



REGOLAMENTO HOCKEY A 5

UNDER 12

Maschile/Femminile/Misto

SOMMARIO

ART. 1 SQUADRE	3
ART. 2 DISPOSITIVI DI PROTEZIONE GIOCATORI	3
ART. 3 SOSTITUZIONI.....	3
ART.4 DURATA DELLA GARA e ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO.....	4
ART. 5 SORTEGGIO.....	6
ART. 6 ARBITRO.....	6
ART. 7 TERRENO Di GIOCO	6
ART. 8 PORTE	6
ART. 9 AREA Di TIRO	7
ART. 10 LA PALLA	7
ART. 11 I BASTONI.....	7
ART. 12 CONDOTTA Di GIOCO	7
ART. 13 TIRO DI PUNIZIONE	9
ART. 14 TIRO DI ANGOLO CORTO.....	9
ART. 15 TIRO DI RIGORE.....	11
ART. 16 PALLA FUORI DEL TERRENO DI GIOCO	11
ART. 17 RINVIO AD ALTRO REGOLAMENTO.....	12

ART. 1 SQUADRE

La gara viene giocata da due squadre. Per ciascuna squadra prendono parte al gioco cinque (5) giocatori, di cui uno è obbligatoriamente il portiere.

Ad ogni squadra è consentito avere a disposizione un massimo di cinque (5) giocatori di riserva per effettuare le sostituzioni.

ART. 2 DISPOSITIVI DI PROTEZIONE GIOCATORI

Il portiere dovrà essere sempre equipaggiato con lo specifico abbigliamento protettivo previsto per il ruolo.

Ai giocatori in campo è consigliato l'uso di parastinchi e paradenti.

Il difensore, nel corner corto, deve indossare obbligatoriamente una maschera protettiva per il viso.

ART. 3 SOSTITUZIONI

La sostituzione dei giocatori può avvenire in qualsiasi momento salvo il periodo compreso tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto; durante tale periodo è autorizzata solo la sostituzione del portiere della squadra in difesa nel caso in cui sia infortunato o sia stato espulso. Le sostituzioni devono avvenire nei pressi del centro del campo.

Un giocatore sostituito può rientrare in campo per successive sostituzioni.

Non è permesso ad una squadra di iniziare una gara o di proseguirla se non è in grado di schierare sul campo almeno tre (3) giocatori contemporaneamente.

Se durante il gioco una squadra dovesse trovarsi con meno di tre (3) giocatori, l'incontro sarà interrotto e verrà dichiarata vincitrice la squadra avversaria con il punteggio di 2-0 (due MATCH a zero) o con quello più favorevole acquisito sul campo.

RACCOMANDAZIONE AI TECNICI E AI DIRIGENTI

È auspicabile che ogni giocatore iscritto in elenco abbia modo di giocare il tempo sufficiente per farlo sentire parte della squadra e renderlo partecipe dell'esito della gara.

ART.4 DURATA DELLA GARA E ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

Gli incontri saranno disputati su tre tempi (match) di dieci minuti con pausa di tre minuti (3') tra un tempo e l'altro.

Il risultato dell'incontro sarà la somma dei risultati dei tre match. Per ogni match vinto o pareggiato sarà assegnato un (1) punto. Nessun punto sarà assegnato in caso di sconfitta.

Per le diverse combinazioni del risultato finale, si prenda ad esempio la tabella riportata di seguito:

COMBINAZIONE RISULTATI	RISULTATO DELL'INCONTRO
Vittoria in tutti e tre i match	3 - 0
Un match in pareggio e due vinti	3 - 1
Due match in pareggio e uno vinto	3 - 2
Pareggio in tutti e tre i match della gara	3 - 3
Due vittorie di una squadra e una dell'altra	2 - 1
Una vittoria di una squadra, una vittoria dell'altra e un pareggio	2 - 2

Ai fini della classifica saranno assegnati tre (3) punti per la vittoria, un (1) punto per il pareggio, zero (0) punti per la sconfitta.

ART. 5 SORTEGGIO

Prima dell'inizio della gara sarà effettuato il sorteggio; la squadra vincente il sorteggio avrà diritto alla scelta del campo oppure a dare inizio alla gara.

Per l'inizio del terzo match, avrà diritto di dare inizio al gioco la squadra che l'avrà fatto nel primo match..

Ad ogni fine match dovrà essere effettuato il cambio campo.

ART. 6 ARBITRO

- Le gare vengono arbitrate da uno o due arbitri.

ART. 7 TERRENO DI GIOCO

Il terreno di gioco deve avere una superficie pari a:

Lunghezza: da mt. 25 a mt. 44.

Larghezza: da mt 15 a mt. 25.

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

ART. 8 PORTE

Sono consentite porte di gioco aventi le seguenti misure interne:

metri 3,66 x metri 2,14 (corrispondenti alle porte regolamentari da hockey prato);

metri 3,00 x metri 2,00 (corrispondenti alle porte di hockey indoor).

ART. 9 AREA DI TIRO

Di fronte ad ogni porta sarà tracciata una linea lunga quanto la lunghezza della porta, parallela alla linea di porta e ad una distanza da metri 6 a metri 9 dalla stessa.

La distanza è misurata dallo spigolo interno dei pali della porta al bordo esterno di questa linea. Gli estremi di questa linea saranno congiunti alla linea di fondo mediante quarti di cerchio aventi per centro lo spigolo interno dei pali della porta.

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

ART. 10 LA PALLA

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

ART. 11 I BASTONI

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

ART. 12 CONDOTTA DI GIOCO

È vietato:

- giocare la palla con il lato tondo del bastone;
- partecipare al gioco senza avere in mano il proprio bastone o cambiarlo tra la concessione e il termine di un tiro di angolo corto o di rigore a meno che il bastone non risponda più alle caratteristiche previste.
- usare il bastone in modo tale da costituire pericolo;
- toccare, trattenere o interferire con gli altri giocatori, con il bastone o con i capi di abbigliamento;

- ostacolare o intimidire in alcun modo un altro giocatore; in particolare deve essere sanzionato severamente il colpire o tentare di colpire volontariamente i piedi o qualsiasi altra parte del corpo di un avversario allo scopo di trarne un vantaggio; i giocatori non possono spingere gli avversari a commettere un fallo involontario.
- colpire la palla a mani unite di dritto o di rovescio (hit e reverse hit) in qualsiasi parte del terreno di gioco eccetto per i tiri trascinati bassi di dritto o di rovescio (tiri a mani unite in cui il bastone all'inizio del movimento si trova già a contatto con il suolo).
- prendere parte al gioco da terra o distesi sul terreno di gioco, se ciò può creare pericolo per la propria o l'altrui incolumità, a meno che non sia il portiere all'interno della propria area di tiro;
- colpire la palla quando questa si trova al di sopra delle spalle ad eccezione del portiere o del difensore che è autorizzato ad usare il bastone per arrestare o deviare un tiro in porta a qualsiasi altezza;
- far passare il proprio bastone al di sopra della testa dell'avversario

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

ART. 13 TIRO DI PUNIZIONE.

- a) Una punizione viene accordata solo quando un giocatore o una squadra è stata svantaggiata dall'avversario che ha commesso una infrazione alle regole.
- b) Un tiro di punizione (tiro libero) deve essere eseguito vicino al punto in cui è stato commesso il fallo. Solo quando il tiro di punizione deve essere eseguito dalla squadra in attacco a meno di metri 3 dal limite dell'area di tiro avversaria, la palla deve essere posta nel punto in cui è stata commessa l'infrazione.
- c) Nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi a meno di metri 3 dalla palla.
- d) La palla sarà in gioco quando viene toccata da un giocatore verso un compagno oppure quando viene giocata per se stessi (self pass).
- e) Su tiro di punizione in attacco (cioè oltre la propria metà campo) la palla non può essere indirizzata direttamente nell'area di tiro avversaria. Questo sarà possibile solo dopo un passaggio oppure dopo che la palla stessa avrà percorso una distanza di almeno 3 metri.

Sanzioni per tutte le infrazioni:

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

ART. 14 TIRO DI ANGOLO CORTO

Un tiro di angolo corto viene accordato:

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

b) Per un fallo intenzionale commesso da un difensore all'interno dell'area di tiro contro un avversario che non sia in possesso di palla o che non abbia la possibilità di giocare la palla.

c) Per un fallo di particolare gravità commesso da un difensore nella propria metà del terreno di gioco e all'esterno dell'area di tiro.

d) per l'invio intenzionale della palla oltre la propria linea di fondo da parte di un difensore.

Modalità di esecuzione:

1) Squadra in attacco:

- a) Un giocatore spingerà o colpirà la palla facendola scorrere sul terreno da un punto situato sulla linea di fondo a mt. 6 dal palo più vicino della porta, a sinistra o a destra della porta stessa secondo le proprie preferenze; il giocatore dovrà avere almeno un piede all'esterno del terreno di gioco.
- b) Due compagni dello stesso giocatore dovranno situarsi sul terreno di gioco, con i piedi e i bastoni all'esterno dell'area di tiro.
- c) Gli altri giocatori devono trovarsi all'interno della propria area di tiro.

2) Squadra in difesa:

- a) Il portiere e un altro giocatore dovranno trovarsi all'interno della propria porta dietro la linea della stessa. Il difensore deve indossare obbligatoriamente una maschera protettiva per il viso.
- b) Gli altri giocatori devono trovarsi all'interno dell'area di tiro avversaria.

Nessun tiro in porta potrà essere effettuato, a seguito di un tiro di angolo corto, prima che la palla sia uscita dall'area di tiro.

ART. 15 TIRO DI RIGORE

Un tiro di rigore deve essere concesso alla squadra avversaria:

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

Modalità dei "tiri di rigore":

Il rigore sarà uno shoot-out per cui un attaccante partirà in conduzione dalla linea di centrocampo e cercherà di segnare una rete dopo essere entrato nell'area di tiro. Il portiere avversario potrà muoversi dalle linea di porta nel momento in cui l'attaccante parte con la palla. L'attaccante avrà 12 secondi per concludere lo shoot-out.

Il tempo trascorso per l'effettuazione del tiro di rigore deve essere interamente recuperato.

ART. 16 PALLA FUORI DEL TERRENO DI GIOCO

1) Oltre la linea laterale oppure oltre le sponde laterali:

- a) La palla viene rimessa in gioco nel punto in cui è uscita, oppure a un metro dallo stesso nel caso ci fossero le sponde laterali, da un giocatore della squadra avversaria di quella del giocatore che ha toccato la palla per ultimo prima che uscisse.
- b) Per l'esecuzione della rimessa in gioco, valgono le regole del Tiro di punizione (art. 13).

2) Oltre la linea di fondo:

- a) Quando la palla è inviata involontariamente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta, viene concesso un tiro di punizione alla squadra che attacca sulla linea di centrocampo, in corrispondenza del punto in cui è uscita la palla (tiro di angolo lungo).

b) Quando la palla è inviata intenzionalmente da un difensore oltre la propria linea di fondo o di porta e una rete non è stata segnata, verrà concesso un tiro di angolo corto alla squadra avversaria.

c) Se la palla è inviata oltre la linea di fondo dalla squadra in attacco, il gioco viene ripreso con una rimessa dal fondo. La rimessa dal fondo viene effettuata dalla squadra in difesa da un punto sulla linea perpendicolare alla linea di fondo e parallela alle linee laterali che passi per il punto in cui la palla è uscita dal terreno di gioco e a non più di metri 9 dal bordo interno della linea di fondo stessa.

ART. 17 RINVIO AD ALTRO REGOLAMENTO

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