



**FÉDÉRATION SUISSE INLINE HOCKEY  
FEDERAZIONE SVIZZERA INLINE HOCKEY  
SCHWEIZERISCHER INLINE HOCKEY VERBAND  
SWISS INLINE HOCKEY FEDERATION**

Member of the International Inline Skater Hockey Federation (IISHF)

**Regolamento degli Ufficiali di tavolo**

**Edizione 2012**

# Sommario

<b>SOMMARIO .....</b>	<b>2</b>
<b>1. DENOMINAZIONE.....</b>	<b>3</b>
<b>2. RESPONSABILITÀ.....</b>	<b>3</b>
<b>3. RESPONSABILE DEL REFERTO DI GARA.....</b>	<b>4</b>
<b>4. CRONOMETRISTA.....</b>	<b>5</b>
<b>5. CONSIGLI.....</b>	<b>6</b>
<b>6. DIRETTIVE.....</b>	<b>6</b>
<b>7. ORARI IMPORTANTI PER GLI UFFICIALI DI TAVOLO .....</b>	<b>7</b>
<b>8. MATERIALE AL TAVOLO.....</b>	<b>8</b>
<b>9. AL TAVOLO DEGLI UFFICIALI .....</b>	<b>8</b>
<b>10. STESURA DEL REFERTO DI GARA .....</b>	<b>9</b>
<b>11. LE PENALITÀ .....</b>	<b>15</b>
<b>12. VALIDITÀ .....</b>	<b>19</b>

## **1. Denominazione**

- 1.1 Al tavolo sono presenti il responsabile del referto di gara (segnapunti), il cronometrista e l'eventuale rappresentante della squadra avversaria.
- 1.2 Soltanto gli ufficiali di tavolo ed i responsabili della panchina penalizzati, titolari di una tessera ufficiale rilasciata dalla FSIH, possono esercitare le proprie funzioni per la loro società o per un'altra. Se uno degli ufficiali non ha la licenza, la società viene multata secondo le direttive tecniche ed amministrative.
- 1.3 Nelle partite di lega nazionale e altre competizioni che lo richiedono, uno speaker può prendere posto al tavolo degli ufficiali.
- 1.4 Ogni società delega almeno 2 responsabili del referto di gara, che seguono il corso di formazione della FSIH e che devono superare la prova di conoscenze. Se la situazione lo richiede, possono essere convocati periodicamente. Se una società ha soltanto una squadra iscritta al campionato, dovrà delegare almeno un responsabile del referto di gara per il corso di formazione organizzato dalla FSIH.
- 1.5 Il cronometrista è formato dalla società. Deve conoscere perfettamente il funzionamento del tabellone elettronico. Se in seguito a molteplici rapporti arbitrari le competenze del cronometrista vengono giudicate insufficienti, la FSIH può proibirgli l'esercizio della sua funzione.

## **2. Responsabilità**

- 2.1 Per le partite ufficiali, la società di casa deve convocare due ufficiali di tavolo. L'assenza di un ufficiale di tavolo viene sanzionata con un forfait contro la società di casa, in base all'art. 2.3.1 e 2.3.2 del regolamento di gioco.
- 2.2 Ogni società di casa è responsabile del comportamento dei suoi ufficiali di tavolo. Gli ufficiali di tavolo sono figure di collegamento fra gli arbitri e i giocatori. Essi occupano una posizione neutrale, priva di qualsiasi parzialità; essi sostengono gli arbitri in tutte le situazioni.
- 2.3 Se il responsabile del referto di gara o il cronometrista sono sotto l'influsso di alcool o di sostanze stupefacenti, la società e le persone interessate vengono multate e possono essere oggetto di una sanzione disciplinare.

### **3. Responsabile del referto di gara**

- 3.1 Per ogni partita ufficiale, il responsabile del referto di gara è tenuto a redigere un rapporto di gioco su un modulo ufficiale chiamato “referto di gara”. Questo rapporto di gioco viene redatto con il programma “Hockey Manag”. Se il computer non funziona, il referto di gara viene completato manualmente. Appena possibile, il responsabile del referto di gara ha l’obbligo di introdurre i dati del referto di gara nel programma “Hockey Manag” e di inviare il documento informatico al dipartimento tecnico.
- 3.2 30 minuti prima dell’inizio della partita, egli deve ricevere dal responsabile o dal capitano di ciascuna squadra una lista con i cognomi, i nomi e i numeri di maglia dei giocatori, nonché i cognomi e i nomi dei 3 ufficiali autorizzati a partecipare alla partita, con il classificatore delle carte dei giocatori/ufficiali di squadra.
- 3.3 Prima dell’inizio della partita, il referto di gara viene stampato e dunque firmato dai rispettivi coach e dai due arbitri. Durante tutto l’incontro, i due formulari di composizione di squadra, così come il foglio di controllo, devono restare al tavolo ufficiali.
- 3.4 Alla fine della partita, il responsabile del referto di gara completa il referto di gara. Gli arbitri lo controllano direttamente sullo schermo del computer. Non appena l’arbitro lo approva, il referto di gara viene stampato e successivamente firmato dal cronometrista, dal responsabile del referto di gara, dai due capitani e dai due arbitri.
- 3.5 Il responsabile del referto di gara deve inoltre comunicare il risultato della partita ed inviare il documento in pdf ed Excel secondo le disposizioni contenute nelle direttive tecniche ed amministrative della FSIH. Se le disposizioni non vengono rispettate, la società è multata secondo le modalità indicate nelle direttive stesse.
- 3.6 Il referto di gara deve essere inviato per posta A prioritaria all’indirizzo del dipartimento tecnico, al più tardi il primo giorno feriale dopo l’incontro. In caso di rapporto o di protesta, gli arbitri ricevono una COPIA stampata del referto di gara. Gli arbitri non devono mai portare via il referto di gara originale. È sempre il referto di gara originale che la società invia al dipartimento tecnico.

- 3.7 Assenza degli arbitri:
- 3.7.1 Se ad una partita sono assenti i due arbitri, il referto di gara viene redatto normalmente.
  - 3.7.2 Se, all'orario stabilito per l'inizio dell'incontro, gli arbitri non sono presenti, è previsto un tempo di attesa di 30 minuti. Se, dopo questo tempo, gli arbitri sono ancora assenti, il referto di gara viene firmato dai capitani e alla voce « Osservazioni » occorre indicare l'assenza degli arbitri.
  - 3.7.3 A questo proposito, il responsabile del referto di gara deve informare telefonicamente il responsabile degli arbitri della regione, al più tardi 30 minuti prima dell'inizio della partita.
  - 3.7.4 Un arbitro con una tessera valida, che si trova in prossimità del campo di gioco, può mettersi a disposizione per arbitrare l'incontro. Il foglio di controllo specifica la società d'appartenenza degli arbitri. Prima di firmare il foglio di controllo, i coach sono dunque a conoscenza dell'affiliazione degli arbitri. Con la firma del foglio di controllo, il coach è dunque d'accordo che il o gli arbitri fischiano l'incontro, anche se sono affiliati alla società della squadra avversaria.

## 4. Cronometrista

- 4.1 Egli si occupa della misurazione del tempo di gioco durante la partita con l'ausilio del dispositivo di cronometraggio. Egli misura il tempo manualmente con l'ausilio di un cronometro quando il dispositivo di cronometraggio non funziona.
- 4.2 Il tempo di gioco inizia nel momento dell'ingaggio della pallina (eccezione punizione: fischio dell'arbitro) e si interrompe con il fischio dell'arbitro.
- 4.3 Egli segnala il termine di ogni tempo e la fine dei timeout, usando un suono distintivo.
- 4.4 Egli tiene conto degli intervalli fissati tra ogni tempo (chiama le squadre dopo 8 minuti) e dei timeout (uno per tempo e per squadra, durata 30 sec.).
- 4.5 Egli annuncia gli ultimi 2 minuti di gioco dell'ultimo tempo e dell'ultimo tempo supplementare.
- 4.6 Egli si assicura che il tempo scontato dal giocatore penalizzato sia corretto e che quest'ultimo rientri sul campo nel momento giusto. Informa il giocatore penalizzato quando mancano 15 secondi allo scadere della sua penalità. Se la penalità è visibile al tabellone elettronico, questa informazione non è necessaria.
- 4.7 Egli avverte gli arbitri quando uno stesso giocatore ha ricevuto una seconda penalità maggiore o una seconda penalità disciplinare nella stessa partita.

- 4.8 Se un giocatore lascia prematuramente la panchina dei penalizzati, egli ferma immediatamente il cronometro ed informa gli arbitri con la sirena. Se il giocatore è tornato sul campo per un errore del cronometrista o di un responsabile della panchina penalizzati, non gli viene inflitta alcuna penalità supplementare; dovrà semplicemente terminare la penalità interrotta. Se invece è il giocatore ad aver commesso l'errore, gli viene inflitta una penalità minore supplementare.

## **5. Consigli**

- 5.1 In caso di dubbio fra ufficiali di tavolo e arbitri, occorre consultare i regolamenti.
- 5.2 Gli ufficiali di tavolo sono i primi collaboratori degli arbitri.
- 5.3 Fra gli ufficiali di gara vi deve essere quindi un rapporto di fiducia completa e di disponibilità.
- 5.4 Spetta agli arbitri fornire al responsabile del referto di gara e al cronometrista tutte le indicazioni e i chiarimenti necessari; spetta invece a questi ultimi esporre agli arbitri le proprie domande e le segnalazioni necessarie per lo svolgimento regolare della partita.

## **6. Direttive**

- 6.1 La responsabilità degli ufficiali di tavolo e dei cronometristi è assicurata dal dipartimento designato dal comitato della FSIH.
- 6.2 La FSIH si occupa della formazione dei responsabili del referto di gara delle società. La formazione dei cronometristi, degli speaker e dei responsabili della panchina delle penalità è ad appannaggio delle società.
- 6.3 L'età minima per il responsabile del referto di gara è di 16 anni compiuti entro la fine dell'anno civile in corso. L'età minima per il cronometrista è di 14 anni compiuti entro la fine dell'anno civile in corso. Per le partite di lega nazionale, il responsabile del referto di gara ed il cronometrista devono avere compiuto 16 anni.
- 6.4 Le persone di 14 e 15 anni di età ed i principianti devono essere accompagnati da una persona con esperienza in questa funzione.
- 6.5 Gli arbitri devono essere pagati con discrezione tra il 2° e il 3° tempo.
- 6.6 Gli arbitri devono essere pagati, anche se, per qualsiasi motivo, la partita non si è svolta.

- 6.7 Se un ufficiale di tavolo, che non dispone di una tessera di ufficiale valida, firma il referto di gara o falsifica la firma di un'altra persona, la società viene multata in base alle disposizioni delle direttive tecniche ed amministrative.

## 7. Orari importanti per gli Ufficiali di tavolo

Presenza sul campo di gioco	45 minuti prima dell'orario d'inizio della partita
Prendere in consegna la composizione delle squadre e compilare il referto di gara.	30 minuti prima dell'inizio della partita.
Consegnare agli arbitri: il referto di gara (firmato dai coach) e le carte dei giocatori.	15 minuti prima dell'inizio della partita.
Pausa tra il 1° e il 2° e tra il 2° e il 3° tempo. (chiamare le squadre dopo 8 minuti)	10 minuti.
Play-off—Play-out—Swiss Cup—Spareggio Pausa tra i tempi regolamentari ed i supplementari	10 minuti.
Annunciare il tempo rimanente prima della fine del 3° tempo e dell'ultimo tempo supplementare.	2 minuti prima della fine del tempo e dell'ultimo tempo supplementare.
Supplementari Play-off—Play-out—Swiss Cup—Spareggio	2 x 10 minuti (morte improvvisa)
Supplementare: partita della stagione regolare	5 minuti (4 giocatori ed 1 portiere)
Pausa prima dell'inizio del supplementare per gli incontri della stagione regolare	2 minuti

## **8. Materiale al tavolo**

- 8.1 Il materiale che fa parte dell'omologazione del tavolo deve essere presente ad ogni incontro.
- 8.2 La squadra ospitante deve mettere a disposizione:
- 1 tavolo.
  - 2 sedie, eventualmente una in più per l'ufficiale della squadra avversaria.
  - 1 indicatore di risultato manuale (reti) se non è disponibile un tabellone elettronico per l'indicazione del punteggio e del tempo di gioco. (Regolamento di gioco, art. 2.3.1).
  - 1 classificatore ufficiale della FSIH.
  - 1 computer provvisto del programma "Hockey Manag"
  - 1 stampante
  - Materiale per scrivere
  - 3 cronometri, 1 per il tempo della partita, 1 per le penalità, 1 di riserva.
  - 1 fonte sonora per la fine dei tre tempi, diversa da quella dell'arbitro.
  - 2 fischietti d'arbitro.
  - 1 borsa-farmacia che deve contenere gli elementi di pronto soccorso indicati nel classificatore ufficiale.
  - 20 palline (10 palline per ogni squadra).
  - 1 barella + 1 coperta.
  - 1 impianto di amplificazione (Regolamento di gioco, art. 2.3.1).

## **9. Al tavolo degli ufficiali**

- 9.1 Al tavolo degli ufficiali non è permesso:
- Bere bevande alcoliche.
  - Assumere droghe.
  - Fumare.
  - Discutere con gli spettatori.
  - Contestare le decisioni degli arbitri.
  - Insultare i giocatori.

## 10. Stesura del referto di gara

Il referto di gara viene redatto con il programma “Hockey Manag”. Questo programma automatizza diverse operazioni.

Sui referti di gara elettronici completati con il programma “Hockey Manag”, non è più necessario annullare gli spazi inutilizzati tracciando delle “Z” sulle caselle vuote.

### 10.1 Sezione 1

a) Indicare il nome delle squadre (Club 1 deve corrispondere alla squadra ospitante).

Per le partite su campo neutro, la squadra ospitante è quella indicata per prima sul foglio di convocazione.

b) Indicare la lega o la categoria di gioco con l'abbreviazione corrispondente:

- LNA = Lega nazionale A.
- LNB = Lega nazionale B.
- 1L = Prima lega.
- 2L = Seconda lega.
- JNR = Campionato Juniores.
- NVC = Campionato Novizi.
- MINI = Campionato Mini.
- FEM = Campionato Femminile.

c) Indicare il luogo e la data della partita.

d) Gli orari d'inizio e di fine partita devono essere segnati rispettivamente all'inizio e alla fine della partita. Non possono essere segnati in anticipo.

e) Riportare l'indice della partita.

f) Segnare una X nella casella che indica il tipo di gara:

- Campionato.
- Coppa.
- Partita amichevole.
- Torneo.

g) Indicare il numero di spettatori.

## 10.2 Sezione 2

	Card/Liz. Lic./Tess. No.	Surname/Name Nom/Cognome	Forename/Vorname Prénom/Noire	Signature Unterschrift/Firma
Time Keeper Zeitnehmer Chronometreur		h)		
Official scorer Assistant Marqueur		h)		
Referee Schiedsrichter 1 Arbitre	i)	i)		
Referee Schiedsrichter 2 Arbitre	i)	i)		
Techn. Director Techn. Direktor Directeur tech.		i)		

h) Indicare il cognome e il nome dei due ufficiali di tavolo che firmeranno il referto di gara alla fine della partita.

i) Indicare il numero di tessera, il cognome e il nome degli arbitri che firmeranno il referto di gara alla fine della partita.

- j) Indicare il cognome e il nome dell'eventuale rappresentante della squadra avversaria che firmerà il foglio nello spazio del direttore tecnico alla fine della partita, ma prima dei capitani.

### 10.3 Sezione 3

RESULT				
PERIOD SCORE/ZWISCHENSTAND INTERMÉDIAIRE/INTERMEDIO	FINAL			
	CLUB 1	CLUB 2	CLUB 1	CLUB 2
1 Time/Ortital Ties/Tenpo	k)	k)	l)	l)
2 Time/Ortital Ties/Tenpo	k)	k)	Winner/Gewinner/Vainqueur/Vincitore l)	
3 Time/Ortital Ties/Tenpo	k)	k)	CAPTAIN 1 - Signature/Unterschrift/Firma m)	
Overtime/Vert. Prot./Sup.	k)	k)	CAPTAIN 2 - Signature/Unterschrift/Firma m)	
Penalty/ Rigori	k)	k)		
Referee Comments SR "Bemerkungen" Remarks/ob. Osservazioni arb.	n)			
SPECIAL EVENT/BESONDERER VORFALL/EVENEMENT SPECIAL/EVENATO SPECIALE <input type="checkbox"/>				

- k) Indicare le reti segnate dalle due squadre nei rispettivi tre tempi, durante i tempi supplementari o durante lo spareggio ai rigori.
- l) Indicare il totale delle reti segnate dalle due squadre e il nome della squadra vincitrice. In caso di pareggio, la casella riservata al nome del vincitore deve essere barrata con un linea orizzontale.
- m) Spetta agli arbitri far firmare il referto di gara ai capitani delle due squadre, al termine della partita.
- n) Nella casella « osservazioni », gli arbitri riportano il numero degli eventuali rapporti arbitrali o l'eventuale protesta. Solo gli arbitri sono autorizzati a decidere se inserire delle osservazioni in questa casella.

1			
Nr. No.	Surname/Name Nome/Cognome	Forename/Name Prenome/Nome	Card/Pass Lic./Tess. No.
p) A G G	q)	t)	r)
COACH			
Surname/Name Nome/Cognome		Forename/Name Prenome/Nome	Signature Firma
		s)	s)
2			
Nr. No.	Surname/Name Nome/Cognome	Forename/Name Prenome/Nome	Card/Pass Lic./Tess. No.
u) A G G			
COACH			
Surname/Name Nome/Cognome		Forename/Name Prenome/Nome	Signature Firma

- o) Spazio per l'indicazione del nome della squadra.
- p) Numero del giocatore.
- q) Cognome e nome, secondo la lista fornita dai coach.
- r) Numero di tessera del giocatore, se non è disponibile scrivere RC (abbreviazione per sostituzione della tessera di giocatore/ufficiale di squadra).
- s) Cognome, nome e numero della carta del coach; deve firmare il foglio prima dell'inizio della partita.
- t) Crociare la casella corrispondente al portiere quando gioca in uno dei tre tempi.
- u) Spazio riservato alla squadra ospite: qui valgono le stesse indicazioni del punto o).

v) Reti della squadra ospitante. Indicare nell'ordine:

- Il tempo.
- Il numero del giocatore che ha segnato la rete.
- Il numero del giocatore che ha fatto l'assist.

La rete viene registrata con numero progressivo ( 1 ; 2 ; 3 ; ...) nella colonna appropriata.

Alla fine della partita si deve riportare il totale delle reti accanto a « Total » e annullare lo spazio inutilizzato segnando una « Z » sulle caselle vuote (all'occorrenza le 2 colonne) dopo l'ultima rete.

TEMPI	G	A	T
4.52	21	25	1
54.05	25	-	3
59.33	4	-	4

- w) Spazio riservato ai timeout richiesti dalla squadra 1.  
 x) Reti della squadra ospite: stessa procedura come per le reti segnate dalla squadra ospitante.



## 11. Le penalità

**11.1 Il codice indicato sul referto di gara deve corrispondere alla penalità indicata dall'arbitro.**

### 11.2 Rigore

11.2.1 Durante i primi 58 minuti della partita il rigore è sempre accompagnato da una penalità minore di 2 minuti.

11.2.2 Si annoterà innanzitutto il rigore (codice U) e dopo il fallo per cui è stato fischiato.

TEMPI	N°	MIN.	FINE	CODICE
25.10	7	2	-	U
25.10	7	2	27.10	C

### 11.3 Penalità multiple allo stesso giocatore.

11.3.1 Se un giocatore riceve contemporaneamente più penalità, l'annotazione viene effettuata come segue:

TEMPI	N°	MIN.	FINE	CODICE
36.40	9	2	38.40	E
36.40	9	2	40.40	E
36.40	9	10	50.40	M

11.3.2 La seconda penalità inizia solo quando la prima è terminata.

11.3.3 Le penalità devono essere annotate e scontate dalla durata più breve a quella più lunga (2'; 5'; 10').

#### **11.4 Penalità multiple a più giocatori della stessa squadra.**

- 11.4.1 Se più giocatori vengono puniti contemporaneamente, si annoterà per prima la penalità minore.
- 11.4.2 Solo le penalità di due giocatori possono iniziare ed essere scontate simultaneamente. La penalità del terzo giocatore comincerà alla scadenza della penalità del primo giocatore, e così via.
- 11.4.3 La penalità disciplinare (10') viene scontata indipendentemente dal numero di giocatori penalizzati.

<b>TEMPI</b>	<b>N°</b>	<b>MIN.</b>	<b>FINE</b>	<b>CODICE</b>
40.24	7	2	42.24	A
40.24	15	2	42.24	D
40.24	15	5	47.24	J
40.24	48	5	47.24	F
40.24	16	10	50.24	M

- 11.4.4 Il tempo indicato nella colonna « tempi » corrisponde al momento in cui la penalità è stata inflitta.
- 11.4.5 I giocatori che hanno terminato di scontare il loro tempo di penalità, ma che non possono rientrare sul campo di gioco, lasciano la panchina dei penalizzati solo durante un'interruzione di gioco.

#### **11.5 Penalità che implica l'espulsione dalla partita.**

- 11.5.1 Penalità disciplinare di partita (cartellino rosso, codice N)

<b>TEMPI</b>	<b>N°</b>	<b>MIN.</b>	<b>FINE</b>	<b>CODICE</b>
41.25	7	20	60.00	N

11.5.2 Penalità di partita al coach o ad altri ufficiali di squadra (cartellino rosso, codice O).

La penalità è accompagnata da una penalità minore (codice T).

TEMPI	N°	MIN.	FINE	CODICE
21.12	HC	2	23.12	T
21.12	HC	20	60.00	O

Nella casella N° deve esserci:

HC = Coach AC = Assistant Coach O1 – O2 – O3 per gli altri ufficiali di squadra.

11.5.3 Penalità disciplinare di partita al coach o ad altri ufficiali di squadra (cartellino rosso, codice N).

La penalità è accompagnata da una penalità minore (codice T).

TEMPI	N°	MIN.	FINE	CODICE
21.12	AC	2	23.12	T
21.12	AC	20	60.00	O

Nella casella N° deve esserci:

HC = Coach AC = Assistant Coach O1 – O2 – O3 per gli altri ufficiali di squadra.

11.5.4 Penalità disciplinare di partita in seguito a 2 penalità maggiori (2 x 5 minuti)

Annotare per primi i 5 minuti e il codice corrispondente al fallo, quindi i 20 minuti conseguenti alla doppia penalità maggiore di 5 minuti.

TEMPI	NO.	MIN.	FINE	CODICE
6.42	17	5	11.42	J
....	....	....	....	....
45.47	17	5	50.57	F
45.47	17	20	60.00	O

### 11.5.5 Penalità disciplinare di partita in seguito a 2 penalità disciplinari (2 x 10 minuti)

Annotare il cartellino giallo prima di riportare la penalità disciplinare di partita, in modo da comprendere che il codice N è la conseguenza della doppia penalità disciplinare ( 2 x 10 minuti ).

TEMPI	NO.	MIN.	FINE	CODICE
10.10	8	10	20.10	M
....	....	....	....	....
45.45	8	10	55.45	M
45.45	8	20	60.00	N

### 11.5.6 Penalità di partita (cartellino rosso, codice O)

Annotare nel caso prima i 2 o i 5 minuti, quindi i 20 minuti con il codice O.

Esempio: Penalità di 5 minuti aggravata da una penalità di partita (cartellino rosso, codice O)

TEMPI	NO.	MIN.	FINE	CODICE
12.12	45	2	17.12	A
12.12	45	20	60.00	O

### 11.6 Penalità per soprannumero

Una penalità per soprannumero.

Esempio : Penalità di 2 minuti per soprannumero, provocata dal numero 34

TEMPI	NO.	MIN.	FINE	CODICE
12.12	34	2	14.12	S2

### 11.7 Penalità differite

Una penalità differita di 2' con rete del numero 38 al 41.23.

TEMPS	NO.	MIN.	FINE	CODICE
41.23	38	2	41.23	A

Una penalità differita di 5' con rete del numero 38 al 41.23.

TEMPS	NO.	MIN.	FINE	CODICE
41.23	38	5		C

Una penalità differita di 2' con rete del numero 38 al 41.23, quando un giocatore è già penalizzato per 2 minuti.

TEMPS	NO.	MIN.	FINE	CODICE
40.48	55	2		B1
41.23	38	2	41.23	A

Una penalità differita di 5' con rete del numero 38 al 41.23, quando un giocatore è già penalizzato per 2 minuti.

TEMPS	NO.	MIN.	FIN	CODE
40.48	55	2	41.23	B1
41.23	38	5		C

## 12. Validità

- 12.1 In caso di controversia, fa fede il regolamento in lingua francese.
- 12.2 Il presente regolamento è valido per tutte le partite disputate sotto l'egida della FSIH.
- 12.3 La FSIH si riserva il diritto di accordare delle deroghe al presente regolamento.
- 12.4 Il presente regolamento entra in vigore a partire dal 3 gennaio 2011. Esso annulla e sostituisce tutti i regolamenti precedenti. Esso comprende le modifiche approvate dall'Assemblea Generale tenutasi a Lucerna il 3 gennaio 2011.

Buochs, il 3 gennaio 2011

A nome della Federazione Svizzera Inline Hockey

Ueli Strueby   Gilles Sansonnens   Gabriel Willemin