FEDERAZIONE ITALIANA HOCKEY

SAN SETTORE AGONISTICO NAZIONALE

CIRCOLARE N. 26 del 25 luglio 2026 - ANNO SPORTIVO 2025/2026

PROT. S-1766
DEL 23/07/2026

La Segreteria Federale riporta qui di seguito le regole e le modalità operative per l'esecuzione degli shoot-out secondo quanto previsto dall'Appendice 11 del Tournament Regulations – Outdoor Competitions emesso dalla International Hockey Federation.

Il documento si articola in tre parti:

a) Regole per l'esecuzione degli shoot-out;
b) Modalità operative per l'esecuzione degli shoot-out;
c) Raccomandazioni per gli arbitri.

Il Segretario Generale
Cinzia Profeta

Viale Tiziano, 74 – 00196 Roma – ***Tel. 06 / 8375.1135 – Fax 06 / 8375.1139***
E-mail: segreteria@federhockey.it – w.w.w.federhockey.it
Partita IVA 01384511000 – Cod. Fiscale 05288960585

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY

a) Regole per l'esecuzione degli shoot-out

In una competizione shoot-out, cinque giocatori di ogni squadra effettuano un'azione uno contro uno contro un giocatore/portiere dell'altra squadra secondo le modalità del presente Regolamento.

1) Il Dirigente responsabile o in sua assenza l'allenatore o in sua assenza il capitano della squadra scelgono cinque giocatori che eseguiranno gli shoot-out ed un giocatore che difenderà gli shoot-out selezionandoli dall'elenco giocatori presentato all'inizio della partita con esclusione di quelli indicati al successivo punto 3. Un giocatore nominato per difendere gli shoot-out può anche essere nominato per eseguirli. Non sono ammesse sostituzioni durante gli shoot-out se non secondo quanto di seguito specificato.
2) Al termine della partita, la procedura di cui al punto 1) deve essere portata a termine velocemente in maniera tale che il primo shoot-out possa essere eseguito entro cinque minuti dalla fine della partita.
3) Un giocatore che è stato espulso definitivamente (cartellino rosso) nel corso della partita che ha portato all'esecuzione degli shoot-out non può prendere parte agli shoot-out. Un giocatore che è stato espulso temporaneamente (cartellino verde o giallo) può prendere parte agli shoot-out anche se il tempo della sua sospensione non era ancora terminato alla fine della partita.
4) Il Delegato Tecnico di Campo specificherà il modo per la tenuta del tempo in base alle risorse umane e tecniche disponibili in quel momento.
5) Il Delegato Tecnico di Campo sceglierà la porta per l'esecuzione degli shoot-out; indipendentemente dalla porta scelta gli arbitri potranno autonomamente decidere chi dei due controllerà come arbitro primario l'esecuzione degli shoot-out.
6) Un arbitro esegue il lancio della moneta; la squadra che vince il lancio della moneta avrà il diritto di scegliere se eseguire o difendere il primo shoot-out.
7) Tutte le persone indicate nell'elenco giocatori presentato all'inizio della partita con esclusione dei giocatori che sono stati espulsi definitivamente (cartellino rosso) nel corso della partita che ha portato all'esecuzione degli shoot-out sono autorizzati ad entrare sul terreno di gioco ma rimanendo sulla linea della metà

campo del lato di campo ove si trova la porta scelta per l'esecuzione degli shoot-out. I 5 giocatori scelti si posizioneranno a circa 10 metri dalla linea dei 23.

8) Il portiere/giocatore difendente della squadra che in quel momento sta eseguendo lo shoot-out si può posizionare dietro la linea di fondo al di fuori del terreno di gioco senza intralciare l'esecuzione dello shoot-out.
9) Il giocatore che esegue lo shoot-out o che lo difende è autorizzato ad entrare nell'area dei 23 metri per tale scopo.
10) Al giocatore che esegue uno shoot-out e difende uno shoot-out eseguito dagli avversari è concesso un tempo ragionevole per rimuovere gli indumenti protettivi quando deve eseguire unoshoot-out e per indossarli quando deve difenderlo.
11) Cinque giocatori di ogni squadra eseguono uno shoot-out alternativamente contro il portiere/giocatore difendente della squadra avversaria, per un totale complessivo di 10 shoot-out.
12) Esecuzione di uno shoot-out:
    a. il portiere/giocatore difendente si posiziona con i piedi sopra o dietro la linea di fondo campo compresa tra i pali della porta;
    b. la palla viene posizionata sulla linea dei 23 metri più vicina alla porta scelta, in corrispondenza del centro della porta;
    c. l'attaccante si posiziona fuori dall'area dei 23 metri vicino alla palla;
    d. l'arbitro fischia per iniziare l'esecuzione dello shoot-out;
    e. l'incaricato della tenuta del tempo avvia contestualmente al fischio dell'arbitro il cronometro;
    f. l'attaccante ed il portiere/giocatore difendente possono muoversi in ogni direzione;
    g. lo shoot-out si considera terminato quando:
        i. sono trascorsi 8 secondi dal fischio dell'arbitro;
        ii. una rete viene segnata;
        iii. l'attaccante commette un fallo;
        iv. il portiere/giocatore difendente commette un fallo non volontario dentro o fuori l'area di tiro; in questo caso lo shoot-out deve essere ripetuto dallo stesso giocatore contro lo stesso portiere/giocatore difendente;
        v. il portiere/giocatore difendente commette un fallo volontario dentro o fuori l'area di tiro; in questo caso l'arbitro concederà un tiro di rigore che verrà eseguito/difeso secondo quanto indicato al successivo punto 14;

vi. la palla esce dalle linee laterali o dalla linea di fondo; questo include l'azione del portiere/giocatore difendente che invia la palla volontariamente oltre la linea di fondo.

13) Se viene concesso un tiro di rigore secondo quanto previsto dall'articolo 12/g/v il tiro di rigore può essere eseguito e difeso da uno qualsiasi dei giocatori presenti nell'elenco giocatori presentato all'inizio della partita fatto salvo quanto previsto dai successivi articoli 17, 18 e 19.
14) La squadra che ha segnato il maggior numero di shoot-out vince.
15) Durante l'esecuzione degli shoot-out un giocatore può essere espulso temporaneamente con un cartellino giallo o definitivamente con un cartellino rosso ma non con un cartellino verde.
16) Se durante l'esecuzione degli shoot-out un giocatore viene espulso temporaneamente con un cartellino giallo o definitivamente con un cartellino rosso:
    a. quel giocatore non può più prendere parte all'esecuzione degli shoot-out e, a meno che non sia il portiere/giocatore difendente, non può essere sostituito.
    b. la sostituzione di un portiere/giocatore difendente espulso temporaneamente con un cartellino giallo o definitivamente con un cartellino rosso può avvenire solo scegliendo uno dei cinque giocatori di quella squadra nominati per l'esecuzione degli shoot-out:
        i. al sostituto del portiere/giocatore difendente deve essere concesso un tempo ragionevole per indossare l'equipaggiamento protettivo simile a quello indossato dal portiere/giocatore difendente che è stato chiamato a sostituire;
        ii. per eseguire lo shoot-out a questo giocatore deve essere concesso un tempo ragionevole per rimuovere l'equipaggiamento protettivo e di seguito per indossarlo nuovamente per difendere lo shoot-out.
    c. Ogni shoot-out che avrebbe dovuto essere eseguito dal giocatore espulso viene considerato come non segnato; ogni shoot-out segnato da questo giocatore prima dell'espulsione viene regolarmente considerato come segnato.
17) Se durante l'esecuzione degli shoot-out un portiere/giocatore difendente si infortuna:
    a. il portiere/giocatore difendente può essere sostituito da uno qualsiasi dei giocatori presenti nell'elenco giocatori presentato all'inizio della partita con

esclusione di quelli esclusi secondo quanto previsto da questa normativa e di quelli espulsi dall'arbitro durante l'esecuzione degli shoot-out;

b. al sostituto del portiere/giocatore difendente:
   i. deve essere concesso un tempo ragionevole per indossare l'equipaggiamento protettivo simile a quello indossato dal portiere/giocatore difendente che è stato chiamato a sostituire;
   ii. se il sostituto è stato anche nominato per l'esecuzione degli shoot-out deve essergli concesso un tempo ragionevole per rimuovere l'equipaggiamento protettivo per poter eseguire lo shoot-out e di seguito per indossarlo nuovamente per difendere lo shoot-out.

18) Se durante l'esecuzione degli shoot-out un attaccante nominato per eseguire lo shoot-out si infortuna può essere sostituito da uno qualsiasi dei giocatori presenti nell'elenco giocatori presentato all'inizio della partita con esclusione di quelli esclusi secondo quanto previsto da questa normativa e di quelli espulsi dall'arbitro durante l'esecuzione degli shoot-out.

19) Un giocatore che sia stato sostituito (difensore o attaccante) non potrà più prendere parte agli shoot-out.

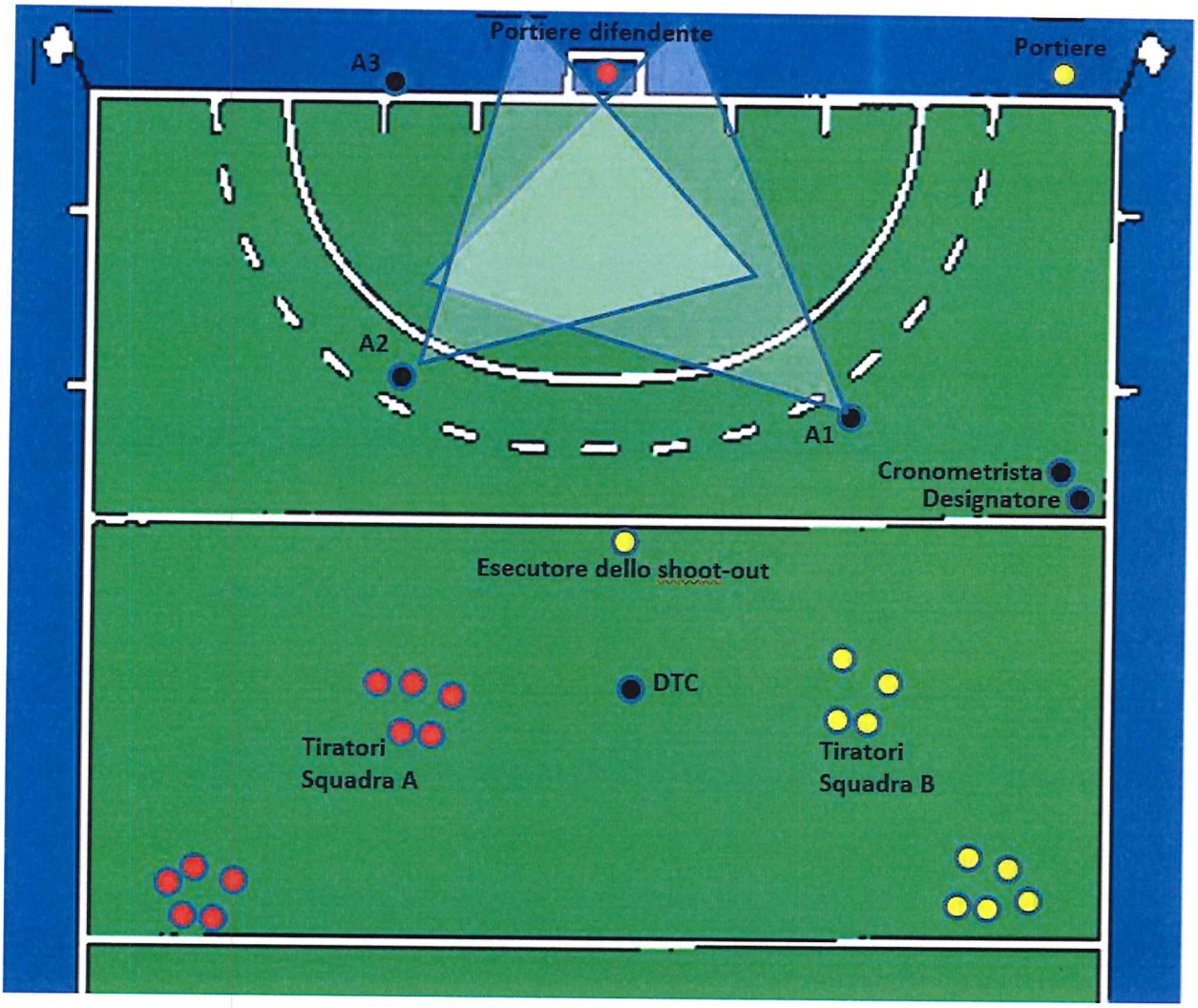
20) Se dopo la prima serie di cinque shoot-out per ogni squadra perdura la parità:
   a. deve essere eseguita una seconda serie di cinque shoot-out per ogni squadra usando gli stessi giocatori originariamente nominati secondo quanto specificato in questa normativa;
   b. la sequenza dei giocatori che eseguono gli shoot-out può non essere la stessa della prima serie;
   c. la squadra che per prima ha eseguito lo shoot-out della prima serie difende il primo shoot-out della seconda serie;
   d. quando una squadra ha segnato un goal in più della squadra avversaria dopo che entrambe le squadre hanno eseguito lo stesso numero di shoot-out, senza aver necessariamente completato la seconda serie, questa squadra vince.

21) Se dopo la seconda serie di cinque shoot-out per ogni squadra perdura la parità una nuova serie di cinque shoot-out deve essere eseguita sempre con gli stessi giocatori secondo quando segue:
   a. la sequenza dei giocatori che eseguono gli shoot-out può non essere la stessa delle serie precedenti
   b. la squadra che ha iniziato una serie si alterna nella serie successiva.

22) Salvo quanto previsto da questa normativa, durante l'esecuzione degli shoot-out si applicano le Regole di Gioco Outdoor al momento in vigore.

b) Modalità operative per l'esecuzione degli shoot-out

Tale sezione illustra le modalità operative per l'esecuzione degli shoot-out secondo la prassi internazionale. Non si tratta, quindi, di un Regolamento. Tali modalità operative, quindi, sono auspicabili, ma non obbligatorie.



- Il cronometrista degli 8 secondi (o 10 per l'hockey a 7) si posiziona più o meno all'incrocio tra la linea laterale e la linea dei 23 metri, spalle alla porta (cioè non deve guardare l'azione), con al suo fianco, fronte alla porta, il Designatore arbitrale.

- Quando il cronometrista è pronto, il Designatore arbitrale alzerà un braccio per indicare all'arbitro incaricato di dare inizio allo shoot-out (A1) che da quel momento potrà fischiare, appunto, l'inizio dello shoot-out.
- L'arbitro A1 verifica che tutti (A2; A3; attaccante; portiere) siano pronti.
- Dopo aver ricevuto l'ok del Designatore, l'arbitro A1 fischia l'inizio dello shoout-out.
- Durante gli 8 secondi (o 10 per l'hockey a 7), A1 e A2 si muoveranno seguendo l'azione, mentre A3 resterà fermo sulla linea di porta (il suo compito è confermare che la palla attraversi completamente la linea di porta prima dello scadere degli 8 secondi).
- Lo shoot-out termina quando:
  - scadono gli 8 secondi (o 10 per l'hockey a 7);
  - la palla esce dalla linea di fondo o dalle linee laterali;
  - viene segnato un gol prima della scadenza degli 8 secondi (o 10 per l'hockey a 7);
  - viene commesso un fallo da parte dell'attaccante;
  - viene commesso un fallo da parte del portiere.
- Il cronometrista fischierà, in ogni caso, lo scadere degli 8 secondi (o 10 per l'hockey a 7), anche se c'è stato un precedente fischio.
- È possibile utilizzare i cartellini (giallo o rosso, no verde).

Quanto descritto sopra vale nel caso siano disponibili al campo 6 persone tra arbitri e "tavolo" (A1, A2, A3, Cronometrista, DTC, Designatore). Se, invece:

- sono presenti solo 3 arbitri, uno terrà il tempo (cronometrista), uno gestirà l'azione e l'altro si posizionerà sulla linea di fondo.
- sono presenti solo 2 arbitri, uno terrà il tempo (cronometrista) e l'altro gestirà l'azione.

c) Raccomandazioni per gli arbitri (a cura dell'Area Formazione del CNUG – Collegio Nazionale Arbitrale)

1) Sarebbe opportuno che A1 sia l'unico arbitro a fischiare. Gli arbitri possono comunque consultarsi in seguito alla decisione presa da A1 ed eventualmente cambiare decisione.

2) Sarebbe opportuno che il cronometrista fischiasse loscadere degli 8 secondi (o 10 secondi per l'hockey a 7) in maniera molto forte e prolungata.

FEDERAZIONE ITALIANA
HOCKEY

3) Si ricorda che:

- dopo il fischio, il portiere difendente può muoversi anche prima che l'attaccante tocchi la palla;
- il portiere può inviare volontariamente la palla oltre la linea di fondo;
- se il portiere commette un fallo involontario (anche fuori dall'area di tiro) lo shoot-out deve essere ripetuto; se il portiere commette un fallo volontario (anche fuori dall'area di tiro) dovrà essere accordato un tiro di rigore.

4) Si raccomanda di usare molto buon senso per l'uso dei cartellini, che andrebbe limitato ai casi più eclatanti.

5) Si raccomanda di non accordare il "vantaggio" durante l'esecuzione dello shoot-out. In caso di infrazione da parte del portiere, quindi, fischiare immediatamente la ripetizione dello shoot-out o il rigore. Con gli 8 (o 10 nell'hockey a 7) secondi, infatti, accordare il "vantaggio" potrebbe alla fine rivelarsi uno "svantaggio".

Viale Tiziano, 74 – 00196 Roma – ***Tel. 06 / 8375.1135 – Fax 06 / 8375.1139***
E-mail: segreteria@federhockey.it – w.w.w.federhockey.it
Partita IVA 01384511000 – Cod. Fiscale 05288960585

ITALIA FEDERAZIONE SPORTIVA NAZIONALE RICONOSCIUTA DAL CONI