

Offence

An action contrary to the Rules which may be penalised by an umpire.

Time-out

A time-out is an interruption of the game and of the match time requested by the team captain or a team official.

Il tiro di "slap", che consiste nell'effettuare una lunga strisciata del bastone sul terreno prima che si verifichi il contatto con la palla, viene considerato alla stregua di un tiro, cioè di una palla colpita, e non è pertanto consentito.

Tiro a rete

L'azione di un attaccante che tenta di segnare una rete giocando la palla verso la porta dall'interno dell'area di tiro.

La palla può mancare la porta ma l'azione è comunque un "tiro a rete" se l'intenzione del giocatore è di segnare con un tiro verso la porta.

Distanza di gioco

La distanza alla quale un giocatore è in grado di raggiungere la palla per giocarla.

Contrasto

Un'azione volta a fermare un avversario in possesso della palla.

Fallo

Un'azione contraria alle regole che può essere penalizzata da un arbitro.

Time-out

Un time-out è una interruzione del gioco e del tempo di gioco richiesta dal capitano della squadra o da un dirigente in panchina.

PLAYING THE GAME

1 Pitch

The information below provides a simplified description of the pitch. Detailed specifications of the pitch and equipment are provided in a separate section at the end of these Rules.

1.1 The pitch is rectangular 44 metres long and 22 metres wide.

Use of a full-size pitch is strongly recommended but a smaller size pitch may be specified in national or local regulations. The minimum size of a pitch is 36 metres long and 18 metres wide.

1.2 Side-boards mark the longer perimeters of the pitch; backlines mark the shorter perimeters of the pitch.

1.3 The goal-lines are the parts of the back-lines between the goal-posts.

1.4 A centre-line is marked across the middle of the pitch.

1.5 Areas referred to as the circles are marked inside the pitch around the goals and opposite the centres of the backlines.

1.6 Penalty spots 100 mm in diameter are marked in front of the centre of each goal with the centre of each spot 7 metres from the inner edge of the goal-line.

1.7 All lines are 50 mm wide and are part of the pitch.

1.8 Goals are positioned outside the pitch at the centre of and touching each back-line. **No equipment or items, such as helmets, face masks, gloves, towels, water bottles etc. may be placed inside the goals.**

A bench for each team is placed outside and along one side of the pitch. For each half of the match a team occupies the bench nearest the goal they are defending. Substitutes must sit on their team's bench when not on the pitch.

2 Composition of teams

2.1 A maximum of **six** players from each team take part in play at any particular time during the match.

If a team has more than the permitted number of players on the field, time should be stopped to correct the situation. Decisions taken prior to correcting the situation cannot be changed.

Play and time is restarted with a penalty corner awarded against the team responsible.

2.2 Each team has either a goalkeeper or player with

LE REGOLE DI GIOCO

1 Campo di gioco

Le informazioni qui di seguito riportate forniscono una descrizione semplificata del campo di gioco. Specifiche dettagliate del campo e dell'attrezzatura sono fornite in una sezione separata al fondo di queste Regole.

1.1 Il campo di gioco è rettangolare, lungo 44,00 metri e largo 22,00 metri.

E' fortemente consigliato l'uso di un campo di gioco dalle dimensioni complete ma le regole nazionali o locali possono consentire l'uso di un campo di gioco di dimensioni ridotte. Le dimensioni minime del campo di gioco sono 36 metri di lunghezza e 18 metri di larghezza.

1.2 Le sponde laterali identificano il lato più lungo del campo di gioco; le linee di fondo identificano il lato più corto del campo di gioco.

1.3 Le linee di porta sono il tratto delle linee di fondo posto tra i pali della porta.

1.4 Una linea di metà campo è tracciata trasversalmente a metà del campo di gioco.

1.5 Le zone di campo definite "aree di tiro" sono tracciate all'interno del campo di gioco, attorno alle porte, e simmetricamente rispetto al centro delle linee di fondo.

1.6 I dischetti del rigore, di diametro di 100 mm, sono tracciati di fronte al centro di ogni porta con il centro del dischetto posto a 7,00 metri dal lato interno della linea di porta.

1.7 Tutte le linee sono larghe 50 mm e sono parte integrante del campo di gioco.

1.8 Le porte vengono posizionate al di fuori del campo di gioco, al centro delle linee di fondo ed a contatto con le stesse. **Nessuna attrezzatura o altro oggetto, come caschi, maschere, guanti, asciugamani, bottiglie d'acqua etc. possono essere posizionate all'interno delle porte.**

Una panchina per ogni squadra viene posizionata fuori dal terreno e lungo una delle linee laterali del campo. In ciascuno dei due tempi le squadre occuperanno la panchina più vicina alla porta da loro difesa. I sostituti devono restare seduti sulla panchina della loro squadra quando non sono sul campo di gioco.

2 Composizione delle squadre

2.1 Prendono parte alla partita nello stesso momento un massimo di **sei** giocatori per ogni squadra.

Se una squadra ha un numero di giocatori sul campo di gioco superiore al numero consentito, il tempo deve essere fermato per correggere la situazione. Ogni decisione presa prima della correzione della situazione non può essere modificata.

Il gioco ed il tempo riprendono con la concessione di un tiro di angolo corto contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

2.2 Ogni squadra ha sul terreno o un portiere o un giocatore di

goalkeeping privileges on the pitch or plays only with field players.

Each team may play with :

- *a goalkeeper wearing a different colour shirt and full protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers; this player is referred to in these Rules as a goalkeeper; or*
- *a field player with goalkeeping privileges wearing a different colour shirt and who may wear protective headgear (but not leg guards and kickers or other goalkeeping protective equipment) when inside the half of pitch they are defending; they must wear protective headgear when defending a penalty corner or penalty stroke; this player is referred to in these Rules as a player with goalkeeping privileges; or*
- *only field players; no player has goalkeeping privileges or wears a different color shirt; no player may wear protective headgear except a face mask when defending a penalty corner or a penalty stroke; all team players wear the same colour shirt.*

Any change between these options must take place as a substitution.

2.3 Each team is permitted to substitute from a maximum of twelve player:

- a. substitution is permitted at any time except within the period from the award of a penalty corner until after it has been completed; during this period substitution is only permitted for injury to or suspension of the defending goalkeeper or defending player with goalkeeping privileges.

If another penalty corner is awarded before completion of the previous penalty corner, substitution other than for an injured or suspended defending goalkeeper or defending player with goalkeeping privileges must not take place until that subsequent penalty corner has been completed.

At a penalty corner, a defending goalkeeper (i.e wearing full protective equipment) who is injured or suspended may be substituted by another goalkeeper wearing full protective equipment or by a player with goalkeeping privileges.

At a penalty corner, a defending player with goalkeeping privileges who is injured or suspended may be substituted by another player with goalkeeping privileges and not by a goalkeeper wearing full protective equipment.

If a team has only field players, no substitution is permitted at a penalty corner until it has been completed.

If the goalkeeper or player with goalkeeping privileges is suspended, the offending team plays with one fewer player.

- b. there is no limit to the number of players who are permitted to be substituted at the same time or to the number of times any player is permitted to substitute or

ruolo con i privilegi del portiere di gioco o gioca solo con i giocatori di ruolo.

Ogni squadra può giocare con:

- *un portiere che indossi una maglia di colore differente, un equipaggiamento protettivo completo composto almeno da casco, cosciali, soprascarpe; questo giocatore viene definito portiere; oppure*
- *un giocatore di ruolo con i privilegi del portiere che indossi una maglia di colore diverso e che può indossare il casco (ma non i cosciali o soprascarpe o altri equipaggiamenti protettivi) quando si trova all'interno della metà campo da lui difesa; questo giocatore deve indossare il casco protettivo quando deve difendere un tiro d'angolo corto o un tiro di rigore; questo giocatore viene definito come giocatore con i privilegi del portiere ; oppure*
- *solo giocatori di ruolo; nessun giocatore ha i privilegi del portiere né indossa una maglia di colore differente; nessun giocatore può indossare un casco protettivo ad eccezione di una maschera facciale qualora debba difendere un tiro d'angolo corto o un tiro di rigore; tutti i giocatori della squadra indossano una maglietta dello stesso colore.*

Ogni cambio tra le diverse opzioni deve essere effettuato come una sostituzione.

2.3 Ogni squadra è autorizzata ad eseguire le sostituzioni attingendo da un massimo di dodici giocatori:

- a. le sostituzioni sono autorizzate in qualsiasi momento salvo il periodo compreso tra la concessione ed il termine di un tiro d'angolo corto; durante tale periodo è autorizzata solo la sostituzione del portiere o del giocatore di ruolo con i privilegi del portiere della squadra in difesa nel caso in cui si sia infortunato o sia stato espulso.

Se un ulteriore tiro di angolo corto è stato concesso prima del completamento del tiro di angolo corto precedentemente assegnato nessuna sostituzione, ad eccezione del portiere o del giocatore di ruolo con i privilegi del portiere della squadra in difesa nel caso in cui si sia infortunato o sia stato espulso, può avere luogo fino a quando il tiro di angolo corto non sia stato completato.

In caso di tiro di angolo corto il portiere della squadra in difesa (indossante l'equipaggiamento protettivo completo) infortunato o espulso può essere sostituito da un altro portiere che indossa un equipaggiamento protettivo completo o da un giocatore di ruolo con i privilegi del portiere.

In caso di tiro di angolo corto un giocatore della squadra in difesa con i privilegi del portiere qualora infortunato o espulso può essere sostituito da un altro giocatore di ruolo con i privilegi del portiere e non da un portiere che indossa un equipaggiamento protettivo completo.

Se una squadra ha solo giocatori di ruolo nessuna sostituzione è consentita nel caso di tiro di angolo corto fino a quando esso non sia stato completato.

Se il portiere o il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere viene sospeso la squadra gioca con un giocatore in meno.

- b. non vi è alcun limite al numero di giocatori che possono essere sostituiti nello stesso momento od al numero di volte in cui un giocatore può sostituirne un altro o essere a

be substituted, except that the number of times a team may substitute their goalkeepers off the pitch for either a player with goalkeeping privileges or another field player is limited to a total of two per match.

Substitutions between goalkeepers (i.e. those wearing full protective equipment) do not count towards the total number of allowed substitutions off the pitch.

If a team has used their full allocation of goalkeeper substitutions and their goalkeeper is injured and incapable of continuing then the only possible permanent substitution onto the pitch is that of another goalkeeper who is wearing full protective equipment. The substitution of this replacement goalkeeper should take place in accordance with Rule 2.3g and its guidance. If necessary, play should continue with the temporary substitution of a player with goalkeeping privileges and wearing a different coloured shirt or only with field players while the substitute goalkeeper puts on full protective equipment prior to entering the pitch.

In the event that a goalkeeper receives a temporary suspension, their return to the pitch following its completion does not count towards the total number of goalkeeper substitutions.

If a team has used their full allocation of goalkeeper substitutions and their goalkeeper receives a temporary or permanent suspension then the only possible permanent substitution onto the pitch is that of another goalkeeper who is wearing full protective equipment.

The substitution of this replacement goalkeeper should take place in accordance with Rule 2.3g and its guidance.

If necessary, play should continue with the temporary substitution of a player with goalkeeping privileges and wearing a different coloured shirt or only with field players while the substitute goalkeeper puts on full protective equipment prior to entering the pitch.

- c. substitution of a player is permitted only after that player has left the field.
- d. substitutions are not permitted for suspended players during their suspension.

For the duration of a temporary suspension, the offending team plays with one fewer player. For each permanent suspension, the offending team plays for the remainder of the match with one fewer player.

- e. after completing a suspension, a player is permitted to be substituted without first returning to the pitch.
- f. players must leave or enter the pitch for substitution purposes within 3 metres of the centre-line on a side of the pitch agreed with the umpires.
- g. time is not stopped for substitution

This includes not stopping the time for a goalkeeper substitution, including following a goalkeeper injury or suspension.

2.4 Field players who leave the field for injury treatment, refreshment, to change equipment or for some reason other than substitution are only permitted to re-enter within 3 metres of the centre-line on the side of the pitch used for substitutions.

sua volta sostituito, ad eccezione del numero di volte che una squadra può sostituire il portiere dal campo con un giocatore di ruolo con i privilegi del portiere o con un'altro giocatore di ruolo, numero che è limitato a un massimo di due per partita.

Sostituzioni fra i portieri (che indossano l'equipaggiamento prtettivo completo) non contano nel numero massimo di sostituzione permesse dal campo.

Se una squadra ha terminato il numero concesso di sostituzioni per il portiere ed il loro portiere si infortuna e non può continuare a giocare allora l'unica possibile sostituzione permanente sul campo è quella di un altro portiere completamente equipaggiato. La sostituzione di questo portiere deve avvenire secondo la Regola 2.3g. Se necessario, il gioco dovrebbe continuare con la sostituzione temporanea di un giocatore con i privilegi del portiere che indossa una maglia di colore diverso o con solo giocatori di ruolo mentre il sostituto portiere indossa l'attrezzatura completa prima di entrare in campo.

Nel caso in cui un portiere venga espulso temporaneamente il ritornare in campo a seguito del termine dell'espulsione non conta per il numero totale di sostituzioni.

Se una squadra ha terminato il numero concesso di sostituzioni per il portiere ed il loro portiere viene espulso temporaneamente o definitivamente allora la solo possibile sostituzione permanentesul campo è quella di un altro portiere completamente equipaggiato. La sostituzione di questo portiere deve avvenire secondo la Regola 2.3g. Se necessario, il gioco dovrebbe continuare con la sostituzione temporanea di un giocatore con i privilegi del portiere che indossa una maglia di colore diverso o con solo giocatori di ruolo mentre il sostituto portiere indossa l'attrezzatura completa prima di entrare in campo.

- c. la sostituzione di un giocatore può avvenire solo dopo che il giocatore ha lasciato il campo di gioco.
- d. non è consentita la sostituzione di un giocatore espulso durante la sua espulsione.

Per la durata dell'espulsione temporanea la squadra a cui appartiene il giocatore espulso temporaneamente giocherà con un giocatore in meno. Per ogni espulsione definitiva la squadra a cui appartiene il giocatore espulso definitivamente giocherà il resto della partita con un giocatore in meno.

- e. una volta terminato il periodo di espulsione, un giocatore può essere sostituito senza che debba prima rientrare sul campo di gioco.
- f. i giocatori, in caso di sostituzione, devono uscire o entrare sul campo di gioco, nel raggio di tre metri dalla linea di centro campo dal lato del campo stabilito con gli arbitri.
- g. il tempo non viene arrestato per la sostituzioni

Il tempo non verrà arrestato neanche nel caso di una sostituzione di un portiere infortunato od espulso.

2.4 I giocatori che lasciano il campo di gioco per essere curati, per rinfrescarsi, per cambiare il loro equipaggiamento o per ogni altra ragione oltre alla sostituzione sono autorizzati a rientrare sul campo di gioco esclusivamente nel raggio di 3 metri dalla linea di metà campo dal lato del campo usato per le sostituzioni.

Leaving and re-entering the field as part of play (e.g. when a defender puts on a face mask at a penalty corner) takes place at any appropriate part of the field.

- 2.5 No persons other than field players, players with goalkeeping privileges, goalkeepers and umpires are permitted on the pitch during the match without the permission of an umpire.
- 2.6 Players on or off the pitch are under the jurisdiction of the umpires throughout the match including the half-time interval.
- 2.7 A player who is injured or bleeding must leave the pitch unless medical reasons prevent this and must not return until wounds have been covered ; players must not wear blood stained clothing.

3 Captains

- 3.1 One player of each team must be appointed as captain.
- 3.2 A replacement captain must be appointed when a captain is suspended.
- 3.3 Captains must wear a distinctive arm-band or similar distinguishing article on an upper arm or shoulder or over the upper part of a sock.
- 3.4 Captains are responsible for the behaviour of all players on their team and for ensuring that substitutions of players on their team are carried out correctly.

A penalty corner is awarded if a substitution does not take place correctly. A personal penalty is awarded if a captain does not exercise these responsibilities.

4 Players' clothing and equipment

Competition Regulations available from the FIH website provide additional information and requirements about players' clothing, personal equipment and advertising. Refer also to regulations established by Continental Federations and National Associations.

- 4.1 Field players of the same team must wear uniform clothing.
- 4.2 Players must not wear anything which is dangerous to other players.

Field players :

- *are permitted to wear gloves for protection which do not increase the natural size of the hands significantly;*
- *are recommended to wear shin, ankle and mouth protection;*
- *are permitted to wear any form of body protection (including*

L'uscita ed il rientro sul campo di gioco quale parte di una azione di gioco (ad esempio quando il difensore indossa la maschera per l'esecuzione di un tiro di angolo corto) può avvenire in qualsiasi parte del campo.

- 2.5 Nessun'altra persona al di fuori dei giocatori di ruolo, giocatori di ruolo con i privilegi del portiere, portieri ed arbitri è autorizzata ad entrare sul campo di gioco durante il gioco senza il permesso di un arbitro.
- 2.6 Tutti i giocatori, sia sul campo di gioco sia in panchina, sono sotto la giurisdizione degli arbitri per tutta la durata della partita incluso l'intervallo di metà partita.
- 2.7 Un giocatore infortunato o sanguinante deve lasciare il campo di gioco a meno che motivazioni di ordine medico lo impediscano e non può rientrare fino a quando le ferite non siano state medicate e bendate; i giocatori non devono indossare indumenti insanguinati.

3 I Capitani

- 3.1 Un giocatore di ogni squadra deve essere nominato capitano.
- 3.2 Quando il capitano viene espulso deve essere nominato un suo sostituto.
- 3.3 Il capitano deve indossare una fascia sul braccio oppure un altro segno distintivo sulla parte superiore del braccio o della spalla o sulla parte superiore dei calzettoni.
- 3.4 I capitani sono responsabili del comportamento di tutti i giocatori della loro squadra e della correttezza delle procedure di sostituzione degli stessi.

Se la sostituzione non avviene in modo corretto deve essere accordato un tiro di angolo corto. Qualora il capitano non si assuma le proprie responsabilità verrà punito con un provvedimento disciplinare.

4 L'equipaggiamento dei giocatori

Il "Competition Regulations" disponibile sul sito web della FIH fornisce informazioni e requisiti aggiuntivi a riguardo dell'abbigliamento dei giocatori, loro equipaggiamento e forme di pubblicità. E' necessario inoltre fare riferimento alle regole specifiche di ogni singola Associazione Nazionale o Continentale.

- 4.1 I giocatori di una stessa squadra devono indossare una divisa uniforme.
- 4.2 I giocatori non indosseranno nulla che possa costituire un pericolo per gli altri giocatori.

I giocatori di ruolo:

- *sono autorizzati ad indossare dei guanti protettivi tali da non aumentare in maniera significativa le dimensioni naturali delle mani;*
- *sono vivamente consigliati di indossare i parastinchi, i paracaviglie ed un paradenti;*
- *sono autorizzati ad indossare qualsiasi forma di protezione*

leg protection, or knee pads, when defending a penalty corner) underneath normal playing clothing;

- are permitted to wear throughout a match for medical reasons only a smooth preferably transparent or white but otherwise single coloured face mask which closely fits the face, soft protective head-covering or eye protection in the form of plastic goggles (ie goggles with a soft-covered frame and plastic lenses); the medical reasons must be assessed by an appropriate authority and the player concerned must understand the possible implications of playing with the medical condition;
- are permitted to wear a smooth preferably transparent or white but otherwise single coloured face mask **or metal grill face mask**, which closely follows the contour of the face when defending a penalty corner or penalty stroke for the duration of that penalty corner or penalty stroke and when they are inside the circle they are defending; **the primary objective of wearing a face mask to defend a penalty corner or penalty stroke is safety; wearing face masks which are consistent with the underlying spirit of this guidance should be allowed;**
- are not permitted, when wearing face masks, to conduct themselves in a manner which is dangerous to other players by taking advantage of the protective equipment they wear;
- other than players with goalkeeping privileges, are not permitted to wear protective headgear (face mask or other protective head covering) in any other circumstances.

4.3 Goalkeepers and players with goalkeeping privileges must wear a single coloured shirt or garment which is different in colour from that of both teams.

*Goalkeepers (ie wearing full protective equipment) must wear this shirt or garment over any upper body protection. **Elbow protection does not need to be covered by the shirt or garment.***

4.4 Goalkeepers must wear protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers except that the headgear and any hand protectors may be removed when taking a penalty stroke.

The following are permitted for use only by fully equipped goalkeepers: body, upper arm, elbow, forearm, hand, thigh and knee protectors, leg guards and kickers.

4.5 A player with goalkeeping privileges may wear protective headgear when inside the half of the pitch they are defending; they must wear protective headgear when defending a penalty corner or penalty stroke.

Protective headgear incorporating a helmet with fixed full-face protection and cover for the entire head and throat is recommended for goalkeepers and players with goalkeeping privileges.

4.6 Clothing or protective equipment which significantly

per il corpo (include protezioni per le gambe, o ginocchiere, quando difendono durante un angolo corto) sotto il normale abbigliamento da gioco.

- sono autorizzati ad indossare durante tutta la partita, esclusivamente per ragioni mediche, solamente una maschera soffice, perfettamente aderente al viso possibilmente trasparente o bianca od altrimenti di un unico colore, protezioni per il capo di tipo leggero o protezioni per gli occhi a foggia di occhiali in plastica (ad es. occhiali con montatura ricoperta di materiale soffice e lenti in plastica); le ragioni mediche devono essere certificate da un ente specifico ed il giocatore interessato deve comprendere le possibili implicazioni del giocare in tali condizioni;
- sono autorizzati ad indossare una maschera soffice preferibilmente trasparente o bianca od altrimenti di un unico colore **o una maschera di griglia metallica che segue il viso aderendone ai contorni** quando devono difendere un tiro d'angolo corto o un tiro di rigore ma solo per la durata del tiro d'angolo corto o del tiro di rigore e quando si trovano all'interno dell'area di tiro che stanno difendendo; **l'obiettivo principale dell'indossare una maschera quando si difende un angolo corto o un tiro di rigore è la sicurezza; dovrebbe essere permesso di indossare maschere che siano coerenti con lo spirito di queste linee guida;**
- non sono autorizzati, quando indossano maschere, a comportarsi in modo che risulti pericoloso per altri giocatori avvantaggiandosi dell'attrezzatura protettiva che indossano;
- ad eccezione dei giocatori di ruolo con i privilegi dei portieri, non sono autorizzati ad indossare caschi protettivi (maschere facciali od altre protezioni per il capo) in nessun'altra situazione.

4.3 I portieri ed i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere devono indossare una maglia o altro capo di vestiario, di colore diverso da quello indossato dai giocatori di entrambe le squadre.

*I portieri (che indossano l'equipaggiamento protettivo completo) devono indossare la maglia od altro capo di vestiario sopra l'equipaggiamento protettivo del tronco. **La protezione per i gomiti non deve necessariamente essere coperta dalla maglia o altro capo di vestiario.***

4.4 I portieri sono autorizzati ad indossare un equipaggiamento protettivo che comprenda almeno il casco, i cosciali e le soprascarpe; il casco ed i guantoni possono essere rimossi quando il portiere deve tirare un rigore.

I seguenti equipaggiamenti possono essere utilizzati esclusivamente da un portiere completamente equipaggiato: cosciali, soprascarpe e le protezioni per corpo, braccia, gomiti, mani, cosce.

4.5 Un giocatore di ruolo con i privilegi del portiere può indossare un casco protettivo quando si trova all'interno della metà campo da lui difesa; deve invece obbligatoriamente indossare il casco protettivo quando difende un tiro di angolo corto o un tiro di rigore.

E' vivamente raccomandato ai portieri ed ai giocatori di ruolo con i privilegi del portiere l'uso di un casco integrale che comprenda una protezione fissa per tutto il viso e che copra tutta la testa, includendo la nuca e la gola.

4.6 Non sono permessi abbigliamento o protezioni tali da

increases the natural size of a goalkeeper's body or area of protection is not permitted.

4.7 The stick has a traditional shape with a handle and a curved head which is flat on its left side:

- a. the stick must be smooth and must not have any rough or sharp parts
- b. inclusive of any additional coverings used, the stick must be able to pass through a ring with an interior diameter of 51 mm
- c. any curvature along the length of the stick (the rake or bow) must have a continuous smooth profile along the whole length, must occur along the face side or the back of the stick but not both and is limited to a depth of 25 mm
- d. the stick must conform with the specification agreed by the FIH Rules Committee.

4.8 The ball is spherical, hard and white (or an agreed colour which contrasts with the playing surface).

Detailed specifications of the stick, ball and goalkeeper's equipment are provided in a separate section at the end of these Rules.

5 Match and result

5.1 A match consists of two periods of 20 minutes and a half time interval of 5 minutes.

Other periods and interval may be agreed by both teams except as specified in regulations for particular competitions.

If a time-out is called or time expires just before an umpire would otherwise have made a decision, umpires are permitted to make that decision immediately after the time-out is called or after the end of the first period or the match.

If an incident arises immediately before a time-out is called or before the end of the first period (half) or the end of the match which requires review by the umpires, the review may be conducted even though time has subsequently been stopped or completed or stopped and signalled. The review should take place immediately and action taken to revert to and correct the situation as appropriate.

5.2 A time-out :

- a. may be called when play is stopped immediately before putting the ball back into play after it has been outside the pitch or before a free push, a centre-pass or a bully
- b. may not be called within the period from the award of a penalty corner or penalty stroke until after it has been completed
- c. may be granted once to each team in each half of the match

Time outs which have not been taken during the first half cannot

aumentare artificialmente le dimensioni naturali del corpo del portiere o la superficie di protezione.

4.7 Il bastone ha una forma tradizionale con un manico ed una testa ricurva piatta sul suo lato sinistro:

- a. il bastone deve essere liscio e privo di ogni ruvidezza o sporgenza
- b. il bastone, compresa ogni protezione aggiuntiva, deve passare attraverso un anello di diametro interno di 51 mm
- c. ogni curvatura del bastone (concava o convessa) deve avere un profilo liscio per tutta la sua lunghezza, può trovarsi o sul lato piatto o sul dorso del bastone ma non su entrambi e può avere una profondità massima di 25 mm
- d. il bastone deve essere conforme alle specifiche tecniche stabilite dal Comitato Regole di Gioco FIH

4.8 La palla è dura, bianca (o di un colore concordato che sia in contrasto con la superficie di gioco) e sferica

Specifiche dettagliate del bastone, della palla e dell'attrezzatura del portiere sono fornite in una sezione separata al fondo di queste Regole.

5 Partita e risultato

5.1 Una partita è composta da due tempi di 20 minuti e da un intervallo di 5 minuti.

Possono essere concordate tra le squadre durate dei tempi e dell'intervallo diversi ad eccezione dei casi in cui sia specificato dalle regole di particolari competizioni.

Se viene richiesto un time-out o il tempo termina immediatamente prima che l'arbitro abbia la possibilità di prendere una decisione, gli arbitri possono prendere questa decisione immediatamente dopo la richiesta del time-out o la fine del primo tempo o della partita.

Se si verifica una episodio immediatamente prima che venga richiesto un time-out o prima della fine del primo tempo o della fine della partita che richieda una consultazione tra gli arbitri, gli arbitri possono consultarsi anche se il tempo è successivamente arrestato e terminato o arrestato e segnalato. La consultazione dovrebbe avvenire immediatamente così come l'azione intrapresa per ripristinare e correggere la situazione, qualora sia il caso.

5.2 Time-out:

- a. può essere richiesto quando il gioco viene arrestato immediatamente prima che la palla venga rimessa in gioco dopo essere uscita dal campo di gioco o prima di un tiro libero, passaggio dal centro o bully
- b. non può essere richiesto nel periodo intercorrente tra la concessione di un tiro di angolo corto o tiro di rigore fino a che lo stesso non sia stato completato
- c. può essere concesso una volta sola per ogni squadra per ogni tempo della partita

I time-out che non sono stati usati nel primo tempo non possono

be transferred to the second half.

- d. takes a maximum of one minute.

The duration of a timeout is controlled by the umpires. Play must be restarted after a maximum of one minute.

- e. play is restarted by putting the ball back into play or with the free push, centre-pass or bully which was due to take place before the time-out occurred.

Incorporation of time-outs in a match is strongly recommended but may be varied in national or local regulations.

- 5.3 The team scoring the most goals is the winner; if no goals are scored, or if the teams score an equal number of goals, the match is drawn.

Information about a shoot-out competition as a way of reaching a result in a drawn match is included in Competition Regulations which are available, if required, from the FIH website.

6 Start and re-start the match

- 6.1 A coin is tossed :

- a. the team which wins the toss has the choice of which goal to attack in the first half of the match or to start the match with a centre pass.
- b. if the team winning the toss chooses which goal to attack in the first half of the match, the opposing team starts the match.
- c. if the team winning the toss chooses to start the match, the opposing team has the choice of which goal to attack in the first half of the match.

- 6.2 Direction of play is reversed in the second half of the match.

- 6.3 A centre pass is taken:

- a. to start the match by a player from the team winning the toss if they chose this option; otherwise by a player from the opposing team
- b. after half-time by a player of the team which did not take the centre pass to start the match
- c. after a goal by a player of the team against which the goal was scored.

- 6.4 Taking a centre pass:

- a. taken at the centre of the field
- b. it is permitted to play the ball in any direction
- c. all players other than the player taking the centre pass must be in the half of the field which includes the goal they are defending
- d. the procedures for taking a free push apply.

- 6.5 A bully takes place to re-start a match when time or play has been stopped for an injury or for any other reason and no penalty has been awarded:

- a. a bully is taken close to the location of the ball when play was stopped but not within 9 metres of the backline

essere trasferiti nel secondo tempo

- d. deve durare al massimo un minuto

La durata dei time-out deve essere controllata dagli arbitri. Il gioco deve riprendere al massimo dopo un minuto

- e. il gioco deve essere ripreso rimettendo in gioco la palla o con un tiro libero, passaggio dal centro o bully che si sarebbe dovuto giocare prima della richiesta del time-out.

L'uso dei time-out è fortemente raccomandato ma può variare nelle normative nazionali o locali.

- 5.3 La squadra che segna il maggior numero di reti è la vincitrice; se nessuna rete viene segnata o se le squadre segnano lo stesso numero di reti, la partita è pareggiata.

Ulteriori informazioni sulle procedure degli shoot-out quale metodo per determinare la squadra vincitrice di una partita terminata in parità sono contenute nel "Competition Regulations" disponibile sul sito web della FIH

6 Inizio e ripresa della partita

- 6.1 Viene lanciata una moneta:

- a. la squadra che vince il sorteggio ha il diritto di scegliere in quale parte del campo attaccare nel primo tempo oppure se iniziare la partita con il passaggio dal centro.
- b. se la squadra che vince il sorteggio sceglie in quale parte del campo attaccare nel primo tempo la squadra avversaria inizia la partita con il passaggio dal centro.
- c. se la squadra che vince il sorteggio sceglie di iniziare la partita con il passaggio dal centro, la squadra avversaria ha il diritto di scegliere in quale parte del campo attaccare nel primo tempo.

- 6.2 La direzione del gioco viene invertita nel secondo tempo della partita.

- 6.3 Si esegue un passaggio dal centro:

- a. per iniziare la partita da parte di un giocatore della squadra che ha vinto il sorteggio se questa è stata la scelta; in caso contrario da un giocatore della squadra avversaria
- b. dopo l'intervallo da parte del giocatore della squadra che non ha effettuato il passaggio dal centro per iniziare la partita.
- c. dopo la segnatura di una rete da parte di un giocatore della squadra contro la quale la rete è stata segnata.

- 6.4 Esecuzione di un passaggio dal centro:

- a. viene eseguito dal centro del campo di gioco
- b. è permesso giocare la palla in qualsiasi direzione
- c. tutti i giocatori ad eccezione di chi esegue il passaggio, devono trovarsi nella metà del campo di gioco che comprende la porta da loro difesa
- d. si applicano le modalità per l'esecuzione di un tiro libero.

- 6.5 Si esegue un bully per riprendere la partita qualora il tempo o il gioco siano stati interrotti per un infortunio o per ogni altra ragione ma nessuna punizione sia stata concessa:

- a. il bully viene eseguito vicino al punto in cui si trovava la palla quando il gioco è stato arrestato ma a non meno di 9

and not within 3 metres of the circle

- b. the ball is placed between one player from each team who face each other with the goal they are defending to their right
- c. the two players start with their sticks on the ground to the right of the ball and then tap the flat faces of their sticks together once just over the ball after which either player is permitted to play the ball
- d. all other players must be at least 3 metres from the ball.

6.6 A free push is taken by a defender 9,10 metres in front of the centre of the goal-line to re-start a match when a penalty stroke has been completed and no goal has been scored

7 Ball outside the pitch

7.1 The ball is out of play when it passes completely over the side-board or back-line.

7.2 When the ball travels over the side-board :

- a. play is re-started within one metre of where the ball crossed the board

*If this would result in a re-start inside the circle by the defending team, play is instead re-started with the ball one metre outside the circle and one metre from the side-board. If this would result in a restart inside the circle by the attacking team, play is instead re-started with the ball **one metre** outside the circle and one metre from the side-board.*

- b. play is re-started by a player of the team which was not the last team to touch or play the ball before it went out of play
- c. the procedures for taking a free push apply.

7.3 When the ball is played over the back-line by an attacker, unintentionally by a defender or deflected by a goalkeeper or player with goalkeeping privileges and no goal is scored :

- a. play is re-started with the ball up to 9.10 metres from and in line with where it crossed the back-line
- b. play is re-started by a player of the defending team
- c. the procedures for taking a free push apply.

7.4 When the ball is played over the back-line intentionally by a defender, unless deflected by a goalkeeper or player with goalkeeping privileges, and no goal is scored play is restarted with a penalty corner.

8 Method of scoring

8.1 A goal is scored when the ball is played within the circle by an attacker and does not travel outside the circle before passing completely over the goal-line and under the crossbar.

The ball may be played by a defender or touch their body before

metri dalla linea di fondo e a non meno di 3 metri dall'area di tiro

- b. la palla viene posizionata tra due giocatori, uno per ogni squadra, posti uno di fronte all'altro avendo alla propria destra la porta da loro difesa
- c. i due giocatori iniziano con i loro bastoni sul terreno alla destra della palla e poi toccano insieme la parte piatta dei loro bastoni sopra la palla una sola volta, dopo di che sono autorizzati a giocare la palla.
- d. tutti gli altri giocatori devono trovarsi ad almeno 3 metri dalla palla.

6.6 Un tiro libero viene eseguito da un difensore ad una distanza di 9,10 metri dal centro della linea di porta per riprendere il gioco quando un tiro di rigore è stato completato ma nessuna rete è stata segnata.

7 Palla fuori dal campo di gioco

7.1 La palla si considera uscita quando oltrepassa completamente le sponde laterali o le linee di fondo.

7.2 Quando la palla esce dalle sponde laterali:

- a. il gioco riprende entro un metro dal punto in cui la palla ha oltrepassato la sponda laterale

*Qualora questo porti alla ripresa del gioco all'interno dell'area di tiro da parte della squadra in difesa, il gioco riprenderà posizionando la palla un metro fuori dall'area di tiro e ad un metro dalla sponda laterale. Qualora questo porti alla ripresa del gioco all'interno dell'area di tiro da parte della squadra in attacco, il gioco riprenderà posizionando la palla **un metro** fuori dall'area di tiro e ad un metro dalla sponda laterale*

- b. Il gioco viene ripreso da un giocatore della squadra che non sia stata l'ultima a toccare o giocare la palla prima che uscisse dal campo di gioco.
- c. vengono applicate le modalità per l'esecuzione di un tiro libero.

7.3 Quando la palla viene giocata oltre le linee di fondo da un attaccante, non intenzionalmente da un difensore o viene deviata dal portiere o da un giocatore con i privilegi del portiere ed una rete non è stata segnata

- a. il gioco viene ripreso con la palla ad una distanza massima di 9,10 metri rispetto alla linea di fondo ed in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo
- b. il gioco viene ripreso da un giocatore della squadra in difesa
- c. vengono applicate le modalità per l'esecuzione di un tiro libero

7.4 Quando la palla viene giocata oltre la linea di fondo intenzionalmente da un difensore, a meno che non sia stata deviata dal portiere o da un giocatore con i privilegi del portiere, il gioco riprenderà con un tiro di angolo corto.

8 Segnatura di una rete

8.1 Una rete viene segnata quando la palla è stata giocata all'interno dell'area di tiro da un attaccante e non esce più dall'area di tiro prima di oltrepassare completamente la linea di porta e sotto la traversa.

La palla può essere giocata da un difensore o toccarne il corpo

or after being played in the circle by an attacker.

9 Conduct of play : players

Players are expected to act responsibly at all times.

9.1 A match is played between two teams with not more than **six** players of each team on the pitch at the same time.

9.2 Players on the pitch must hold their stick and not use it in a dangerous way.

Players must not lift their stick over the heads of other players.

9.3 Players must not touch, handle or interfere with other players or their sticks or clothing.

9.4 Players must not intimidate or impede another player.

9.5 Players must not hit the ball.

9.6 Players must not play the ball with the back of the stick.

9.7 Players must not play the ball with any part of the stick when the ball is above shoulder height except that defenders are permitted to use the stick to stop or deflect a shot at goal at any height.

When saving a shot at goal, a defender must not be penalised if their stick is not motionless or is travelling towards the ball while attempting to stop or deflect the shot. Only if the ball is genuinely hit and a goal is prevented should a penalty stroke be awarded.

If a defender attempts to stop or deflect a ball travelling towards the goal which will actually miss the goal, any use of the stick above the shoulder must be penalised by a penalty corner and not a penalty stroke.

If dangerous play results after a legitimate stop or deflection, a penalty corner must be awarded.

9.8 Players must not play the ball dangerously or in a way which leads to dangerous play.

A ball is considered dangerous when it causes legitimate evasive action by players.

The penalty is awarded where the action causing the danger took place.

Playing the ball deliberately and hard into an opponent's stick, feet or hands with associated risk of injury when a player is in a 'set' position; and players collecting, turning and trying to play the ball deliberately through a defending player who is either

prima o dopo essere stata giocata da un attaccante all'interno dell'area di tiro.

9 Condotta di gioco: i giocatori

I giocatori dovrebbero comportarsi in maniera responsabile in ogni momento.

9.1 Una partita viene giocata tra due squadre con non più di **sei** giocatori della stessa squadra nello stesso momento sul campo di gioco.

9.2 I giocatori in campo devono tenere in mano il loro bastone e non possono usarlo in maniera tale da costituire pericolo.

I giocatori non possono sollevare il bastone sopra la testa degli altri giocatori.

9.3 I giocatori non possono toccare, trattenere od interferire con gli altri giocatori, con i loro bastoni o con i loro capi di abbigliamento.

9.4 I giocatori non possono intimidire od ostacolare un altro giocatore.

9.5 I giocatori non possono colpire (hit) la palla.

9.6 I giocatori non possono giocare la palla con il lato tondo del bastone.

9.7 I giocatori non possono giocare la palla con nessuna parte del loro bastone quando la palla si trovi al di sopra delle spalle ad eccezione del difensore che è autorizzato ad usare il bastone per arrestare o deviare un tiro in porta a qualsiasi altezza.

Nel parare un tiro in porta i difensori non devono essere penalizzati se il loro bastone non è perfettamente fermo o se si muove in direzione della palla nel tentativo di arrestare o deviare il tiro. Solo se la palla viene chiaramente colpita ed una rete viene salvata deve essere concesso un tiro di rigore.

Se un giocatore tenta di arrestare o deviare una palla inviata verso la porta ma che sicuramente mancherà la porta stessa, l'uso del bastone al di sopra delle spalle deve essere penalizzato con un tiro di angolo corto e non con un tiro di rigore.

Se si verifica una situazione di gioco pericoloso da uno stop o deviazione legittimamente eseguiti deve essere accordato un tiro di angolo corto.

9.8 I giocatori non possono giocare la palla in maniera pericolosa od in maniera tale da condurre ad una situazione di gioco pericoloso.

Una palla viene considerata pericolosa quando causa una legittima azione evasiva da parte di un giocatore.

La punizione deve essere accordata dove si è verificata l'azione che ha causato il gioco pericoloso.

Giocare la palla volontariamente ed in maniera violenta contro il bastone, i piedi o le mani di un avversario con il relativo rischio di infortunio quando il giocatore è in una posizione fissa e ricevere la palla, girarsi e cercare di giocare la palla volontariamente verso un giocatore avversario che è vicino al

close to the player in possession or is trying to play the ball are both dangerous actions and should be dealt with under this Rule. A personal penalty may also be awarded to offending players.

9.9 Players must not raise the ball off the pitch except for a shot at goal.

It is not an offence if the ball rises unintentionally off the pitch by less than 100 mm unless an opponent is within playing distance of the ball.

9.10 Players must not play the ball when it is in the air except that a player from the team which did not put the ball in the air may stop it.

If the ball is in the air as a result of a legitimate shot at goal which has rebounded from the goalkeeper, defender or from the goal-post or cross-bar, the ball may be stopped by a player of either team.

9.11 Field players must not stop, kick, propel, pick up, throw or carry the ball with any part of their body.

It is not always an offence if the ball hits the foot, hand or body of a field player. The player only commits an offence if they gain an advantage or if they position themselves with the intention of stopping the ball in this way.

It is not an offence if the ball touches the hand holding the stick but would otherwise have touched the stick.

9.12 Field players must not play the ball while lying on the pitch or with a knee, arm or hand on the pitch, other than the hand holding the stick.

9.13 Players must not obstruct an opponent who is attempting to play the ball.

Players obstruct if they :

- back into an opponent
- physically interfere with the stick or body of an opponent
- shield the ball from a legitimate tackle with their stick or any part of their body.

A stationary player receiving the ball is permitted to face in any direction.

A player with the ball is permitted to move off with it in any direction except bodily into an opponent or into a position between the ball and an opponent who is within playing distance of the ball and attempting to play it.

A player who runs in front of or blocks an opponent to stop them legitimately playing or attempting to play the ball is obstructing (this is third party or shadow obstruction). This also applies if an attacker runs across or blocks defenders (including the goalkeeper or player with goalkeeping privileges) when a penalty corner is being taken.

giocatore in possesso di palla o che sta cercando di giocare la palla sono entrambe considerate azioni pericolose e dovrebbero essere sanzionate secondo questa regola. Un provvedimento disciplinare nei confronti del giocatore che commette l'infrazione dovrebbe essere accordato.

9.9 I giocatori non possono sollevare la palla dal campo di gioco eccetto che per un tiro in porta.

Non vi è fallo qualora la palla venga sollevata involontariamente meno di 10 cm salvo che un giocatore avversario non si trovi a distanza di gioco dalla palla.

9.10 I giocatori non possono giocare la palla quando questa si trovi sollevata da terra ad eccezione dei giocatori della squadra che non ha sollevato la palla che possono arrestarla.

Se la palla si trova sollevata da terra in conseguenza di un regolare tiro a rete che sia rimbalzata sul portiere, difensore, traversa o pali della porta, la palla può essere arrestata dai giocatori di ciascuna squadra.

9.11 I giocatori di ruolo non possono arrestare, calciare, spingere, sollevare, tirare o trasportare la palla con nessuna parte del loro corpo.

Non sempre è considerato fallo se la palla colpisce il piede, mano o corpo di un giocatore di ruolo. Il giocatore commette fallo solo se ne trae un vantaggio o se si posizionano con l'intenzione di fermare la palla nel suddetto modo.

Non viene considerato fallo se la palla tocca la mano che impugna il bastone se la palla avrebbe comunque toccato il bastone.

9.12 I giocatori di ruolo non possono giocare la palla distesi sul campo di gioco o con una mano, braccio o ginocchio sul campo di gioco con esclusione della mano che tiene il bastone.

9.13 I giocatori non possono ostruire un avversario che sta cercando di giocare la palla.

Un giocatore commette fallo di ostruzione se:

- indietreggia verso l'avversario
- interferisce fisicamente con il bastone od il corpo di un avversario
- protegge la palla con il bastone o il proprio corpo da un regolare tentativo di contrasto.

Un giocatore fermo che riceve una palla può rivolgersi in qualsiasi direzione.

Un giocatore in possesso di palla può muoversi in qualsiasi direzione eccetto che andare con il corpo contro un avversario o in un posizione tra la palla e l'avversario che si trovi a distanza di gioco dalla palla e che stia tentando di giocarla.

Un giocatore che corre verso un avversario o lo blocca per impedirgli di giocare la palla legittimamente o di tentare di giocarla commette ostruzione (definita ostruzione di terzo giocatore o velo). Questo si applica anche quando un attaccante corre verso i difensori (incluso il portiere o il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere) o li blocca durante l'esecuzione di un tiro di angolo corto.

Umpires should place particular emphasis on limiting time spent in situations where the ball becomes trapped in the corners of the pitch or close to the side-boards (especially towards the end of matches) when the player in possession effectively shields the ball such that an opponent is prevented from being able to play it. Early interventions by the Umpires will make teams aware that this type of play or tactic is of no benefit to them.

9.14 Players must not tackle unless in a position to play the ball without body contact.

Reckless play, such as sliding tackles and other overly physical challenges by field players, which take an opponent to ground and which have the potential to cause injury should attract appropriate match and personal penalties.

9.15 Players must not intentionally enter the goal their opponents are defending or run behind either goal.

9.16 Players must not change their stick between the award and completion of a penalty corner or penalty stroke unless it no longer meets the stick specification.

9.17 Players must not throw any object or piece of equipment onto the field, at the ball, or at another player, umpire or person.

9.18 Players must not delay play to gain benefit by time-wasting.

9.19 Players must not intentionally trap or hold the ball against the side-boards. *A player in possession of the ball may not be 'trapped' either in the corner of the pitch or against the side-boards by opponents with their sticks flat on the floor. Opponents must leave an outlet of reasonable size through which the ball may be played.*

Umpires should recognise and interrupt play, with a bully re-start, when the ball is either trapped between players' sticks or becomes unintentionally trapped against the side-boards.

Repeated instances of players trapping or holding the ball against the side-boards should be viewed as an intentional offence and penalised accordingly.

Similarly, players who deliberately aim to trap the ball between their and an opponent's stick should be penalised and not rewarded with a bully.

10 Conduct of play: goalkeepers and players with goalkeeping privileges

10.1 A goalkeeper who wears protective equipment comprising at least headgear, leg guards and kickers must not take part in the match outside the half of the pitch they are defending, except when taking a penalty stroke.

Protective headgear must be worn by a goalkeeper at all times, except when taking a penalty stroke.

Gli arbitri dovrebbero porre particolare attenzione nel limitare la durata delle situazioni in cui la palla rimane bloccata nell'angolo del campo di gioco o vicino alle sponde laterali (in particolare verso la fine della partita) ove il giocatore in possesso della palla in pratica protegge la palla in maniera da impedire all'avversario di poterla giocare. Tempestivi interventi da parte degli arbitri faranno capire alle squadre che questa tattica di gioco non porta alcun beneficio.

9.14 I giocatori non possono eseguire i contrasti a meno che non si trovino nella posizione di giocare la palla senza alcun contatto di corpo.

Il gioco deliberatamente imprudente, come tackles in scivolata e altri contrasti eccessivamente fisici da parte di giocatori di ruolo, che facciano cadere un avversario sul terreno e che abbiano il potenziale di causare lesioni dovrebbero portare ad appropriate punizioni di gioco e personali.

9.15 I giocatori non possono entrare volontariamente nella porta difesa dai loro avversari o correre dietro entrambe le porte.

9.16 I giocatori non possono cambiare il loro bastone tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto o di un tiro di rigore a meno che il bastone non soddisfi più le caratteristiche prescritte.

9.17 I giocatori non possono gettare alcun oggetto o parte dell'equipaggiamento sul campo di gioco, verso la palla, o contro un altro giocatore, arbitro o persona.

9.18 I giocatori non possono ritardare il gioco per trarne un vantaggio.

9.19 I giocatori non possono bloccare o trattenere la palla contro le sponde laterali. *Un giocatore in possesso di palla non può essere bloccato sia in un angolo del campo o contro le sponde da avversari mettendo i bastoni piatti a terra. Gli avversari devono lasciare una via di uscita di ampiezza ragionevole attraverso la quale la palla possa essere giocata.*

Gli arbitri dovrebbero riconoscere queste situazioni e interrompere il gioco, che dovrà essere ripreso con un bully, quando la palla viene bloccata tra i bastoni di due avversari o involontariamente contro le sponde laterali.

Ripetuti tentativi da parte di giocatori di trattenere o bloccare volontariamente la palla contro le sponde laterali dovrebbe essere interpretato come un fallo volontario e penalizzato di conseguenza.

Analogamente, giocatori che bloccano deliberatamente la palla fra il loro bastone e quello dell'avversario dovrebbero essere penalizzati e non ricompensati con un bully.

10 Condotta di gioco: i portieri e i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere

10.1 Il portiere che indossa l'equipaggiamento protettivo che comprenda almeno il casco, i cosciali e le soprascarpe non può prendere parte al gioco al di fuori della propria metà campo, ad eccezione di quando deve tirare un tiro di rigore.

Il portiere deve sempre indossare il casco protettivo eccetto che per eseguire un tiro di rigore.

10.2 A player with goalkeeping privileges must not take part in the match outside the half of the pitch they are defending when wearing the protective headgear but may remove the headgear and take part in the match anywhere on the field.

Protective headgear must be worn by a player with goalkeeping privileges when defending a penalty corner or penalty stroke.

10.3 When the ball is inside the circle they are defending and they have their stick in their hand:

- a. goalkeepers wearing full protective equipment are permitted to use their stick, feet, kickers, legs or leg guards to propel the ball and to use their stick, feet, kickers, legs, leg guards or any other part of their body to stop the ball or deflect it in any direction including over the back-line.

Goalkeepers are not permitted to conduct themselves in a manner which is dangerous to other players by taking advantage of the protective equipment they wear.

- b. players with goalkeeping privileges are permitted to use their stick, feet and legs to propel the ball and to use their stick, feet, legs or any other part of their body to stop the ball or deflect it in any direction including over the back-line
- c. goalkeepers wearing full protective equipment and players with goalkeeping privileges are permitted to use arms, hands and any other part of their body to push the ball away.

The action in rule c. above is permitted only as part of a goal saving action or to move the ball away from the possibility of a goal scoring action by opponents. It does not permit a goalkeeper or player with goalkeeping privileges to propel the ball forcefully with arms, hands or body so that it travels a long distance.

10.4 Goalkeepers or players with goalkeeping privileges must not lie on the ball.

10.5 When the ball is outside the circle they are defending, goalkeepers or players with goalkeeping privileges are only permitted to play the ball with their stick.

A player with goalkeeping privileges is considered to be a field player when outside the circle they are defending.

10.6 Goalkeepers or players with goalkeeping privileges are permitted to play the ball inside the circle while lying on the pitch inside the circle.

11 Conduct of play: umpires

11.1 Two umpires control the match, apply the Rules and are the judges of fair play.

11.2 Each umpire has primary responsibility for decisions in one half of the field for the duration of the match.

10.2 Il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere non può prendere parte al gioco al di fuori della propria metà campo mentre indossa il casco ma può levare il casco e prendere parte al gioco in qualsiasi parte del campo.

Il casco protettivo deve essere indossato quando il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere deve difendere un tiro di angolo corto o un tiro di rigore.

10.3 Quando la palla si trova all'interno dell'area di tiro da loro difesa e tengono il loro bastone in mano:

- a. i portieri che indossano l'equipaggiamento protettivo completo possono usare il loro bastone, piedi, soprascarpe, gambe o cosciali per giocare la palla e possono usare il loro bastone, piedi, soprascarpe, gambe o cosciali o ogni parte del loro corpo per arrestare la palla o deviare la palla in ogni direzione inclusa la linea di fondo.

Ai portieri non è concesso di agire in una maniera che possa risultare pericolosa per gli altri giocatori avvantaggiandosi dell'equipaggiamento protettivo che indossano.

- b. i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere possono usare il loro bastone, piedi e gambe per giocare la palla e possono usare il loro bastone, piedi e gambe o ogni parte del loro corpo per arrestare la palla o deviare la palla in ogni direzione inclusa la linea di fondo.
- c. i portieri che indossano l'equipaggiamento protettivo e i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere possono usare le loro braccia, mani e ogni altra parte del corpo per spingere via la palla.

L'azione di cui al comma c. è consentita solo nel tentativo di salvare una rete o di allontanare la palla per impedire ad un avversario di segnare una rete. Non è concesso al portiere od al giocatore di ruolo con i privilegi del portiere di spingere la palla con violenza a lunga distanza con le braccia, mani o corpo.

10.4 I portieri ed i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere non possono distendersi sulla palla.

10.5 Quando la palla si trova al di fuori dell'area di tiro da loro difesa i portieri ed i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere possono giocare la palla esclusivamente con il loro bastone.

Un giocatore di ruolo con i privilegi del portiere è considerato alla stregua di un giocatore di ruolo quando si trova fuori dall'area di tiro che sta difendendo.

10.6 I portieri ed i giocatori di ruolo con i privilegi del portiere possono giocare la palla all'interno dell'area di tiro distesi sul campo di gioco quando si trovano all'interno dell'area di tiro.

11 Condotta di gioco: gli arbitri

11.1 Due arbitri controllano il gioco, fanno rispettare le regole e sono gli unici giudici della correttezza del gioco.

11.2 Ogni arbitro è principalmente responsabile delle decisioni nella propria metà campo per tutta la durata dell'incontro.

- 11.3 Each umpire is responsible for decisions on free hits in the circle, penalty corners, penalty strokes and goals in one half of the field.
- 11.4 Umpires are responsible for keeping a written record of goals scored and of warning or suspension cards used.
- 11.5 Umpires are responsible for ensuring that the full time is played and for indicating the end of time for each half and for the completion of a penalty corner if a half is prolonged.
- 11.6 Umpires blow the whistle to:
- start and end each half of the match
 - start a bully
 - enforce a penalty
 - start and end a penalty stroke
 - indicate a goal
 - re-start the match after a goal has been scored
 - re-start the match after a penalty stroke when a goal was not scored
 - stop the match and to re-start it for a time-out
 - stop the match for any other reason and to re-start it
 - indicate, when necessary, that the ball has passed wholly outside the field.
- 11.7 Umpires must not coach during a match.
- 11.8 If the ball strikes an umpire, unauthorised person or any loose object on the field, play continues.

12 Penalties

- 12.1 Advantage: a penalty is awarded only when a player or team has been disadvantaged by an opponent breaking the Rules.
- 12.2 A free push is awarded to the opposing team:
- for an offence by an attacker in the half of the pitch they are attacking
 - for an unintentional offence by a defender outside the circle but within the half of the pitch they are defending.
- 12.3 A penalty corner is awarded:
- for an offence by a defender in the circle which does not prevent the probable scoring of a goal
 - for an intentional offence in the circle by a defender against an opponent who does not have possession of the ball or an opportunity to play the ball
 - for an intentional offence by a defender outside the circle but within the half of the pitch they are defending
 - for intentionally playing the ball over the back-line by a defender

Goalkeepers or players with goalkeeping privileges are permitted to deflect the ball with their stick, protective

- 11.3 Ogni arbitro è responsabile delle decisioni sui tiri liberi nell'area di tiro, tiri di angolo corto, tiri di rigore e segnatura di reti nella propria metà campo.
- 11.4 Gli arbitri sono responsabili della registrazione scritta delle reti segnate e delle ammonizioni o sospensioni comminate.
- 11.5 Gli arbitri sono responsabili del controllo della durata del gioco e dell'indicazione della fine di ciascun tempo di gioco o del completamento di un tiro di angolo corto se il tempo è stato prolungato a tal fine.
- 11.6 Gli arbitri fischiano per:
- iniziare e terminare ciascun tempo della partita
 - iniziare un bully
 - accordare una punizione
 - iniziare e terminare un tiro di rigore
 - indicare una rete
 - riprendere la partita dopo che una rete è stata segnata
 - riprendere la partita dopo un tiro di rigore nel caso in cui una rete non sia stata segnata
 - arrestare e riprendere la partita per un time-out
 - arrestare la partita per ogni altra ragione e riprenderla
 - indicare, se necessario, che la palla è uscita completamente dal campo di gioco.
- 11.7 Gli arbitri non possono dare consigli tecnici ai giocatori durante il gioco.
- 11.8 Se la palla colpisce un arbitro, una persona non autorizzata o ogni oggetto che si dovesse trovare sul campo di gioco, il gioco continua.

12 Punizioni

- 12.1 Vantaggio: una punizione viene accordata solo quando un giocatore o una squadra è stata svantaggiata dall'avversario che ha commesso un'infrazione alle regole.
- 12.2 Un tiro libero viene accordato alla squadra avversaria:
- per un fallo di un attaccante all'interno della metà campo avversaria
 - per un fallo involontario da parte di un difensore fuori dall'area di tiro ma all'interno della metà campo da lui difesa.
- 12.3 Un tiro di angolo corto viene accordato:
- per un fallo commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro che non impedisca la probabile segnatura di una rete
 - per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno dell'area contro un avversario che non sia in possesso di palla o che non abbia la possibilità di giocare la palla
 - per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno della metà campo, ma fuori dall'area di tiro
 - per l'invio intenzionale della palla oltre la linea di fondo da parte di un difensore

I portieri o i giocatori con i privilegi del portiere possono deviare la palla con il loro bastone, equipaggiamento protettivo

equipment or any part of their body in any direction including over the back-line.

- e. against the team which carried out a substitution incorrectly.
- f. when the ball becomes lodged in a player's clothing or equipment while in the circle they are defending.

12.4 A penalty stroke is awarded:

- a. for an offence by a defender in the circle which prevents the probable scoring of a goal
- b. for an intentional offence in the circle by a defender against an opponent who has possession of the ball or an opportunity to play the ball

12.5 If there is another offence or misconduct before the awarded penalty has been taken :

- a. a more severe penalty may be awarded
- b. a personal penalty may be awarded
- c. the penalty may be reversed if the subsequent offence was committed by the team first awarded the penalty.

13 Procedures for taking penalties

13.1 Location of a free push:

- a. a free push is taken close to where the offence occurred

'Close to' means within playing distance of where the offence occurred and with no significant advantage gained.

The location from which a free push is taken must be more precise when the offence occurs close to the circle.

- b. a free push awarded outside the circle to the defence within 9 metres of the back-line is taken up to 9,10 metres from the backline in line with the location of the offence, parallel to the side-board
- c. a free push awarded inside the circle to the defence is taken anywhere inside the circle or up to 9,10 metres from the back-line in line with the location of the offence, parallel to the side-board.

13.2 Procedures for taking a free push, centre pass and putting the ball back into play after it has been outside the field:

All parts of the 13.2 Rule apply as appropriate to a free push, centre pass and putting the ball back into play after it has been outside the field.

- a. the ball must be stationary
- b. opponents must be at least 3 metres from the ball

o ogni parte del loro corpo in ogni direzione compreso oltre la linea di fondo.

- e. contro la squadra che ha eseguito una sostituzione in maniera non corretta
- f. quando la palla si arresta nei vestiti o nell'equipaggiamento di un giocatore all'interno dell'area di tiro da lui difesa.

12.4 Un tiro di rigore viene accordato:

- a. per un fallo commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro che impedisca la probabile segnatura di una rete
- b. per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno dell'area contro un avversario che sia in possesso di palla o che abbia la possibilità di giocare la palla.

12.5 Qualora si verifichi un altro fallo o cattiva condotta prima che la punizione concessa venga eseguita:

- a. può essere accordata una punizione più severa
- b. può essere accordata una sanzione disciplinare personale
- c. la punizione può essere invertita se il fallo successivo è stato commesso dalla squadra a favore della quale era stata accordata la punizione originaria.

13 Modalità di esecuzione delle punizioni

13.1 Punto di esecuzione del tiro libero:

- a. il tiro libero deve essere eseguito vicino al punto in cui si è verificato il fallo

"Vicino a" significa a distanza di gioco dal punto in cui è stato commesso il fallo e senza ottenerne un vantaggio significativo.

La posizione dalla quale deve essere eseguito un tiro libero deve essere rispettata maggiormente quanto l'infrazione avviene vicino all'area di tiro.

- b. qualora il tiro libero sia stato accordato a favore della difesa fuori dall'area di tiro, a meno di 9 metri dalla linea di fondo, deve essere eseguito ad una distanza massima di 9,10 metri dalla linea di fondo, su una linea immaginaria parallela alle sponde laterali e passante per il punto in cui è stato commesso il fallo.
- c. qualora il tiro libero sia stato accordato all'interno dall'area di tiro a favore della difesa deve essere eseguito in un punto qualsiasi dell'area di tiro o ad una distanza massima di 9,10 metri rispetto alla linea di fondo, su una linea immaginaria parallela alle sponde laterali e passante per il punto in cui è stato commesso il fallo.

13.2 Modalità per l'esecuzione di un tiro libero, passaggio dal centro e rimessa quando la palla è uscita completamente dal campo di gioco:

Tutti i commi della regola 13.2 si applicano per il tiro libero, il passaggio dal centro e per la ripresa del gioco dopo che la palla è uscita dal campo di gioco.

- a. la palla deve essere immobile
- b. gli avversari si devono trovare a 3 metri dalla palla

If an opponent is within 3 metres of the ball, they must not interfere with the taking of the free push or must not play or attempt to play the ball. If this player is not playing the ball, attempting to play the ball or influencing play, the free push need not be delayed.

- c. when a free push is awarded to the attack within the half of the pitch they are attacking, all players other than the player taking the free push must be at least 3 metres from the ball
- d. the ball is moved using a push
- e. from a free push awarded to the attack within the half of the pitch they are attacking, the ball may enter the circle immediately after touching the side-board but the ball must not otherwise be played into the circle until it has travelled at least 3 metres or has been touched by a player of either team other than the player taking the free push or has touched the sideboard.

If the player taking the free push continues to play the ball (ie no other player has yet played it):

- that player may play the ball any number of times, but
- the ball must travel at least 3 metres, before
- that player plays the ball into the circle by pushing the ball again.

Alternatively :

- another player of either team who can legitimately play the ball must deflect or push the ball before it enters the circle, or
- after this player has touched the ball, it can be played into the circle by any other player including the player who took the free push.

- after the ball has touched the side-board, any player may deflect or push the ball into the circle

13.3 Taking a penalty corner:

- a. the ball is placed on the back-line inside the circle at least 6 metres from the goal-post on whichever side of the goal the attacking team prefers and an attacker pushes the ball without intentionally raising it
- b. the attacker taking the push from the back-line must have at least one foot outside the field

- c. the other attackers must be on the field, outside the circle with sticks, hands and feet not touching the ground inside the circle
- d. no attacker other than the attacker taking the push from the back-line is permitted to be within 3 metres of the ball when the push is taken
- e. the defending goalkeeper or player with goalkeeping privileges, if there is one, must be in the goal; up to **five** other members of the defending team may be positioned behind the back-line on the side of the goal furthest from where the penalty corner is being taken with their sticks, hands and feet not touching the ground inside the pitch

*If the team defending a penalty corner has chosen to play only with field players, up to **six** members of the defending team may be positioned behind the back-line outside the goal. In this case none of the defenders has goalkeeping privileges.*

Se un avversario si trova a meno di 3 metri dalla palla, questo non deve interferire con l'esecuzione del tiro libero e non deve giocare o cercare di giocare la palla. Se il giocatore non gioca la palla, non tenta di giocare la palla o non influenza il gioco, l'esecuzione del tiro libero non deve essere ritardata.

- c. qualora venga accordato un tiro libero a favore degli attaccanti nella metà campo degli avversari, tutti i giocatori, con esclusione del giocatore che esegue il tiro libero, devono trovarsi a 3 metri dalla palla
- d. la palla viene giocata con una spinta (push)
- e. qualora venga accordato un tiro libero a favore degli attaccanti nella metà campo in cui stanno attaccando, la palla può entrare immediatamente in area di tiro dopo aver toccato le sponde laterali ma la palla non può essere giocata nell'area di tiro prima che la stessa non abbia percorso almeno 3 metri o sia stata toccata da un giocatore di una delle due squadre, ad esclusione del giocatore che ha eseguito il tiro libero, o abbia toccato le assi laterali.

Se il giocatore che ha eseguito il tiro libero continua a giocare la palla (nessun altro giocatore ha ancora toccato la palla):

- il giocatore può giocare la palla quante volte vuole, ma
- la palla deve percorrere almeno 3 metri prima
- che il giocatore possa giocare la palla in area spingendola nuovamente.

Oppure:

- un altro giocatore di ciascuna squadra che possa legittimamente giocare la palla deve deviare o spingere la palla prima che entri nell'area di tiro, o
- dopo che questo giocatore ha toccato la palla, la stessa può essere giocata all'interno dell'area di tiro da un altro giocatore incluso il giocatore che ha eseguito il tiro libero.
- dopo che la palla ha toccato le sponde laterali, ogni giocatore può deviare o spingere la palla all'interno dell'area di tiro

13.3 Esecuzione di un tiro di angolo corto:

- a. la palla viene posizionata sulla linea di fondo all'interno dell'area di tiro ad almeno 6 metri dal palo della porta dal lato preferito della squadra in attacco ed un attaccante spinge la palla senza sollevarla volontariamente
- b. l'attaccante che esegue il push dalla linea di fondo deve avere almeno un piede fuori dal campo di gioco
- c. gli altri attaccanti devono stare sul campo di gioco fuori dall'area di tiro senza toccare con piedi, mani e bastoni il terreno all'interno dell'area di tiro.
- d. nessun attaccante ad eccezione di chi esegue il push dalla linea di fondo si può trovare a meno di 3 metri dalla palla quando viene eseguito il push
- e. il portiere in difesa o il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere, se presente, devono posizionarsi all'interno della porta; fino a **cinque** giocatori della squadra in difesa possono posizionarsi dietro la linea di fondo al lato della porta opposto a quello da cui il tiro di angolo corto viene giocato senza toccare con piedi, mani e bastoni il terreno all'interno dell'area di tiro

*Se la squadra che difende il tiro di angolo corto ha optato per giocare solo con giocatori di ruolo, fino a **sei** giocatori della squadra in difesa possono posizionarsi dietro la linea di fondo, fuori dalla porta. In questo caso nessuno dei difensori ha i privilegi del portiere.*

- f. any defender not behind the back-line must be beyond the centre-line
- g. until the ball has been played, no attacker other than the one taking the push from the back-line is permitted to enter the circle and no defender is permitted to cross the centre-line or back-line
- h. after playing the ball, the attacker taking the push from the back-line must not play the ball again or approach within playing distance of it until it has been played by another player
- i. a goal cannot be scored until the ball has travelled outside the circle

A defender who is clearly running into the shot or into the taker without attempting to play the ball with their stick must be penalised for dangerous play.

Otherwise, if a defender is within three metres of the first shot at goal during the taking of a penalty corner and is struck by the ball below the knee, another penalty corner must be awarded or is struck on or above the knee in a normal stance, the shot is judged to be dangerous and a free push must be awarded to the defending team.

- j. the penalty corner Rules no longer apply if the ball travels more than 3 metres from the circle.

13.4 The match is prolonged at half-time and full-time to allow completion of a penalty corner or any subsequent penalty corner or penalty stroke.

13.5 The penalty corner is completed when:

- a. a goal is scored
- b. a free push is awarded to the defending team
- c. the ball travels more than 3 metres outside the circle
- d. the ball is played over the back-line and a penalty corner is not awarded
- e. the ball travels over a side-board and a penalty corner is not awarded
- f. a defender commits an offence which does not result in another penalty corner
- g. a penalty stroke is awarded
- h. a bully is awarded.

If play is stopped because of an injury or for any other reason during the taking of a penalty corner at the end of a prolonged first or second half and a bully would otherwise be awarded, the penalty corner must be taken again.

13.6 For substitution purposes and for completion of a penalty corner at half-time and full-time, the penalty corner is also completed when the ball travels outside the circle for the second time.

13.7 For an offence during the taking of a penalty corner:

- a. the player taking the push from the back-line does not have at least one foot outside the field: the penalty corner is taken again.
- b. the player taking the push from the back-line feints at playing the ball, the offending player is required to go

- f. ogni difensore che non si posizioni dietro la linea di fondo deve trovarsi oltre la linea di metà campo
- g. fino a quando la palla non sia stata giocata, nessun attaccante, ad eccezione di chi esegue il push dalla linea di fondo, può entrare nell'area di tiro e nessun difensore può attraversare la linea di metà campo o la linea di fondo
- h. dopo aver giocato la palla, il giocatore che ha eseguito il push dalla linea di fondo, non può giocarla nuovamente né avvicinarsi ad una distanza di gioco dalla palla fino a quando non sia stata giocata da un altro giocatore
- i. una rete non può essere segnata fino a quando la palla non sia uscita dall'area di tiro

Un difensore che corre chiaramente in direzione del tiro o in direzione del giocatore che esegue il tiro senza tentare di giocare la palla con il proprio bastone deve essere penalizzato per gioco pericoloso.

Diversamente se un difensore, durante l'esecuzione di un tiro di angolo corto si trova a meno di 3 metri dal punto in cui viene eseguito il primo tiro e viene colpito dalla palla sotto il ginocchio, deve essere accordato un altro tiro di angolo corto; se invece viene colpito dalla palla sul o sopra il ginocchio mantenendo una postura normale, il tiro deve essere giudicato pericoloso e deve essere accordato un tiro libero a favore della difesa.

- j. se la palla esce per più di 3 metri dall'area, le regole relative al tiro di angolo corto non vengono più applicate.

13.4 Il gioco viene prolungato alla fine del primo e del secondo tempo per consentire l'esecuzione di un tiro di angolo corto o di ogni altro successivo tiro di angolo corto o tiro di rigore

13.5 Il tiro di angolo corto si considera terminato quando:

- a. una rete viene segnata
- b. viene concessa una punizione a favore dei difensori
- c. la palla esce per più di 3 metri dal limite dell'area
- d. la palla viene giocata oltre la linea di fondo e non viene concesso un tiro di angolo corto
- e. la palla esce dalle le sponde laterali e non viene concesso un tiro di angolo corto
- f. un difensore commette un fallo che non comporti un ulteriore tiro di angolo corto
- g. viene accordato un tiro di rigore
- h. viene accordato un bully

Se il gioco viene arrestato durante l'esecuzione di un tiro di angolo corto nel prolungamento del tempo del primo o secondo tempo a causa di un infortunio o per ogni altra ragione e un bully sarebbe stato diversamente accordato, il tiro di angolo corto deve essere nuovamente eseguito.

13.6 Ai fini della regola sulle sostituzioni e per il termine del tiro di angolo corto nel periodo di prolungamento del primo o secondo tempo, il tiro di angolo corto si considera terminato quando la palla esce dall'area di tiro per la seconda volta.

13.7 Per una infrazione durante l'assegnazione di un tiro di angolo corto:

- a. il giocatore che esegue il push dalla linea di fondo non ha almeno un piede fuori dal campo: il tiro di angolo corto viene ripetuto.
- b. Il giocatore che esegue il push dalla linea fondo esegue una finta nel giocare la palla; questo giocatore deve

beyond the centre-line but is replaced by another attacker : the penalty corner is taken again

If this feinting leads to what otherwise would be a breach of this rule by a defender, only the attacker is required to go beyond the centre-line

- c. a defender, other than the goalkeeper, crosses the back-line before permitted, the offending player is required to go beyond the centre-line and cannot be replaced by another defender : the penalty corner is taken again

If a defender at this or any subsequently retaken penalty corner crosses the goal-line before permitted, the offending player is also required to go beyond the centre-line and cannot be replaced

A penalty corner is considered as re-taken until any of the conditions of Rules 13.5 (for penalty corners in normal time) and 13.6 (for penalty corners at half time and full time) for its completion are met

A subsequently awarded penalty corner, as opposed to a re-taken penalty corner, may be defended by up to six players

If a defender crosses the centre-line before permitted, the penalty corner is taken again

- d. a goalkeeper, or player with goalkeeping privileges, crosses the goal-line before permitted, the defending team defends the penalty corner with one fewer player: the penalty corner is taken again

The defending team nominates which player is required to go beyond the centre-line, and they cannot be replaced by another defender

If a goalkeeper, or player with goalkeeping privileges, at this or any subsequently retaken penalty corner crosses the goal-line before permitted, the defending team is required to nominate a further player to go beyond the centre-line, and they cannot be replaced

A penalty corner is considered as re-taken until any of the conditions of Rules 13.5 (for penalty corners in normal time) and 13.6 (for penalty corners at half time and full time) for its completion are met

A subsequently awarded penalty corner, as opposed to a re-taken penalty corner, may be defended by up to six players

- e. an attacker enters the circle before permitted, the offending player is required to go beyond the centre-line: the penalty corner is taken again.

Attackers who are sent beyond the centre-line may not return for re-taken penalty corners, but may do so for a subsequently awarded penalty corner

- f. for any other offence by attackers: a free push is awarded

andare dietro la linea di metà campo e deve essere sostituito da un altro attaccante: il tiro di angolo corto viene ripetuto.

Se la finta comporta quello che, secondo questa regola, rappresenterebbe un'infrazione da parte di un difensore, solo l'attaccante deve andare dietro la linea di metà campo.

- c. Un difensore, diverso dal portiere, attraversa la linea di fondo campo prima che questo sia consentito; questo giocatore deve andare dietro la linea di metà campo e non può essere sostituito da un altro difensore: il tiro di angolo corto viene ripetuto.

Se un difensore nello stesso o in ogni altro tiro di angolo corto successivo rigiocato attraversa la linea di fondo campo prima che questo sia consentito, anche questo giocatore deve andare dietro la linea di metà campo e non può essere sostituito

Un tiro di angolo corto si considera rigiocato fino a quando almeno una delle condizioni di cui alle Regole 13.5 (per gli angoli corti durante il tempo regolamentare di gioco) e 13.6 (per gli angoli corti a metà tempo o a fine gara) non è stata esaudita.

Un tiro di angolo corto successivamente concesso, al contrario di rigiocato, può essere difeso da sei giocatori.

Se un difensore attraversa la linea di centro campo prima che questo sia consentito, il tiro di angolo corto deve essere rigiocato.

- d. un portiere o un giocatore con i privilegi del portiere attraversa la linea di porta prima che questo sia consentito; la squadra in difesa difende il tiro di angolo corto con un giocatore in meno: il tiro di angolo corto viene ripetuto.

La squadra in difesa sceglie quale giocatore deve andare dietro la linea di metà campo e non può essere sostituito con un altro difensore.

Se il portiere o il giocatore con i privilegi del portiere nello stesso o in ogni altro tiro di angolo corto successivo rigiocato attraversa la linea di fondo campo prima che questo sia consentito, la squadra in difesa deve scegliere un altro giocatore che deve andare dietro la linea di metà campo e non può essere sostituito.

Un tiro di angolo corto si considera rigiocato fino a quando almeno una delle condizioni di cui alle Regole 13.5 (per gli angoli corti durante il tempo regolamentare di gioco) e 13.6 (per gli angoli corti a metà tempo o a fine gara) non è stata esaudita.

Un tiro di angolo corto successivamente concesso, al contrario di rigiocato, può essere difeso da sei giocatori.

- e. un attaccante entra nell'area di tiro prima che questo sia consentito; questo giocatore deve andare dietro la linea di metà campo: il tiro di angolo corto viene ripetuto.

Gli attaccanti che sono stati mandati dietro la linea di metà campo non possono tornare per rigiocare il tiro di angolo corto ma lo possono fare per ogni ulteriore tiro di angolo corto successivamente concesso.

- f. per ogni altro fallo commesso dagli attaccanti: un tiro

to the defence.

Except as specified above, a free push, penalty corner or penalty stroke is awarded as specified elsewhere in the Rules.

13.8 Taking a penalty stroke :

- a. time and play is stopped when a penalty stroke is awarded
- b. all players on the field other than the player taking the stroke and the player defending it must stand outside the half of the pitch in which the penalty stroke is being taken and must not influence the taking of the stroke
- c. the ball is placed on the penalty spot
- d. the player taking the stroke must stand behind and within playing distance of the ball before beginning the stroke
- e. the player defending the stroke must stand with both feet on the goal-line and must not leave the goal-line or move either foot until the ball has been played
- f. if the player defending the stroke is a goalkeeper or player with goalkeeping privileges, they must wear protective headgear; if the player defending the stroke is otherwise taking part in the game as a field player, they may wear only a face mask as protective equipment.

If the team defending a penalty stroke has chosen to play only with field players and not to use a substitute goalkeeper or player with goalkeeping privileges to defend the penalty stroke, the defender may only use their stick to make a save.

- g. the whistle is blown when the player taking the stroke and the player defending it are in position
- h. the player taking the stroke must not take it until the whistle has been blown

The player taking the stroke or the player defending it must not delay the taking of the stroke.

- i. the player taking the stroke must not feint at playing the ball.
- j. the player taking the stroke must push, flick or scoop the ball and is permitted to raise it to any height

Using a 'dragging' action to play the ball at a penalty stroke is not permitted.

- k. the player taking the stroke must play the ball only once and must not subsequently approach either the ball or the player defending the stroke.

13.9 The penalty stroke is completed when:

- a. a goal is scored or awarded.
- b. the ball comes to rest inside the circle, lodges in the goalkeeper's equipment, is caught by the goalkeeper or player with goalkeeping privileges, or goes outside the circle.

13.10 For an offence during the taking of a penalty stroke :

- a. the stroke is taken before the whistle is blown and a goal is

libero viene concesso a favore dei difensori.

Salvo quanto sopra specificato, un tiro libero, un tiro di angolo corto o un tiro di rigore viene assegnato come specificato in altre parti del regolamento.

13.8 Esecuzione di un tiro di rigore:

- a. il tempo ed il gioco vengono arrestati nel caso in cui venga assegnato un tiro di rigore.
- b. tutti i giocatori sul campo di gioco, con esclusione del giocatore che difende e del giocatore che esegue il tiro di rigore, devono stare al di fuori della metà campo in cui sta per essere eseguito il tiro di rigore e non devono influenzare l'esecuzione del tiro di rigore.
- c. la palla viene posizionata sul dischetto di rigore.
- d. il giocatore che esegue il tiro di rigore deve trovarsi dietro la palla e a distanza di gioco prima di iniziare l'esecuzione del tiro di rigore.
- e. il giocatore che difende il tiro di rigore deve stare con entrambi i piedi sulla linea della porta e non si deve muovere dalla linea di porta né muovere uno o l'altro piede fino a che la palla non viene giocata.
- f. se il giocatore che difende il tiro di rigore è il portiere o il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere deve indossare il casco protettivo; se il giocatore che difende il tiro di rigore prende parte al gioco come giocatore di ruolo può indossare esclusivamente una maschera facciale quale equipaggiamento protettivo.

Se la squadra che deve difendere il tiro di rigore ha optato per giocare solo con giocatori di ruolo e di non usare in sostituzione il portiere o il giocatore di ruolo con i privilegi del portiere per difendere il tiro di rigore, il difensore potrà usare solo il proprio bastone per parare.

- g. l'arbitro fischia quando il giocatore che esegue il tiro di rigore ed il giocatore che difende sono in posizione.
- h. il giocatore che esegue il tiro di rigore non può giocare la palla fino a quando l'arbitro non ha fischiato.

Il giocatore che esegue il tiro di rigore o il giocatore che difende non devono perdere tempo nell'esecuzione del tiro di rigore.

- i. il giocatore che esegue il tiro di rigore non può fare delle finte nel giocare la palla.
- j. il giocatore che esegue il tiro di rigore può utilizzare un push, flick o scoop e può sollevare la palla ad ogni altezza.

L'uso del "drag" nell'esecuzione di un tiro di rigore non è consentito.

- k. il giocatore che esegue il tiro di rigore può giocare la palla una sola volta e in seguito non può avvicinarsi né alla palla né al giocatore che difende il tiro di rigore.

13.9 Il tiro di rigore si considera terminato quando:

- a. una rete è stata segnata o concessa.
- b. la palla si ferma all'interno dell'area di tiro, si ferma nei cosciali del portiere, viene afferrata dal portiere o dal giocatore con privilegi da portiere, o esce dall'area di tiro.

13.10 Nel caso si verifichi un'infrazione durante l'esecuzione di un tiro di rigore:

- a. il tiro di rigore viene eseguito prima del fischio

scored: the penalty stroke is taken again

- b. the stroke is taken before the whistle is blown and a goal is not scored: a free push is awarded to the defence
- c. for any other offence by the player taking the stroke: a free push is awarded to the defence.
- d. for any offence by the player defending the stroke including moving either foot before the ball has been played: the penalty stroke is taken again.

If the player defending the stroke prevents a goal being scored but moves either foot before the ball has been played, this player must be warned (green card) and for any subsequent offence must be suspended (yellow card).

If a goal is scored even though there has been an offence by the player defending the stroke, the goal is awarded.

- e. for an offence by a player of the defending team and a goal is not scored: the penalty stroke is taken again
- f. for an offence by a player of the attacking team other than the player taking the stroke and a goal is scored: the penalty stroke is taken again.

14 Personal penalties

14.1 For any offence, the offending player may be:

- a. cautioned (indicated by spoken words)
- b. warned (indicated by a green card)

At an international match, a green card indicates a temporary suspension of 1 minute of playing time.

- c. temporarily suspended for a minimum of 2 minutes of playing time (indicated by a yellow card)

For the duration of each temporary suspension of a player on or off the field, the offending team plays with one fewer player.

- d. permanently suspended from the current match (indicated by a red card).

For each permanent suspension, the offending team plays for the remainder of the match with one fewer player.

A personal penalty may be awarded in addition to the appropriate penalty.

14.2 Temporarily suspended players must remain in a designated place until permitted by the umpire who suspended them to resume play.

14.3 Temporarily suspended players are permitted to rejoin their team at half-time after which they must return to a designated place to complete their suspension.

14.4 The intended duration of a temporary suspension may be extended for misconduct by a player while suspended.

dell'arbitro e un goal è segnato: il tiro di rigore deve essere ripetuto.

- b. il tiro di rigore viene eseguito prima del fischio dell'arbitro e il goal non è segnato: un tiro libero viene concesso alla difesa.
- c. per ogni altra infrazione commessa dal giocatore che esegue il tiro di rigore: il tiro libero è concesso alla difesa.
- d. per ogni infrazione commessa da un giocatore che difende il tiro di rigore incluso il muovere entrambi i piedi prima che la palla sia giocata: il tiro di rigore deve essere ripetuto.

Se il giocatore che difende il tiro di rigore evita che una rete sia segnata ma muove i piedi prima che la palla sia giocata, questo giocatore deve essere ammonito (cartellino verde) e per ogni fallo seguente deve essere espulso (cartellino giallo).

Se un goal è stato segnato anche se c'è stata una infrazione da parte del difensore che difende il tiro di rigore, il goal viene concesso.

- e. per ogni altra infrazione da parte di un giocatore della squadra in difesa e la rete non è segnata: il tiro di rigore deve essere ripetuto.
- f. per ogni altra infrazione da parte di un giocatore della squadra in attacco diverso da colui che ha eseguito il tiro di rigore e la rete è segnata: il tiro di rigore deve essere ripetuto.

14 Provvedimenti disciplinari personali

14.1 Per ogni infrazione il giocatore responsabile potrà essere:

- a. richiamato (verbalmente)
- b. ammonito (cartellino verde)

In gare a livello internazionale il cartellino verde indica una sospensione di un minuto di tempo di gioco effettivo

- c. espulso temporaneamente per un minimo di 2 minuti di tempo giocato (cartellino giallo)

Per la durata di ogni espulsione temporanea di un giocatore in campo o fuori dal campo, la squadra cui appartiene il giocatore espulso temporaneamente giocherà con un giocatore in meno.

- d. espulso definitivamente per tutta la durata della partita (cartellino rosso).

Per ogni espulsione definitiva, la squadra cui appartiene il giocatore espulso definitivamente giocherà il resto della partita con un giocatore in meno.

Un provvedimento disciplinare può essere inflitto in aggiunta alla sanzione tecnica appropriata.

14.2 I giocatori espulsi temporaneamente devono rimanere in un posto prestabilito fino a quando l'arbitro che li ha espulsi non li autorizzi a riprendere il gioco.

14.3 I giocatori espulsi temporaneamente possono unirsi alla loro squadra durante l'intervallo dopo di che devono ritornare nel posto prestabilito per completare il loro periodo di espulsione.

14.4 La durata prevista di un'espulsione temporanea può essere prolungata in caso di cattiva condotta del giocatore

14.5 Permanently suspended players must leave the field and its surrounding area.

durante il periodo della sua espulsione.

14.5 I giocatori espulsi definitivamente devono lasciare il campo di gioco e l'area circostante.

UMPIRING

1 Objectives

1.1 Umpiring hockey is a challenging but rewarding way to participate in the game.

1.2 Umpires contribute to the game by:

- a. helping to raise the standard of the game at all levels by ensuring that players observe the Rules
- b. ensuring that every game is played in the right spirit
- c. helping to increase the enjoyment of the game for players, spectators, and others.

1.3 These objectives can be achieved by umpires being:

- a. consistent: umpires maintain the respect of players by being consistent
- b. fair: decisions must be made with a sense of justice and integrity
- c. prepared: no matter how long an umpire has been officiating, it is important to prepare thoroughly for every match
- d. focused: concentration must be maintained at all times; nothing must be allowed to distract an umpire

ARBITRAGGIO

1 Obbiettivi

1.1 Arbitrare l'hockey è un modo impegnativo ma gratificante per partecipare al gioco.

1.2 Gli arbitri contribuiscono al gioco:

- a. aiutando ad elevare il livello di gioco a tutti i livelli assicurando che i giocatori osservino le regole
- b. assicurando che ogni partita venga giocata con il giusto spirito
- c. contribuendo ad aumentare il divertimento per giocatori, spettatori e altri.

1.3 Questi obbiettivi possono essere raggiunti dagli arbitri che sapranno essere:

- a. coerenti: gli arbitri ottengono il rispetto dei giocatori con la coerenza
- b. leali: le decisioni devono essere prese con senso di giustizia e integrità
- c. preparati: non importa da quanto tempo un arbitro ha iniziato ad arbitrare, è importante prepararsi a fondo per ogni partita
- d. concentrati: la concentrazione deve essere mantenuta tutto il tempo, nulla deve distrarre un arbitro

- e. approachable: a good understanding of the Rules must be combined with a good rapport with the players
- f. better: umpires must aim to become even better with each and every match
- g. natural: an umpire must be themselves, and not imitate another person, at all times.

1.4 Umpires must:

- a. have a thorough knowledge of the Rules of Hockey but remember that the spirit of the Rule and common sense must govern interpretation
- b. support and encourage skilful play, deal promptly and firmly with offences and apply the appropriate penalties
- c. establish control and maintain it throughout the match
- d. use all the available tools for control
- e. apply the advantage Rule as much as possible to assist a flowing and open match but without losing control.

2 Applying the rules

2.1 Protecting skilful play and penalising offences:

- a. the relative seriousness of an offence must be identified and serious offences such as dangerous or rough play dealt with early and firmly in a match
- b. intentional offences must be penalised firmly
- c. umpires must demonstrate that if players co-operate, skilful play will be protected and the match will be interrupted only when essential for its proper conduct.

2.2 Advantage:

- a. it is not necessary for every offence to be penalized when no benefit is gained by the offender; unnecessary interruptions to the flow of the match cause undue delay and irritation
- b. when the Rules have been broken, an umpire must apply advantage if this is the most severe penalty
- c. possession of the ball does not automatically mean there is an advantage; for advantage to apply, the player/team with the ball must be able to develop their play
- d. having decided to play advantage, a second opportunity must not be given by reverting to the original penalty
- e. it is important to anticipate the flow of the match, to look beyond the action of the moment and to be aware of potential developments in the match.

2.3 Control:

- a. decisions must be made promptly, positively, clearly and consistently
- b. strict action early in a match will usually discourage repetition of an offence
- c. it is not acceptable for players to abuse opponents, umpires or other technical officials verbally or through body language and attitude. Umpires must deal firmly with abuse of this sort and in appropriate circumstances issue a caution, warning (green card), or a temporary (yellow card) or permanent (red card) suspension. Cautions, warnings and suspensions can be given in isolation or in combination with another penalty

- e. disponibili: una buona conoscenza del regolamento deve essere associata ad un buon rapporto con i giocatori
- f. migliori: gli arbitri devono puntare a migliorarsi partita dopo partita
- g. naturali: un arbitro deve sempre essere se stesso e non imitare altre persone.

1.4 Gli arbitri devono:

- a. avere una conoscenza approfondita del regolamento ma ricordare che lo spirito della regola e il buon senso devono sempre guidare l'interpretazione
- b. sostenere e favorire l'abilità di gioco, intervenire tempestivamente con fermezza ed applicare le adeguate sanzioni
- c. stabilire il controllo e mantenerlo per tutta la partita
- d. utilizzare tutti gli strumenti disponibili per il controllo
- e. applicare la regola del vantaggio il più possibile per favorire la fluidità del gioco, ma senza perderne il controllo.

2 Applicazione delle regole

2.1 Favorire l'abilità tecnica di gioco e punire le infrazioni:

- a. la relativa gravità di un fallo deve essere identificata e infrazioni gravi come il gioco pericoloso o duro devono essere affrontate prontamente e con fermezza durante la partita
- b. infrazioni intenzionali devono essere sanzionate con fermezza
- c. gli arbitri devono dimostrare che se i giocatori collaborano, l'abilità tecnica di gioco verrà salvaguardata e la partita sarà interrotta solo quando indispensabile per il suo corretto svolgimento.

2.2 Vantaggio:

- a. non è necessario che l'arbitro sanzioni un fallo quando il giocatore che lo commette non trae alcun beneficio; inutili interruzioni del gioco portano a ritardi non necessari e causano irritazione
- b. quando le regole sono state infrante, un arbitro deve applicare il vantaggio se questa è la sanzione più grave
- c. mantenere il possesso della palla non significa automaticamente avere un vantaggio; per applicare il vantaggio, il giocatore/squadra con la palla deve essere in grado di sviluppare il proprio gioco
- d. una volta accordato il vantaggio, non deve essere concessa una seconda opportunità sanzionando il fallo originale
- e. è importante anticipare lo svolgimento della partita, valutare i possibili sviluppi dell'azione e stare attenti a come può evolvere la partita stessa.

2.3 Controllo:

- a. le decisioni devono essere prese tempestivamente, in modo positivo, chiaro e coerente.
- b. intervenire con decisione all'inizio di una partita normalmente scoraggia la ripetizione di una infrazione.
- c. non è accettabile che i giocatori maltrattino gli avversari, gli arbitri o ufficiali di gara né verbalmente né tramite atteggiamenti del loro corpo. Gli arbitri devono gestire con fermezza l'abuso di questo tipo di comportamento e a seconda delle circostanze intervenire con il richiamo verbale, con l'ammonizione (cartellino verde), con la sospensione temporanea (cartellino giallo) o definitiva (cartellino rosso). Richiami, ammonizioni e sospensioni possono essere inflitti isolatamente o congiuntamente ad

- d. cautions can be given to players in close proximity without stopping the match
- e. it is possible, although umpires are not encouraged to do so, for a player to receive two green or two yellow cards for different minor offences during the same match. However, when an offence for which a card has already been awarded is repeated, the same card must not be used again and a more severe penalty must be awarded
- f. when a second yellow card is awarded, the period of suspension must be significantly longer than the first suspension
- g. there must be a clear difference between the duration of a yellow card suspension for a minor offence and the duration for a more serious and/or physical offence
- h. when a player intentionally misbehaves in a serious manner towards another player, umpire or other match official the red card must be shown immediately.

2.4 Penalties:

- a. a wide range of penalties is available
- b. two penalties can be used together to deal with bad or persistent offences.

3 Umpiring skills

3.1 The main umpiring skill areas are :

- a. match preparation
- b. co-operation
- c. mobility and positioning
- d. whistling
- e. signaling.

3.2 Match preparation:

- a. umpires must prepare thoroughly for each match by arriving at the field in good time
- b. before the match commences, both umpires must check the field markings, the goals and the nets and check for any dangerous playing equipment or field equipment
- c. the two umpires must wear similar colours to one another, but different from those of both teams
- d. clothing appropriate to the conditions must be worn
- e. footwear must suit field conditions and assist mobility
- f. umpiring equipment includes a copy of the current Rules book, a loud and distinctive whistle, a stop watch, coloured cards to indicate personal penalties and materials to record match details.

3.3 Co-operation:

- a. good team-work and co-operation between umpires is essential
- b. prior to a match, umpires must discuss and agree how they are going to work together to assist each other. Eye contact between umpires must be practised and maintained
- c. umpires must take responsibility and be prepared to assist when their colleague is unsighted or has difficulty seeing certain parts of the field. If necessary and if mobility is

altre sanzioni

- d. i giocatori più vicini possono essere richiamati verbalmente senza fermare la partita
- e. è possibile, anche se gli arbitri non sono incoraggiati a farlo, per un giocatore ricevere due cartellini verdi o due cartellini gialli per diverse infrazioni minori durante la stessa partita. Tuttavia, quando una infrazione per la quale un cartellino è stato già assegnato viene ripetuta, lo stesso cartellino non deve essere utilizzato di nuovo e deve essere inflitta una punizione più severa
- f. quando viene mostrato un secondo cartellino giallo, il periodo di sospensione deve essere significativamente più lungo rispetto alla prima sospensione
- g. deve esserci una chiara differenza tra la durata di una sospensione per un cartellino giallo per un fallo minore e la durata per una infrazione più grave e/o fisica
- h. quando un giocatore si comporta seriamente male ed intenzionalmente nei confronti di un altro giocatore, arbitro o altro ufficiale di gara, deve essergli mostrato immediatamente il cartellino rosso.

2.4 Punizioni:

- a. è disponibile una vasta gamma di punizioni
- b. due punizioni possono essere usate insieme per sanzionare le infrazioni cattive o persistenti.

3 Abilità arbitrali

3.1 Le principali aree di abilità di un arbitro sono:

- a. preparazione della partita
- b. cooperazione
- c. mobilità e posizione
- d. fischio
- e. segnalazione.

3.2 Preparazione della partita:

- a. gli arbitri devono prepararsi accuratamente per ogni partita arrivando al campo in tempo utile
- b. prima che la partita abbia inizio, entrambi gli arbitri devono controllare la tracciatura del campo, le porte e le reti e verificare la presenza di attrezzature di gioco o del campo pericolose.
- c. i due arbitri devono indossare maglie di colori simili, ma diverse da quelli di entrambe le squadre
- d. deve essere indossato un abbigliamento appropriato per le condizioni ambientali
- e. le calzature devono adattarsi alle condizioni del campo e aiutare la mobilità
- f. l'equipaggiamento dell'arbitro include una copia del Regolamento di gioco in vigore, un fischietto con un suono forte e distinto, un cronometro, cartellini colorati per indicare le sanzioni personali e materiale per registrare i dettagli della partita.

3.3 Cooperazione:

- a. un buon lavoro di squadra e cooperazione tra gli arbitri è essenziale.
- b. prima di una partita, gli arbitri devono discutere e concordare come hanno intenzione di lavorare insieme per aiutarsi l'uno con l'altro. Il contatto visivo tra gli arbitri deve essere praticato e mantenuto
- c. gli arbitri devono assumersi la responsabilità ed essere pronti ad assistere il collega coperto o che ha difficoltà a vedere alcune parti del campo. In caso di necessità e se la

good, umpires must be prepared to cross the centre-line and go as far as appropriate into a colleague's half of the field to assist. This helps to reassure players that decisions are correct

- d. a written record of goals scored and cards issued must be kept by both umpires and confirmed at the end of the match.

3.4 Mobility and positioning:

- a. umpires must be mobile so they can move to appropriate positions throughout the match.
- b. static umpires cannot view play clearly enough to make correct decisions at all times
- c. fit, mobile and well positioned umpires are better able to concentrate on the flow of the match and on the decisions which need to be made
- d. each umpire operates mainly in half of the field with the centre line to their left
- e. in general, the most suitable position for umpires is ahead of and on the right of the attacking team
- f. for play between the centre-line and 23 metres area, umpires must be positioned near their side-line
- g. when play is in the 23 metres area or circle, umpires must move further into the field away from the sidelines and, when necessary, into the circle itself to see important offences and to judge whether shots at goal are legitimate
- h. for penalty corners and after the ball has gone outside the field, umpires must take up a position which gives a clear view of all potential action
- i. for penalty strokes, umpires must take up a position behind and to the right of the player taking the stroke
- j. umpires must not allow their positioning to interfere with the flow of play
- k. umpires must face the players all the time.

3.5 Whistling:

- a. the whistle is the main way in which umpires communicate with players, each other and other persons involved in the match
- b. the whistle must be blown decisively and loudly enough for all involved in the match to be able to hear it. This does not mean long loud whistling at all times
- c. the tone and duration of the whistle must be varied to communicate the seriousness of offences to players.

3.6 Signalling:

- a. signals must be clear and held up long enough to ensure that all players and the other umpire are aware of decisions
- b. only the official signals must be used
- c. it is preferable to be stationary when giving a signal
- d. directional signals must not be made across the body
- e. it is bad practice to look away from the players when a signal or decision is made; further offences might be missed, concentration can be lost, or this can indicate a lack of confidence.

4 Umpiring signals

mobilità è buona, gli arbitri devono essere pronti ad attraversare la linea di metà campo e a spingersi per quanto opportuno nella metà campo del collega. Questo aiuta a rassicurare i giocatori che le decisioni prese sono corrette.

- d. ciascun arbitro deve annotare le reti segnate e il numero dei giocatori sanzionanti con i cartellini incrociando i dati a fine partita.

3.4 Mobilità e posizione:

- a. gli arbitri devono essere mobili in maniera da raggiungere la posizione corretta durante la partita
- b. gli arbitri statici non possono avere una visione di gioco abbastanza chiara per prendere decisioni corrette in ogni momento
- c. arbitri in forma, mobili e ben posizionati sono maggiormente portati a concentrarsi sulla fluidità del gioco e sulle decisioni che devono essere prese
- d. ogni arbitro opera principalmente nella metà campo con la linea centrale alla sua sinistra
- e. in generale, la posizione più corretta per gli arbitri è quella che permette di anticipare la squadra che attacca mantenendo il lato destro
- f. quando il gioco si sviluppa tra la linea di metà campo e l'area dei 23 metri, gli arbitri devono essere posizionati vicino alla loro linea laterale
- g. quando il gioco si sviluppa nell'area dei 23 metri o nell'area di tiro, gli arbitri devono entrare nel campo di gioco allontanandosi dalle linee laterali e, se necessario, entrando nell'area di tiro per vedere infrazioni significative e giudicare se i tiri in porta sono legittimi.
- h. per i tiri di angolo corto e dopo che la palla è uscita da campo di gioco, gli arbitri devono assumere una posizione che dia una chiara visione di tutti i possibili sviluppi del gioco
- i. per i tiri di rigore, gli arbitri devono prendere una posizione alle spalle e alla destra del giocatore che effettua il tiro
- j. gli arbitri devono fare in modo che la loro posizione non interferisca con il gioco
- k. gli arbitri devono guardare i giocatori per tutto il tempo.

3.5 Il fischio:

- a. il fischio è il principale strumento con cui gli arbitri comunicano con i giocatori, tra di loro e con le altre persone coinvolte nella partita
- b. il fischietto deve essere usato con decisione e in maniera sufficientemente forte in modo che tutti i soggetti coinvolti nella partita riescano a sentirlo. Questo tuttavia non significa fischi forti in ogni momento
- c. il tono e la durata del fischio devono essere variati per comunicare ai giocatori la gravità dei falli ai giocatori.

3.6 Segnalazione:

- a. i segnali devono essere chiari e mantenuti abbastanza a lungo per garantire che tutti i giocatori e l'altro arbitro siano a conoscenza della decisione presa
- b. devono essere utilizzati solo i segnali ufficiali
- c. è preferibile essere fermi quando si esegue un segnale
- d. la direzione non deve essere indicata con il braccio opposto
. è cattiva abitudine distogliere lo sguardo dai giocatori quando si segnala o viene presa decisione; si potrebbe non vedere altre infrazioni, perdere concentrazione e questo può indicare una mancanza sicurezza.

4 Segnali arbitrali

<p>4.1 Timing:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. start time: turn towards the other umpire with one arm straight up in the air b. stop time for a time-out: turn towards the other umpire and create a T shape with both hands in front of the chest c. stop time at any other time: turn towards the other umpire and cross fully-extended arms at the wrists above the head d. two minutes of play remaining: raise both hands straight up in the air with pointing index fingers e. one minute of play remaining: raise one hand straight up in the air with pointing index finger. <p><i>Once a timing signal has been acknowledged no further time signal is needed.</i></p> <p>4.2 Bully: move hands alternately up and down in front of the body with palms facing each other.</p> <p>4.3 Ball out of play:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. ball out of play over the side-board: indicate the direction with one arm raised horizontally b. ball out of play over the back-line by an attacker: face the centre of the field and extend both arms horizontally sideways <p>4.4 Goal scored: point both arms horizontally towards the centre of the field.</p> <p>4.5 Conduct of play:</p>	<p>4.1 Tempo:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Inizio della partita: girarsi verso l'altro arbitro con un braccio disteso verso l'alto b. fermare il tempo per un time-out: girarsi verso l'altro e indicare il segno della T con le due mani di fronte al petto c. fermare il tempo in ogni altra occasione: girarsi verso l'altro arbitro incrociando all'altezza dei polsi le braccia distese sopra la testa d. due minuti di gioco rimanenti: alzare entrambe le mani verso l'alto in aria con gli indici puntati e. un minuto di gioco rimanente: alzare una mano verso l'alto con il dito indice puntato <p><i>Una volta che il segnale di tempo è stato confermato non servono altri segnali.</i></p> <p>4.2 Bully: muovere le mani alternativamente su e giù davanti al corpo con i palmi uno di fronte all'altro.</p> <p>4.3 Palla fuori dal campo di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. palla fuori dal campo di gioco oltre le sponde laterali: indicare la direzione con un braccio alzato orizzontalmente b. palla oltre la linea di fondo da parte di un attaccante: voltarsi verso il centro del campo ed estendere entrambe le braccia orizzontalmente lateralmente <p>4.4 Goal segnato: indicare con entrambe le braccia distese orizzontalmente il centro del campo.</p> <p>4.5 Condotta di gioco:</p>
<p><i>Signals for conduct of play offences must be shown if there is doubt about the reason for the decision.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. dangerous play: place one forearm diagonally across the chest b. misconduct and/or bad temper: stop play and make a calming movement by moving both hands slowly up and down, palms downward, in front of the body c. kick: slightly raise a leg and touch it near the foot or ankle with the hand d. raised ball: hold palms facing each other horizontally in front of the body, with one palm approximately 150 mm above the other e. obstruction: hold crossed forearms in front of the chest f. third party or shadow obstruction: alternately open and close crossed forearms in front of the chest g. stick obstruction: hold one arm out and downwards in front of the body half-way between vertical and horizontal; touch the forearm with the other hand h. 3 metres distance: extend one arm straight up in the air showing an open hand with all fingers extended. <p>4.6 Penalties:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. advantage: extend one arm high from the shoulder in the direction in which the benefiting team is playing b. free push: indicate the direction with one arm raised horizontally c. penalty corner: point both arms horizontally towards the goal 	<p><i>I segnali relativi al tipo di fallo di gioco devono essere utilizzati solo se i giocatori hanno un dubbio circa il motivo della decisione.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> a. a. gioco pericoloso: avambraccio posto diagonalmente sul petto b. cattiva condotta e/o attitudine: fermare il gioco e richiamare alla calma muovendo entrambe le mani lentamente su e giù, con i palmi verso il basso, di fronte al corpo c. fallo di piede: alzare leggermente una gamba e toccarla con la mano in prossimità del piede o della cavaglia d. palla sollevata: tenere i palmi l'uno di fronte all'altro orizzontalmente di fronte al corpo, con un palmo a circa 150 mm sopra l'altro e. ostruzione: tenere gli avambracci incrociati davanti al petto f. ostruzione di terza parte o velo: aprire e chiudere alternativamente gli avambracci incrociati davanti al petto g. ostruzione di bastone: tenere un braccio in fuori e verso il basso di fronte al corpo a metà strada tra il verticale e l'orizzontale; toccare l'avambraccio con l'altra mano h. 3 metri di distanza: distendere un braccio teso verso l'alto mostrando la mano aperta con tutte le dita estese. <p>4.6 Sanzioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. vantaggio: distendere il braccio al disopra della spalla nella direzione verso cui la squadra beneficiaria sta giocando b. tiro libero: indicare la direzione con un braccio disteso orizzontalmente c. tiro di angolo corto: indicare con entrambe le braccia distese orizzontalmente verso la porta

- d. penalty stroke: point one arm at the penalty stroke mark and the other straight up in the air; this signal also indicates time stopped.

- d. tiro di rigore: distendere un braccio verso il dischetto del rigore e l'altro verso l'alto; questo segnale indica anche l'arresto del tempo.

PITCH AND EQUIPMENT SPECIFICATIONS

Diagrams are provided to assist interpretation of these specifications but they are not necessarily drawn to scale. The text is the definitive specification.

1 Pitch and pitch equipment

- 1.1 The pitch is rectangular, 44.00 metres long bounded by side-boards and 22.00 metres wide bounded by backlines.

Use of a full-size pitch is strongly recommended but a smaller size pitch may be specified in national or local regulations. The minimum size of a pitch is 36 metres long and 18 metres wide.

Minimum "run-off" areas are recommended outside the backlines (3 metres) and side-lines (1 metre).

1.2 Markings :

- a. no marks other than those described in this Rule are to be made on the playing surface

If indoor hockey is played on a surface marked with lines for other sports which cannot easily be removed, they must be a

SPECIFICHE DEL CAMPO DA GIOCO E DELL'ATTREZZATURA

I disegni vengono riportati solo per aiutare nella corretta interpretazione di queste specifiche ma non sono necessariamente in scala. Il testo è la spiegazione definitiva.

1 Campo da gioco e sue attrezzature

- 1.1 Il campo è rettangolare, lungo 44,00 metri delimitato dalle sponde laterali e largo 22,00 metri delimitato dalle linee di fondo

L'uso di un campo dalle dimensioni complete è fortemente consigliato ma campi di dimensioni ridotte possono essere utilizzati a livello nazionale o locale. Le dimensioni minime del campo sono 36 metri di lunghezza e 18 di larghezza

E' consigliato avere delle aree di sfogo oltre le linee di fondo (3 metri) e le sponde laterali (1 metro)

1.2 Tracciatura

- a. Nessun'altra tracciatura al di fuori di quelle indicate in questo regolamento deve comparire sulla superficie del campo da gioco

Se si gioca su una superficie tracciata con linee di altri sport che non possono essere facilmente rimosse, queste devono essere di

distinctive colour.

- b. lines are 50 mm wide and must be clearly marked along their entire length
- c. the back-lines and all markings enclosed between them and the side-boards are part of the pitch
- d. all marks must be made in a colour which contrasts with the playing surface.

1.3 Pitch side-boards :

- a. mark the 36.00 to 44.00 metres long perimeter of the pitch
- b. are based on a square 100 mm cross-section
- c. the upright surface facing the pitch is inclined by 10 mm towards the pitch.

Side-boards must be made of wood or materials with similar physical properties. They must not have fittings or supports which are dangerous to players or umpires.

1.4 Lines and other marks :

- a. back-lines: 18.00 to 22.00 metres long perimeter lines
- b. goal-lines: the parts of the back-lines between the goal-posts
- c. centre-line: across the middle of the pitch
- d. lines 300 mm long marked inside the pitch on each back-line on both sides of the goal at 6 metres from the outer edge of the nearer goal-post, as measured between the furthest edges of each line
- e. lines 150 mm long marked outside the pitch on each back-line 1.50 metres from the centre of the back-line, as measured between the nearest edges of these lines
- f. penalty spots 100 mm in diameter marked in front of the centre of each goal with the centre of each spot 7 metres from the inner edge of the goal-line.

1.5 Circles :

- a. lines 3.00 metres long and parallel to the back-lines are marked inside the pitch with their centres in line with the centres of the back-lines; the distance from the outside edges of these 3.00 metres lines to the outside edges of the back-lines is 9.00 metres
- b. these lines are continued in uninterrupted arcs in both directions to meet the back-lines in the form of quartercircles with centres at the inside front corner of the nearer goal-posts
- c. the 3.00 metres line and the arcs are called the circle lines; the spaces enclosed by these lines, including the lines themselves, are called the circles
- d. broken lines are marked with their outer edges 3 metres from the outer edge of each circle-line; each broken line starts with a solid section at the top centre of the circle-line and each solid section is 300 mm long with gaps between the solid sections 2 metres long

These broken lines are only recommended for international matches because it is recognised that many sports halls already have a profusion of markings. Their adoption for other matches is at the discretion of National Associations and Continental Federations.

Indoor Pitch Dimensions

un colore diverso

- a. le linee sono larghe 50 mm e devono essere chiaramente tracciate per tutta la loro lunghezza
- b. le linee di fondo e tutte le tracciature comprese tra di esse e le sponde laterali fanno parte del campo da gioco
- c. tutte le tracciature devono essere di un colore che contrasti con quello della superficie di gioco

1.3 Sponde laterali

- a. indicano il lato lungo da 36,00 a 44,00 del campo di gioco
- b. hanno una sezione quadrata di 100 mm
- c. la faccia rivolta verso il campo di gioco ha una inclinazione di 10 mm verso il campo di gioco

Le sponde laterali devono essere fatte di legno o di materiali con proprietà fisiche simili. Non devono avere accessori o supporti che possano costituire pericolo per i giocatori e gli arbitri

1.4 Linee e altre tracciature

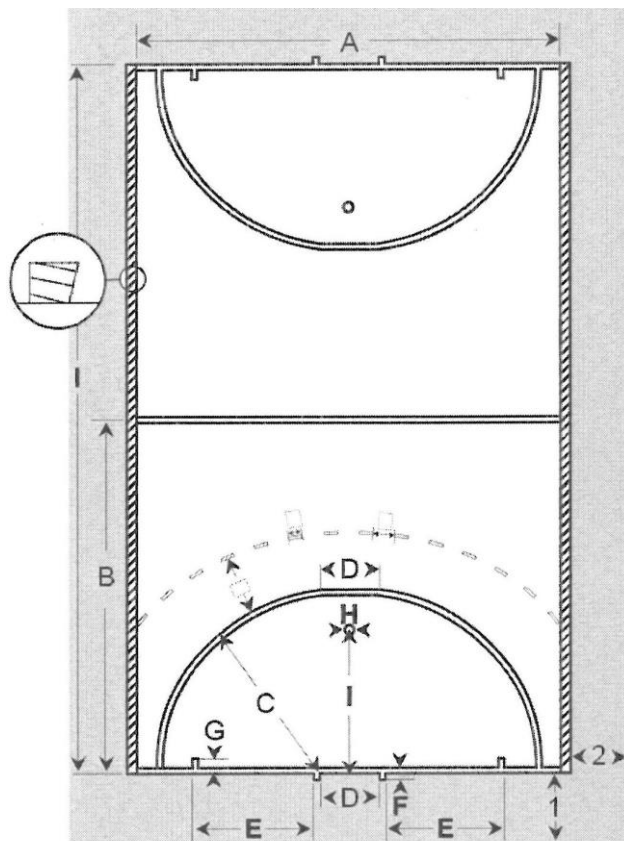
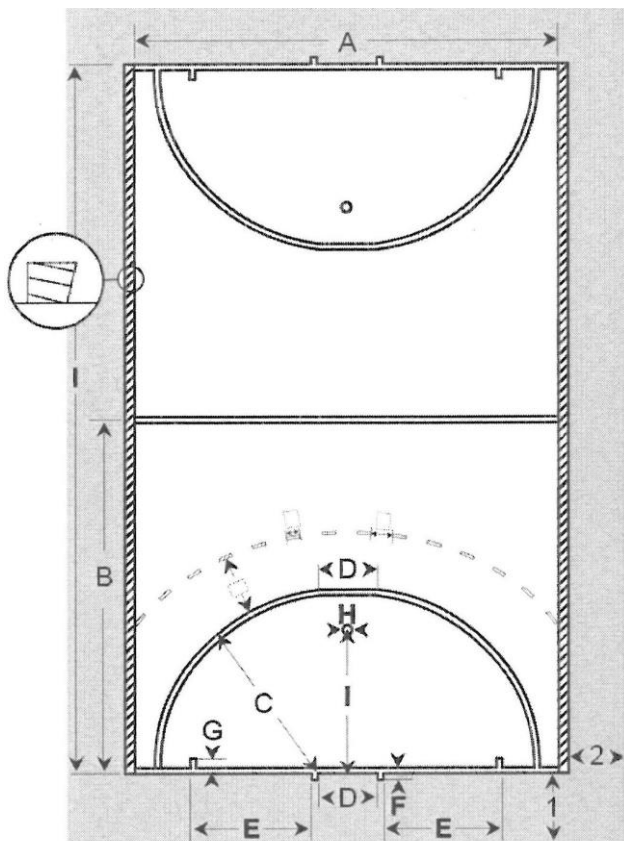
- a. linee di fondo: lunghe da 18,00 a 22,00 metri
- b. linee di porta: la porzione delle linee di fondo compresa tra i pali della porta
- c. linea di centro campo: attraversa il centro del campo da gioco
- d. linee lunghe 300 mm devono essere tracciate all'interno del campo di gioco su ogni linea di fondo ai due lati della porta a 6 metri dallo spigolo del palo della porta più vicino, misurati dal lato esterno della linea stessa
- e. linee lunghe 150 mm devono essere tracciate fuori dal campo di gioco su ogni linea di fondo a 1,50 metri dal punto centrale della linea di fondo, misurati dal lato più vicino di queste linee
- f. il dischetto del rigore di diametro 100 mm deve essere tracciato di fronte al centro di ogni linea di porta con il centro del dischetto a 7 metri dal lato interno della linea di porta

1.5 Aree

- a. linee lunghe 3,00 metri e parallele alle linee di fondo devono essere tracciate all'interno del campo di gioco con il loro centro in linea con il centro delle linee di fondo; la distanza dal lato esterno di queste linee lunghe 3,00 metri al lato esterno delle linee di fondo è 9,00 metri
- b. queste linee continuano in entrambe le direzioni con un semicerchio che incrocia le linee di fondo a formare un quarto di cerchio con il centro nell'angolo interno frontale del palo della porta più vicino
- c. la linea di tre metri e gli archi sono definite linee dell'area; lo spazio racchiuso da queste linee, incluse le linee stesse, viene definito area
- d. linee tratteggiate sono tracciate con il loro lato esterno a 3 metri dal lato esterno delle linee dell'area; ogni linea tratteggiata inizia con un tratto pieno in corrispondenza del centro delle linee dell'area ed ogni tratto pieno è lungo 300 mm con uno spazio tra due tratti pieni di 2 metri.

Queste linee tratteggiate sono solo consigliate per competizioni internazionali perché si riconosce il fatto che molti palasport hanno già numerose tracciature. L'adozione di queste linee tratteggiate è a discrezione delle Associazioni Nazionali o Federazioni Continentali

Dimensioni del campo da gioco indoor



Code	Metres	Code	Metres
A	22.00 (min. 18,00)	H	0.10
B	22.00 (min. 18,00)	I	7.00
C	9.00	J	3.00
D	3.00	K	2.00
E*	6.03	L	0.30
F	0.15	1	min. 3.00
G	0.30	2	min. 1.00

1.6 Goals :

- two vertical goal-posts joined by a horizontal crossbar are placed at the centre of each back-line on the external marks
- the goal-posts and cross-bar are white, rectangular in cross section, 80 mm wide and 80 mm deep
- the goal-posts must not extend vertically beyond the cross-bar and the cross-bar must not extend horizontally beyond the goal-posts
- the distance between the inner edges of the goal-posts is 3.00 metres and the distance from the lower edge of the cross-bar to the ground is 2.00 metres
- the space outside the pitch, behind but including the goal-posts and cross-bar and enclosed by the net is a minimum of 800 mm deep at the cross-bar and a minimum of 1.00 metres deep at ground-level.

Lettera	Metri	Lettera	Metri
A	22.00 (min. 18,00)	H	0.10
B	22.00 (min. 18,00)	I	7.00
C	9.00	J	3.00
D	3.00	K	2.00
E*	6.03	L	0.30
F	0.15	1	min. 3.00
G	0.30	2	min. 1.00

1.6 Porte

- due pali verticali uniti da una traversa orizzontale vengono posizionati al centro di ciascuna linea di fondo sui segni esterni
- i pali e la traversa sono bianchi, di sezione rettangolare, larghi 80 mm e profondi 80 mm
- i pali non devono estendersi verticalmente oltre la traversa e la traversa non si deve estendere orizzontalmente oltre i pali
- la distanza tra il lato interno dei due pali è di 3,00 metri e la distanza tra il lato in basso della traversa e il terreno è di 2,00 metri
- lo spazio al di fuori del campo di gioco, dietro ma che include i pali e la traversa e racchiuso da una rete ha una profondità minima di 800 mm all'altezza della traversa e un minimo di 1,00 metro a livello del terreno

Goal side-boards and back-boards are not mandatory but if fitted should conform to the following specification :

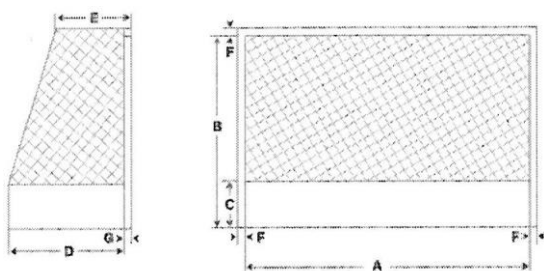
- a side-boards are minimum 0.92 metres long and 460 mm high
- back-boards are 3.00 metres long and 460 mm high
- side-boards are positioned on the ground at right angles to the back-line and are fixed to the back of the goal-posts without increasing their width
- back-boards are positioned on the ground at right angles to the goal side-boards and parallel to the back-line, and are fixed to the end of the goal side-boards
- side-boards and back-boards are of a dark colour on the inside.

1.7 Nets :

- the maximum mesh size is 45 mm
- attachment to the back of the goal-posts and cross-bar is at intervals of not more than 150 mm
- the nets hang outside the goal side-boards and backboard if fitted
- the nets are secured so as to prevent the ball passing between the net and the goal-posts and cross-bar and between the net and the side-boards and back-boards if fitted
- the nets are fitted loosely to prevent the ball rebounding.

Goal Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	3.00	E	min. 0.80
B	2.00	F	0.080
C	1.48	G	0.080
D	min. 1.00		



1.8 Benches and table :

- a bench for each team is placed outside and along one side of the pitch
- a table for timekeeping is placed outside and at the centre of the pitch on the same side as and between the team benches.

The position of the benches and table must not be dangerous to players or umpires.

2 Ball

2.1 The ball:

Le assi laterali e posteriori della porta non sono obbligatorie ma se presenti devono rispettare le seguenti specifiche

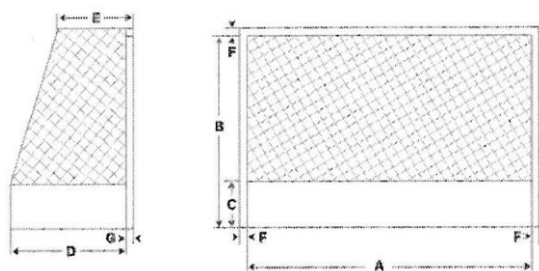
- le assi laterali sono lunghe minimo 0,92 metri e alte 460 mm
- le assi posteriori sono larghe 3,00 metri e alte 460 mm
- le assi laterali sono posizionate sul terreno ad angolo retto con la linea di fondo e sono fissate al retro del palo della porta in maniera da non aumentarne la larghezza
- le assi posteriori sono posizionate sul terreno ad angolo retto con la assi laterali e parallele alla linea di fondo, e sono fissate al fondo delle assi laterali
- le assi laterali e posteriori devono essere di colore scuro sul lato interno

1.7 Reti

- la maglia della rete è massimo 45 mm
- il punto di aggancio sul retro dei pali e della traversa ha intervalli non superiori a 150 mm
- la rete che sborda oltre le assi laterali e posteriori è fissata
- le reti devono essere bloccate in maniera da assicurare che la pallina non passi tra la rete ed i pali e la traversa e tra la rete e le assi laterali e posteriori
- la rete deve essere fissata in maniera lasca in maniera tale che la pallina non rimbalzi

Dimensioni della porta

Lettera	Metri	Lettera	Metri
A	3.00	E	min. 0.80
B	2.00	F	0.080
C	1.48	G	0.080
D	min. 1.00		



1.8 Panchine e tavolo

- una panchina per ogni squadra è posizionata fuori dal campo di gioco e lungo uno dei lati del campo
- un tavolo per il cronometrista è posizionato fuori dal campo di gioco, dallo stesso lato del campo delle due panchine e tra di esse.

La posizione delle panchine e del tavolo non deve costituire pericolo per i giocatori e per gli arbitri

2 Palla

2.1 La palla:

- a. is spherical
- b. has a circumference of between 224 mm and 235 mm
- c. weighs between 156 grams and 163 grams
- d. is made of any material and coloured white (or an agreed colour which contrasts with the playing surface)
- e. is hard with a smooth surface but indentations are permitted.

3 Goalkeeper's equipment

3.1 Hand protectors :

- a. each have a maximum width of 228 mm and length of 355 mm when laid flat, palm upwards
- b. must not have any additions to retain the stick when the stick is not held in the hand.

3.2 Leg guards : each have a maximum width of 300mm when on the leg of the goalkeeper.

The dimensions of goalkeeper's hand protectors and leg guards are measured using gauges with the relevant internal dimension

- a. è rotonda
- b. ha una circonferenza tra 224 mm e 235 mm
- c. pesa tra 156 grammi e 163 grammi
- d. può essere fatta di ogni materiale e di colore bianco (o di ogni altro colore che contrasti con la superficie di gioco)
- e. è dura con una superficie liscia ma sono permesse rientranze

3 Equipaggiamento del portiere

3.1 Protezioni delle mani

- a. hanno una larghezza massima di 228 mm e una lunghezza massima di 355 mm quando appoggiati su un piano, palmo verso l'alto
- b. non devono avere nessuna dispositivo di ritenzione del bastone quando quest'ultimo non è tenuto in mano

3.2 Cosciali: hanno una larghezza massima di 300 mm quando indossati sulle gambe del portiere

Le dimensioni delle protezioni delle mani e dei cosciali dei portieri vengono misurate con idonei calibri dalle misure indicate.