

Regolamento Tecnico **FIH**

Disciplina **Hockey a 5 outdoor**

PREMESSA

Il presente REGOLAMENTO TECNICO disciplina la partecipazione della Federazione Italiana Hockey al Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 nel rispetto degli articoli di cui è composto il Regolamento Generale elaborato dal CONI e pubblicato sul sito istituzionale al seguente link <http://www.coni.it/it/trofeoconi.html>

Il Trofeo Coni Kinder+Sport è un progetto nazionale, con cadenza annuale, del Comitato Olimpico Nazionale Italiano promosso in sinergia con le FSN/DSA.

L'obiettivo del progetto è incrementare la collaborazione tra il CONI e le FSN/DSA/EPS nel diffondere nuove iniziative volte a valorizzare la funzione promozionale dell'attività sportiva in ambito giovanile.

Il progetto è riservato ai tesserati under 14 – limitatamente alle fasce di età 10-14 anni (nati dal 2005 al 2009) - delle ASD/SSD in regola con l'iscrizione al Registro CONI. Le ASD/SSD possono essere affiliate anche ad un EPS, purché quest'ultimo abbia attiva una convenzione con la FSN/DSA di riferimento della disciplina per la quale si partecipa al progetto.

L'effettiva partecipazione al Trofeo CONI Kinder+Sport di ogni FSN/DSA che ha aderito a livello nazionale è subordinata all'adesione al progetto con almeno 10 Regioni in tutte le sue fasi, senza ammissione di deroghe.

Modalità di partecipazione

La FIH partecipa al Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 con la disciplina " Hockey a 5 outdoor "

Il Referente Tecnico Nazionale individuato dalla FIH per il progetto è: Pietrangeli Adalberto, mail: a.pietrangeli1@virgilio.it, cell. 3402102812

Il progetto si articola nelle seguenti fasi:

- Fase Regionale
- Fase Nazionale

- **Requisiti di partecipazione delle ASD/SSD**
 - o essere affiliate alla FIH per l'anno sportivo in corso.
 - o Ogni A.S.D. si potrà iscrivere al Trofeo CONI con una o più squadre miste (M/F) compilando il modello d'iscrizione con l'elenco dei giocatori facenti parte la squadre (Allegato n°1)
 - o Se una A.S.D. partecipa con più squadre, e una di esse raggiunge la fase regionale e/o finale, la stessa A.S.D. non potrà modificare gli elenchi giocatori rispetto a quelli comunicati in fase provinciale. E' consentito modificare gli elenchi solo in caso di infortuni che non consentano ad un giocatore di poter partecipare alle gare successive.

- Ogni squadra dovrà essere formata da un numero minimo di 7 giocatori ad un numero massimo di 10 (5 giocatori e 5 riserve) di cui uno è il portiere;
- **requisiti di partecipazione degli atleti-e:**
 - possono partecipare, a tutte le fasi del Torneo, solo gli atleti/e regolarmente tesserati con la F.I.H. nati dal 2005 al 2009.

FASE REGIONALE

- **Periodo di svolgimento :**
 - **Entro il 15 marzo 2019:** termine ultimo per la comunicazione da parte delle strutture regionali delle FSN/DSA al CR CONI di riferimento delle date, delle sedi di svolgimento e dell'elenco delle ASD invitate alle Fasi Regionali .
 - **Entro il 30 giugno 2019:** termine entro il quale devono terminare le Fasi Regionali;
I Comitati/Delegazioni Regionali dovranno comunicare tempestivamente al CR CONI di riferimento e alla FIH:
I nominativi delle squadre vincitrici della fase regionale e nominativi (nome, cognome, codice fiscale, taglia divisa sportiva) degli atleti e dell'accompagnatore che prenderanno parte alla Fase Nazionale
 - **Le modalità di svolgimento del Torneo a carattere regionale e provinciale, è demandata ai Comitati/Delegazioni Regionali FIH che tramite il loro referente regionale nominato, provvederanno all'organizzazione dell'attività sulla base del numero delle squadre partecipanti;**

FASE NAZIONALE

La Finale Nazionale del Trofeo CONI Kinder+Sport 2019 si svolgerà a Crotone ed Isola di Capo Rizzuto dal 26 al 29 settembre 2019.

Alla Fase Finale potranno accedere solo le squadre vincitrici delle fasi regionali.

Il tabellone degli incontri della Fase Finale sarà organizzato una volta stabilite, in via definitiva le date del Trofeo ed una volta visti gli aventi diritto alla partecipazione

Si specifica che:

- **La composizione della squadra che prenderà parte alla Finale Nazionale:** Ogni squadra dovrà essere formata da un numero minimo di 7 giocatori ad un numero massimo di 10 (5 giocatori e 5 riserve) di cui uno è il portiere;
Le squadre nella loro composizione, dovranno rispettare i criteri indicati nel paragrafo successivo "REGOLE DI GIOCO – Regolamento Tecnico Hockey a 5 outdoor"
- **Accompagnatore della squadra:** il CONI si farà carico di un solo accompagnatore il 2° eventuale accompagnatore sarà a carico (spese di vitto e alloggio) della A.S.D. partecipante
- Il costo della spedizione delle attrezzature sportive non è a carico del CONI.
- **Impianto di gara.**
 - Il terreno di gioco deve avere una superficie pari a:
 - Lunghezza: da mt. 36 a mt. 44.
 - Larghezza: da mt.18 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.

- **Porte:**
 - o Sono consentite porte di gioco aventi le seguenti misure interne:
 - a) mt. 3.66 x mt. 2,14 (corrispondenti alle porte regolamentari da hockey prato)
 - b) mt. 3.00 x mt. 2.00 (corrispondenti alle porte di hockey indoor);
- **Area di Tiro:**
 - o Di fronte ad ogni porta sarà tracciata una linea lunga quanto la lunghezza della porta, parallela alla linea di porta e ad una distanza di metri 9 dalla stessa.
 - o I metri 9 saranno misurati 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.
 - o La superficie delimitata da queste linee, comprese le linee stesse, sarà chiamata area di tiro.
- **La Palla:**
 - o Sono ammessi tutti i tipi di palla approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.
- **I Bastoni:**
 - o Sono ammessi tutti i tipi di bastone approvati dalla F.I.H. per l'hockey su prato.
- I criteri per definire la classifica per Regione:
 - o Riferimento alle Carte Federali della F.I.H.

Le premiazioni avverranno sui campi di gara al termine di ogni competizione.

Saranno premiati gli atleti delle prime tre Regioni classificate, secondo i criteri di classifica previsti dal presente Regolamento.

Non sono ammessi ex aequo. Le FSN/DSA dovranno prevedere prove di spareggio.

REGOLE DI GIOCO – Regolamento Tecnico Hockey a 5 outdoor

Articolo 1 SQUADRE

- a) La gara viene giocata da due squadre a composizione mista. Non più di cinque (5) giocatori/giocatrici (di cui uno/a è il portiere) per ciascuna squadra, prendono parte al gioco contemporaneamente. Il portiere dovrà essere sempre equipaggiato con lo specifico abbigliamento protettivo previsto per il ruolo.

La composizione di ogni squadra dovrà rispettare i seguenti criteri:

- Almeno 2 RAGAZZE (femmine), in campo.
 - Almeno una RAGAZZA (femmina) in panchina.
 - Non più di 2 atleti/e del 2005 in campo.
- b) Ad ogni squadra è consentito avere a disposizione un massimo di 5 atlete/i di riserva, in panchina per effettuare le sostituzioni.
- c) I giocatori che partecipano al gioco devono usare il paradenti.

Potranno non usarlo quanti saranno in grado di esibire documentazione che attesti l'impossibilità a farlo. L'arbitro avrà l'obbligo di controllare e in mancanza di questi, non permetterà al giocatore in difetto di partecipare al gioco. Il giocatore che avrà regolarizzato in ritardo il suo equipaggiamento potrà riprendere il gioco previa verifica, a gioco fermo, da parte dell'arbitro.

- d) I giocatori che prendono parte attiva al gioco ovvero quelli che sono sul terreno di gioco devono obbligatoriamente indossare in maniera corretta ed efficace parastinchi adeguati. L'arbitro avrà l'obbligo di controllare e in mancanza di questi, non permetterà al giocatore inadempiente di partecipare al gioco.
- e) Il controllo da parte dell'arbitro deve essere fatto prima dell'inizio della gara. Qualora l'arbitro si accorgesse, durante le fasi di gioco, che un giocatore è sprovvisto dei parastinchi o del paradenti lo

inviterà a regolarizzare l'equipaggiamento, comminando allo stesso tempo la sanzione prevista. Il giocatore potrà essere sostituito per permettergli di regolarizzare il suo equipaggiamento, tranne nel caso in cui la squadra dovesse trovarsi, in questo intervallo di tempo, con meno di quattro giocatori sul terreno di gioco.

- f) La sostituzione dei giocatori può avvenire in qualsiasi momento, nel rispetto dei criteri **dell'articolo 1, punto a)**, 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.
- g) Un giocatore sostituito può rientrare in campo per successive sostituzioni.
- h) Non è permesso ad una squadra di iniziare una gara o di proseguirla se non è in grado di schierare in campo almeno quattro (4) giocatori-trici contemporaneamente.

Sanzioni:

- Qualora durante la partita l'arbitro ravvisasse il non rispetto da parte di una delle due squadre delle norme relative **all'articolo 1/lettera a)**, verrà assegnato un tiro di rigore (Shoot-out) contro la squadra in difetto, invitandola a regolarizzare immediatamente la sua formazione in campo.
- Se durante il gioco una squadra dovesse trovarsi con meno di quattro (4) giocatori o non essere in grado di rispettare i criteri di cui **all'art.1, punto a)**, l'incontro sarà interrotto e verrà dichiarata vincitrice la squadra avversaria con il punteggio di 2 - 0 (due a zero) o con quello più favorevole acquisito sul campo.
- Per infrazioni alle lettere c) ed d), un tiro di punizione verrà assegnato contro la squadra che ha commesso l'infrazione.

Articolo 2 - DURATA DELLA GARA

- a) La durata della gara è di TRENTA (30) minuti, suddivisi in due tempi da quindici (15) minuti. Il tempo verrà prolungato per portare a termine un eventuale angolo corto.
- b) Al termine del primo tempo le squadre osservano un intervallo non superiore a cinque (5) minuti.
- c) **Tutti gli iscritti in elenco hanno l'obbligo di entrare in gioco almeno una volta nell'arco della partita.**

Articolo 3 – SORTEGGIO

Prima dell'inizio della gara viene effettuato il sorteggio; la squadra che vincerà il sorteggio avrà diritto alla scelta del campo o a dare inizio alla gara.

All'inizio del secondo tempo, dopo l'inversione delle squadre sul terreno di gioco, avrà diritto di dare inizio al gioco la squadra che non l'avrà fatto nel primo tempo.

Articolo 4 – ARBITRO

Le gare vengono arbitrate da uno o due arbitri.

Articolo 5 - PARITA' IN CLASSIFICA

Nei casi di parità in classifica si applica quanto previsto dal Regolamento Gare e Campionati della FIH

Articolo 6 - RECLAMI

Vedasi Regolamento di Disciplina e Regolamento di Giustizia

Articolo 7 - INIZIO E RIPRESA DEL GIOCO

Per iniziare il gioco, riprenderlo dopo l'intervallo e dopo che un goal è stato segnato si esegue un passaggio, al centro del terreno di gioco, in qualsiasi direzione oppure si può riprendere con un "self pass".

Articolo 8 - RETE SEGNATA E PUNTEGGIO

- a) Una rete è validamente segnata quando l'intera palla ha oltrepassato completamente la linea di porta tra i pali e sotto la traversa, dopo essere stata colpita, deviata o toccata, all'interno dell'area di tiro, dal bastone di un attaccante.
- b) Vince la gara la squadra che segna il maggior numero di reti.

Articolo 9 - CONDOTTA DI GIOCO

1) UN GIOCATORE NON PUO':

- a) Giocare la palla con il lato tondo del bastone;
- b) 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.
- c) Usare il bastone in modo tale da costituire pericolo;
- d) Toccare, trattenere o interferire con gli altri giocatori, con i loro bastoni o con i loro capi di abbigliamento;
- e) 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.
- f) 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). In ogni caso non sono consentite le palle alte se creano gioco pericoloso.
- g) Prendere parte al gioco mentre sono 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;
- h) Colpire la palla con alcuna parte del suo 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;
- i) Far passare il proprio bastone al di sopra della testa dell'avversario in quanto questo gesto è estremamente pericoloso.

2) Condotta scorretta:

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

Articolo 10 - 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.

- c) La palla deve essere ferma e può essere spinta o colpita ma non sollevata.
- d) Nessun giocatore della squadra avversaria può trovarsi a meno di mt. 3 dalla palla. I tiri di punizione in favore della squadra attaccante assegnati a meno di 3 metri dall'area di tiro avversaria, vanno fatti indietreggiare oltre la linea dei 3 metri stessi.
- e) La palla sarà in gioco quando viene toccata da un giocatore verso un compagno oppure quando viene giocata per se stessi (self pass).
- f) 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.
- g) Su corner lungo vale quanto scritto al comma precedente.

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.

Articolo 11 - TIRO DI ANGOLO CORTO

Un tiro di angolo corto viene accordato:

- a) Per un fallo involontario 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 - CORNER CORTO :

La squadra in attacco colloca un giocatore con la pallina sulla linea di fondo a m.6 dal palo e due giocatori fuori dall'area di tiro (uno dei tre giocatori deve essere quello che ha subito il fallo). La difesa schiera il portiere e due giocatori (uno sarà quello che ha causato il fallo) all'interno della porta e con entrambi i piedi dietro la linea di porta. Tutti gli altri giocatori sono oltre la metà campo. Quando il giocatore con la pallina effettua il passaggio ai due compagni, la palla dovrà almeno una volta, essere fermata o controllata al di fuori dell'area di tiro per poi essere passata o giocata con un tiro (che non sia pericoloso) in porta. Tutti gli altri giocatori scattano, al momento della partenza della pallina dal fondo, per aiutare o contrastare.

E' obbligatorio l'uso delle maschere per i difensori che difenderanno il corner corto.

Articolo 12 - TIRO DI RIGORE

1) 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.
- c) 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.

d) il tempo trascorso per l'effettuazione del tiro di rigore deve essere interamente recuperato.

2) Soluzioni del tiro di rigore:

a) se la palla entra in porta, cioè supera la linea di porta tra i pali e la traversa a qualsiasi altezza, la rete è valida.

b) se la palla è parata o deviata fuori della porta dal portiere o rimbalza in campo dopo aver colpito i pali o la traversa, va oltre la linea di fondo o si ferma sul terreno di gioco prima di aver varcato la linea di fondo, l'azione è conclusa.

c) se il portiere para compiendo una infrazione alle regole la rete viene concessa ugualmente (rete tecnica).

d) il tempo trascorso per l'effettuazione del tiro di rigore deve essere interamente recuperato.

Articolo 13 - 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) la palla viene rimessa in gioco mediante una spinta o un tiro o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.

c) nessun giocatore della squadra avversaria può stare a meno di mt. 3 dalla palla.

d) la palla per poter essere giocata da un compagno deve percorrere una distanza di un metro.

2) oltre la linea di fondo:

a) Se la palla è stata inviata involontariamente, oltre la linea di fondo campo, da un difensore, verrà giocata dagli attaccanti con un tiro di punizione con palla posizionata sulla linea di metà campo, in linea con il punto in cui ha oltrepassato la linea di fondo campo.

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.

d) 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 mt. 9 dal bordo interno della linea di fondo stessa. La rimessa in gioco della palla può essere fatta con una spinta o un tiro o un self pass ma non deve sollevarsi in modo pericoloso per gli avversari e i compagni.

Articolo 14 - FUORI GIOCO

Non esiste il fuori gioco

Articolo 15 - RINVIO AD ALTRO REGOLAMENTO

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

- ALLEGATO N° 1 "Modello d'Iscrizione ed Elenco Giocatori

ALLEGATO 1

TROFEO CONI 2019

MODELLO D'ISCRIZIONE ED ELENCO GIOCATORI

COMITATO DELEGAZIONE REGIONALE: _____

SODALIZIO: _____

COLORE MAGLIE: _____

ELENCO GIOCATORI:

	NUMERO MAGLIA	COGNOME E NOME	GIORNO	MESE	ANNO	NAZIONALITA'	NUM. TESS.
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							