

PRESCRIZIONI E COMPORTAMENTI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN OCCASIONE DELLE GARE SU 4X15'

La presente nota ha valenza per la stagione sportiva 2017/2018 con esclusivo riferimento al campionato di serie A1/M. Le stesse direttive verranno applicate nella sopra citata stagione in via sperimentale, salvo normarle, **in caso di buon esito della sperimentazione stessa**, nelle successive stagioni sportive.

DURATA DEI PERIODI DI GIOCO, INTERVALLI, INVERSIONE DI CAMPO. RIENTRO NEGLI SPOGLIATOI

Una partita 4x15' si gioca in quattro periodi da un quarto d'ora l'uno. I tempi sono due, corrispondono alla somma di due periodi. L'intervallo lungo fra un tempo e l'altro (alla fine del secondo periodo) è di 10'. Gli intervalli brevi (fra primo/secondo e terzo/quarto periodo) sono di 2'.

Il cambio campo è previsto solo dopo l'intervallo lungo (fra il secondo e il terzo periodo).

Durante gli intervalli brevi i giocatori e le squadre non possono lasciare il recinto di gioco, mentre possono farlo – se autorizzati dal DTC – durante l'intervallo lungo. La richiesta deve essere fatta dal dirigente accompagnatore di ogni squadra, dal suo allenatore o dal suo capitano. Le squadre si devono ripresentare in campo entro il nono minuto dell'intervallo: il controllo di questa situazione spetta al DTC, che si avvarrà per un eventuale sollecito del Dirigente addetto agli arbitri.

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

TENUTA E SOSPENSIONI DEL TEMPO. ESPULSIONI

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

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

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

Quando viene concesso un corto il DTC arresta immediatamente il tempo per 40". Nel caso di ripetizione dello stesso corto (azione di corto non terminata) il tempo non verrà nuovamente (vedi casistica n. 2, 3, 4, 5, 6)

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

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

gioco e tempo fermo. L'ingresso deve essere autorizzato al momento della prima occasione utile terminato il periodo di sanzione.

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

PANCHINE E SOSTITUZIONI

Il DTC è responsabile dell'ammissione nel recinto di gioco di tutti i tesserati (e del personale medico sanitario in regola con le norme FIH per l'ammissione) presenti in distinta. Per questo dovrà procedere almeno 30' prima dell'inizio della gara ad effettuare i controlli previsti dai regolamenti federali. (Vedi RGC art. 54 e comunicazioni SAN effettuate).

Il DTC è tenuto a controllare le panchine e ove necessario richiamerà l'attenzione - qualora l'arbitro non si sia reso conto dell'accaduto – su comportamenti inopportuni a fronte dei quali l'arbitro potrà prendere i provvedimenti che riterrà opportuni. Che spettano sempre e solo a lui.

I casi in cui è ammesso alzarsi dalle panchine:

- l'allenatore che può stare in piedi nell'area antistante alla propria panchina senza avvicinarsi al limite dei 50 cm. dalla linea di fallo laterale e senza allontanarsi di oltre un metro dalla proiezione della propria panchina;
- i giocatori che devono effettuare il riscaldamento in un'area individuata e concordata prima dell'inizio della gara dal DTC con i dirigenti accompagnatori e/o con i capitani delle squadre, che non sia di intralcio al gioco;
- i giocatori che devono entrare in campo per la sostituzione. Sostituzione che va effettuata nei pressi della postazione del DTC; tranne quella dei portieri che va fatta vicino alla porta senza indugi e a tempo fermo;
- il medico, il fisioterapista, il massaggiatore, su invito degli arbitri, per soccorrere un giocatore infortunato. L'ingresso dei sanitari implica l'uscita dal terreno di gioco per almeno 2' dell'atleta soccorso, Che può essere sostituito da un compagno seduto in panchina. Salvo la specifica situazione del corner corto normata a parte. (vedi casistica n. 7)

Il DTC interloquisce verbalmente con gli arbitri esclusivamente a gioco e tempo fermo. (vedi casistica n. 8)

ALTRI COMPITI DEL DTC

Il DTC trascrive su segnalazione degli arbitri il numero di maglia dell'autore del gol, il minuto in cui è stato segnato e la specifica di rito A, C, R (su azione, corto o rigore), annota le espulsioni temporanee e redige a fine partita il verbale di gara in tutte le sue parti (tranne che le motivazioni delle espulsioni). Fa apporre immediatamente dopo il termine della gara la firma ai dirigenti sul verbale di gara, (soprattutto per confermare i marcatori), prima che gli arbitri indichino le ragioni delle espulsioni. Poi lo fa firmare agli arbitri. Infine lo firma lui stesso

Provvede ad inviarlo tempestivamente (entro un'ora) al SAN nazionale con allegati gli elenchi gara per via elettronica all'indirizzo refertiarbitrali@federhockey.it. Fa e trattiene una copia di ciascun documento inviato.

ADEMPIMENTI AGGIUNTIVI

Oscar dell'hockey / Italian Hockey Award 2017/18 Al termine di ogni gara i dirigenti accompagnatori o i capitani delle due squadre partecipanti dovranno indicare il miglior giocatore della partita (fra quelli scesi in campo) e il miglior portiere (fra quelli utilizzati) sull'apposito modulo scaricabile sul sito federale.

Gli arbitri o il DTC (per la A1/M) riceveranno i moduli li allegheranno, senza mostrarli a nessuno, al plico del verbale di gara. A loro volta in modo personale e separato, sia gli arbitri che il DTC, dovranno indicare ciascuno il proprio miglior giocatore e il miglior portiere della partita su uno dei due moduli. In serie A1/M il DTC riporterà su uno dei due moduli il suo voto che insieme alla fine conterranno 5 (4 per A2/M e A1/F) preferenze. In caso di parità prevarrà il più giovane.

+ Coppa Disciplina e Fair Play Sul modulo riservato al comportamento, i DTC (per la A1/M) e gli arbitri (per la A1/F) dovranno assegnare un giudizio sul comportamento del pubblico, dei dirigenti e riportare se si è svolto il terzo tempo e il gradimento della società ospite secondo quanto previsto nella modulistica.

CASISTICA

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

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

- a- viene segnato il gol
- b- la palla oltrepassa la linea di fondo senza che sia accordato un altro corto
- c- la palla esce di almeno 5 metri dall'area di tiro
- d- viene accordato un tiro di punizione alla squadra difendente
- e- viene accordato un tiro di punizione alla squadra offendente nella zona entro i 5 metri dall'area di tiro
- f- viene accordato un tiro di rigore alla squadra offendente
- g- viene decretato il bully

3- Dopo la concessione del corner corto uno o più giocatori e/o altri tesserati in elenco accerchiano, spintonano, o anche solo discutono con l'arbitro. Il tempo generale è fermo, stanno scorrendo i 40". Il DTC dopo 25" avviserà con chiarezza l'avvicinarsi del tempo limite. L'arbitro dovrà adottare subito i corretti provvedimenti disciplinari.

L'altro arbitro nel frattempo inviterà i giocatori della squadra che non partecipa alla "discussione" a prendere posto (dietro la linea di porta o fuori dall'area di tiro) per essere pronti al momento della ripresa del conteggio senza ulteriori indugi.

4 – Prima dell'esecuzione del corto, trascorsi i 40", un difendente oltrepassa la linea di porta. Il battitore immediatamente dopo fa partire la pallina. L'arbitro assume il provvedimento tecnico e/o disciplinare che ritiene opportuno. Il DTC non procede né a fermare nuovamente il tempo di gioco generale – se nel frattempo lo aveva riavviato - né a riconteggiare i 40" trattandosi sempre di primo corto. Il tempo in questo caso scorre senza impedimenti.

5 – I difendenti posizionati oltre la linea di centrocampo si muovono prima che parta la palla dal fondo. La collaborazione fa i due arbitri per un qualsiasi motivo non permette di rilevare il caso in tempo. Al momento della ripetizione della battuta dal fondo, trattandosi sempre di primo corto, il DTC non procede a conteggiare i 40", né a fermare nuovamente il tempo di gioco generale – se nel frattempo lo aveva riavviato. Il tempo in questo caso scorre senza impedimenti.

6 – A ritardare la ripresa del gioco, dopo la segnalazione di ripresa, è la squadra che usufruisce del corner corto. Il DTC ha fatto ripartire il cronometro. L'arbitro assume il provvedimento tecnico e/o disciplinare che riterrà

opportuno. Il DTC non procede a conteggiare i 40", ma bloccherà il tempo di gioco generale sino alla effettiva ripresa del gioco.

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

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

DOTAZIONI DEL DELEGATO TECNICO DI CAMPO

Al DTC verranno consegnati prima dell'inizio del campionato un cappello a falda larga, di tipo australiano, e un badge di riconoscimento con foto per renderlo facilmente identificabile. Inoltre la sua designazione sarà riportata, assieme a quelle degli arbitri, in ogni documento relativo alla gara emesso dalla FIH

Il DTC troverà su ogni campo, dove sarà chiamato ad operare un tavolo con sedia, opportunamente protetto dal pubblico, sul lato lungo del campo di gioco dalla parte delle panchine.

Sul tavolo, a cura del sodalizio ospitante, sarà posto un cronometro, anche digitale, con i tasti di avvio/arresto, ripartenza e reset.

A fianco, o comunque nelle vicinanze del tavolo, sarà posizionato un tabellone segnapunti, Se manuale sarà aggiornato dal dirigente addetto agli arbitri e al DTC.

Sarà cura del DTC scaricare dal sito la modulistica necessaria e procurarsi una tromba acustica, un fischietto, due cronometri (anche da orologio e smartphone) e più penne per compilare la modulistica.

N.B. l'eventuale smartphone per tutta la durata della partita non può essere utilizzato per nessuna altra funzione, né telefonica, né di messaggistica o per l'uso di altre app.