



**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 Partite e Campionato**

**Valevole dal 3 dicembre 2011**

# Sommario

<b>SOMMARIO .....</b>	<b>2</b>
<b>1. ATTIVITÀ SPORTIVA .....</b>	<b>4</b>
1.1 DEFINIZIONE.....	4
1.2 OMOLOGAZIONE DELLE PARTITE.....	4
1.3 CONVOCAZIONE DELLE PARTITE .....	4
1.4 ORARIO DELLE PARTITE.....	5
1.5 RECUPERO DELLE PARTITE .....	5
1.6 OBBLIGO DI DISPUTARE LE PARTITE .....	6
1.7 RIFIUTO DI INIZIARE UNA PARTITA.....	6
1.8 RIFIUTO DI PROSEGUIRE LA PARTITA.....	6
1.9 MANCATA PRESENTAZIONE SUL CAMPO / PRESENTAZIONE RITARDATA.....	7
1.10 FORFAIT.....	7
1.11 PARITÀ NELLA CLASSIFICA .....	8
<b>2. CAMPIONATO.....</b>	<b>8</b>
2.1 PARTITA DI SPAREGGIO, DI PLAY-OFF, DI PLAY-OUT O DI COPPA SVIZZERA.....	8
2.2 COMPETENZA DEI DIPARTIMENTI .....	9
2.3 ISCRIZIONE AL CAMPIONATO.....	9
2.4 RINUNCIA AL CAMPIONATO.....	9
2.5 RIAPERTURA DEI TERMINI D'ISCRIZIONE.....	9
2.6 CALENDARIO DEL CAMPIONATO.....	10
2.7 SOSPENSIONE DEL CAMPIONATO.....	10
2.8 SPESE VERSATE DAI CLUB.....	10
2.9 RINUNCIA PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO.....	10
2.10 RITIRO O ESCLUSIONE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO.....	11
2.11 MOVIMENTO « GIOVANILE » E « FEMMINILE ».....	11
2.12 PROCLAMAZIONE DELLA SQUADRA CAMPIONE DI SVIZZERA.....	11
2.13 PROCLAMAZIONE DEL MIGLIOR MARCATORE.....	12
2.14 QUALIFICAZIONE PER LA COPPA EUROPA PER CLUB.....	13
<b>3. PARTITE AMICHEVOLI.....</b>	<b>13</b>
3.1 PARTITE AMICHEVOLI .....	13
<b>4. CAMPI DI GIOCO.....</b>	<b>14</b>
4.1 OMOLOGAZIONE DEI CAMPI DI GIOCO .....	14
4.2 INDISPONIBILITÀ DELLA PISTA DI GIOCO.....	14
4.3 IRREGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO.....	15
4.4 PISTA DI GIOCO IMPRATICABILE .....	15
4.5 ORDINE PUBBLICO .....	15
4.6 PROTEZIONE DEGLI ARBITRI .....	16
4.7 SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO .....	16
<b>5. FUSIONI TRA DUE O PIÙ SOCIETÀ.....</b>	<b>17</b>

<b>6.</b>	<b>SQUADRE E GIOCATORI .....</b>	<b>18</b>
6.1	SITUAZIONE DEI GIOCATORI FRA SQUADRE DELLO STESSO CLUB .....	18
6.2	DESIGNAZIONE E DENOMINAZIONE.....	18
6.3	FORMAZIONE DELLE SQUADRE .....	20
6.4	REFERTO DI GARA .....	21
6.5	IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI.....	21
6.6	PRESENZA DI UN GIOCATORE IRREGOLARE.....	21
<b>7.</b>	<b>UFFICIALI DI GARA E UFFICIALI DI SQUADRA .....</b>	<b>22</b>
7.1	DEFINIZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA .....	22
7.2	CRONOMETRISTA E RESPONSABILE DEL REFERTO DI GARA (SEGNAPUNTI).....	22
7.3	PERDITA DEL REFERTO DI GARA .....	23
7.4	DIFETTI DI CRONOMETRAGGIO (GUASTO) .....	23
<b>8.</b>	<b>SANZIONI .....</b>	<b>23</b>
8.1	COMPETENZA DISCIPLINARE .....	23
8.2	PENALITÀ E MULTE.....	23
8.3	PERDITA DELLA PARTITA.....	24
8.4	SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO.....	24
8.5	VALIDITÀ DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA.....	24
8.6	ENTRATA IN VIGORE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA .....	24
8.7	ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA .....	24
8.8	VALIDITÀ DELLA PARTITA E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI.....	25
8.9	GIOCATORE IRREGOLARE E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI .....	25
8.10	SQUALIFICA DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA CARTA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA.....	25
8.11	ENTRATA IN VIGORE DELLA SANZIONE.....	25
8.12	ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA CARTA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA .....	26
8.13	CONTEGGIO DELLE GIORNATE DI SOSPENSIONE DERIVANTI DA SANZIONI DISCIPLINARI ..	26
8.14	SQUALIFICA A LIVELLO INTERNAZIONALE DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA TESSERA DA GIOCATORE O UFFICIALE DI SQUADRA. ....	27
8.15	RINVIO AGLI STATUTI FEDERATIVI.....	27
<b>9.</b>	<b>NORME GENERALI SUI PROTESTI, I RICORSI E LE MULTE .....</b>	<b>28</b>
9.1	PROTESTI.....	28
9.2	RICORSI.....	28
9.3	MULTE .....	29
<b>10.</b>	<b>VARIE.....</b>	<b>29</b>
10.1	CHALLENGE E PREMI.....	29
10.2	RISERVA DI MODIFICHE.....	29
10.3	VALIDITÀ .....	30

# 1. Attività sportiva

## 1.1 Definizione

- 1.1.1 La competizione comprende tutte le partite organizzate dagli organi competenti in base alle regole promulgate dalla FSIH, nell'ambito dei campionati, di coppe, di tornei o di gare amichevoli.

## 1.2 Omologazione delle partite

- 1.2.1 I risultati delle partite diventano ufficiali dopo la loro omologazione da parte degli organi competenti.
- 1.2.2 L'omologazione definitiva viene confermata nella rubrica delle comunicazioni del bollettino ufficiale, solo dopo aver effettuato un esame di tutte le possibilità di applicazione delle eventuali sanzioni.

## 1.3 Convocazione delle partite

- 1.3.1 Di norma le partite si disputano tra le ore 08.00 e le ore 20.00 (inizio della partita).

Dopo il ricevimento dei calendari provvisori, le squadre si accordano per decidere gli eventuali cambiamenti (data, orario).

I calendari definitivi indirizzati ai club per lettera raccomandata sostituiscono le convocazioni ufficiali.

- 1.3.2 Una richiesta di modifica del calendario può essere formulata all'organo competente della FSIH esclusivamente mediante il modulo appropriato, che è l'unico ad avere validità. Questa richiesta deve essere in possesso dell'organo competente al più tardi 20 giorni (posta prioritaria, fa fede la data del timbro postale) prima della modifica richiesta.

Il modulo deve essere controfirmato dalle 2 squadre interessate e ciò implica il loro accordo formale.

L'organo competente dirime qualsiasi controversia in caso di disaccordo fra le squadre. Esso è anche l'unico ad essere competente per l'accettazione o il rifiuto delle richieste di modifica che non venissero per esempio trasmesse nei termini suddetti.

- 1.3.3 La modifica del calendario diventa effettiva solo dopo il ricevimento da parte dei club della nuova convocazione ufficiale stabilita dalla FSIH.

Dal club che presenta la domanda viene riscossa e fatturata una tassa (vedi direttive annuali della FSIH).

- 1.3.4 Le partite di play-off non possono essere spostate in nessun caso (né la data, né l'orario di inizio della partita).

Il dipartimento tecnico si riserva il diritto di modificare in qualsiasi momenti le date e/o gli orari previsti.

- 1.3.5 I club hanno l'obbligo di indicare il colore delle maglie delle loro rispettive squadre quando queste giocano in casa. Queste indicazioni vengono fornite all'organo competente entro il 31 gennaio. Se a giudizio degli arbitri la squadra ospitata si presenta con delle maglie dello stesso colore di quelli della squadra locale, le viene concesso un termine di 30 minuti per trovare un nuovo assortimento di maglie. Trascorso questo termine, gli arbitri sospenderanno la partita e faranno rapporto agli organi competenti.

#### **1.4 Orario delle partite**

- 1.4.1 Tutte le partite devono disputarsi nel giorno, nell'ora e sul campo previsto dal calendario o nelle comunicazioni ufficiali.

Gli organi competenti possono accordare eventuali eccezioni per dei motivi gravi e giustificati.

- 1.4.2 Qualora debbano essere disputate nello stesso giorno più partite sulla stessa pista, occorre calcolare 3 ore fra l'inizio delle singole partite.

#### **1.5 Recupero delle partite**

- 1.5.1 Il recupero delle partite non iniziate, non terminate e annullate viene regolato dalle disposizioni degli organi competenti. Le decisioni sono inappellabili.

- 1.5.2 La partita di recupero viene organizzata dalla squadra a cui la partita non iniziata, non terminata o annullata era stata affidata al momento dell'annullamento. In mancanza di accordo fra i 2 club in questione sulla nuova data della partita, il dipartimento tecnico fisserà la data della partita di recupero che dovrà svolgersi entro 30 giorni dall'annullamento. Questa decisione è inappellabile.

- 1.5.3 Se dopo 2 terzi una partita deve essere interrotta dagli arbitri per le condizioni meteorologiche, problemi di illuminazione o problemi legati alla infrastrutture, le due squadre di comune accordo possono chiedere per l'intermediario di un rapporto arbitrale che il risultato sia omologato al momento dell'interruzione della partita.

## **1.6 Obbligo di disputare le partite**

- 1.6.1 Le squadre hanno l'obbligo di iniziare e di terminare le partite, qualunque siano le condizioni. Qualsiasi infrazione a questa regola ha per conseguenza per la squadra che non ha iniziato o terminato una partita che il suo eventuale protesto, di qualunque forma sia, venga respinto e dichiarato irricevibile, conformemente alle disposizioni specifiche previste negli articoli seguenti.

## **1.7 Rifiuto di iniziare una partita**

- 1.7.1 La squadra che rinuncia a disputare una partita pagherà una multa conformemente all'art. 9.3.1 cifra 1 e perderà questa partita per forfait. Gli organi competenti non possono infliggere la multa quando il rifiuto è determinato da gravi cause di forza maggiore.

La squadra che per la seconda volta nel corso della stagione non si presenta sul campo, rifiuta di giocare o non vuole terminare una partita viene esclusa dal campionato in base all'art. 1.10 e 2.10.

- 1.7.2 Se una squadra rinuncia a disputare una partita nelle ultime 2 giornate del campionato regolare o nelle serie di finali (play-offs – play out – girone finali svizzere). Essa si verrà attribuire una multa supplementare a quella del forfait secondo le direttive tecniche amministrative.

Questa multa supplementare sarà suddivisa in parti uguali tra la FSIH e la squadra non colpevole. Se una squadra rinuncia nel quadro di una finale svizzera la multa sarà divisa tra la FSIH e l'organizzatore.

## **1.8 Rifiuto di proseguire la partita**

- 1.8.1 La squadra che si ritira nel corso di una partita perde quest'ultima per forfait e viene multata conformemente all'art. 9.3.1 cifra 2.

## **1.9 Mancata presentazione sul campo / presentazione ritardata**

- 1.9.1 La squadra che non si presenta sul campo di gioco pronta per giocare entro 30 minuti dopo l'orario fissato per l'inizio dell'incontro sarà considerata come squadra che rifiuta di giocare. In deroga a questa regola e previo accordo con la squadra avversaria, gli arbitri possono comunque far giocare una partita ritardata di oltre 30 minuti. In questo caso la squadra avversaria deve dichiarare espressamente il proprio consenso sul referto di gara. Quest'ultimo viene firmato dai 2 capitani. Qualora la partita non possa essere disputata a causa di un ritardo provato, imputabile ad un incidente del traffico o ad altri problemi sopraggiunti durante la trasferta, il dipartimento tecnico deciderà se la partita dovrà essere rigiocata entro 30 giorni.
- 1.9.2 La squadra che senza gravi motivi giustificati si presenta in ritardo sulla pista di gioco, cioè dopo l'ora fissata ufficialmente ma prima del termine utile di 30 minuti, viene punita conformemente alle direttive annuali della FSIH.
- 1.9.3 Qualora una partita venga ritardata da un'altra partita precedente, alle squadre viene concesso un periodo di 15 minuti per il riscaldamento.

## **1.10 Forfait**

- 1.10.1 Il forfait è di 5 - 0, i punti e le reti vengono contabilizzati.
- 1.10.2 Qualora gli organi competenti assegnino una vittoria per forfait a una squadra vincitrice di una partita, il risultato dell'incontro viene omologato se la differenza delle reti a favore del vincitore è pari o superiore a 5.
- 1.10.3 Qualora gli organi competenti assegnino una vittoria per forfait a una squadra vincitrice di una partita e la differenza delle reti a favore del vincitore è inferiore a 5, si applica l'art. 1.10.1 del presente articolo.
- 1.10.4 Nel caso in cui gli organi competenti assegnino una vittoria per forfait, perché una delle due squadre si è presentata alla partita con un numero insufficiente di giocatori secondo l'articolo 4.2.1 del Regolamento di gioco viene applicato l'art. 1.10.1.
- 1.10.5 La squadra che per la quarta volta nel corso della stagione perde una partita per forfait viene esclusa dal campionato secondo l'art. 2.10.
- 1.10.6 Se tra 1 o più partite sanzionate con un forfait al club colpevole non è giunto alcun richiamo o ammonimento, la sanzione prevista all'art. 2.10 non viene applicata.

## **1.11 Parità nella classifica**

1.11.1 Se 2 o più squadre terminano il campionato a parità di punti, l'attribuzione dei posti nella classifica si fa innanzitutto in base:

- Al numero di partite.
- Alla differenza reti durante l'intero campionato.
- Al numero di reti segnate durante l'intero campionato.
- Ai punti dei confronti diretti.
- Alla differenza reti dei confronti diretti.
- Al numero dei minuti di penalità (la squadra meno penalizzata viene classificata per prima).

1.11.2 In caso di parità di punti al primo posto, per l'assegnazione diretta di un titolo nazionale, per designare le 2 migliori squadre si applica il paragrafo precedente. Per determinare la prima della classifica, tra le 2 migliori squadre viene disputata una partita di spareggio su campo neutro.

## **2. Campionato**

### **2.1 Partita di spareggio, di play-off, di play-out o di coppa svizzera**

2.1.1 Se dopo una partita di spareggio, di play-off, di play-out o di coppa svizzera le squadre sono sempre in parità, vengono disputati 2 tempi supplementari di 10 minuti ciascuno. Prima dell'inizio del primo tempo supplementare, una pausa di 10 minuti viene accordata alle due squadre. Durante questi tempi supplementari, la prima squadra che segna vince la partita che viene interrotta immediatamente. Se la parità sussiste dopo i 2 tempi supplementari di 10 minuti, ogni squadra effettua 5 rigori tirati da 5 giocatori diversi, ad eccezione dei portieri.

In caso di parità vengono tirati altri rigori, ma uno ad uno da ciascuna squadra, finché non viene meno la parità.

I giocatori che hanno già tirato un rigore possono tirare nuovamente solo dopo che tutti i giocatori della squadra meno numerosa hanno effettuato un tiro. I portieri non tirano rigori.

## **2.2 Competenza dei dipartimenti**

- 2.2.1 Prima dell'inizio del campionato, il comitato della FSIH fissa le competenze attribuite ad ogni dipartimento. I dipartimenti provvederanno alla pubblicazione delle relative disposizioni congiuntamente o separatamente.

## **2.3 Iscrizione al campionato**

- 2.3.1 Le domande d'iscrizione ai campionati devono essere inviate agli organi competenti entro il 30 novembre che precede la nuova stagione (posta prioritaria, fa fede la data del timbro postale).

Le domande devono essere firmate dal rappresentante legale del club o dal suo sostituto. Le domande d'iscrizione pervenute dopo i termini fissati vengono dichiarate irricevibili.

- 2.3.2 L'organo competente addebita la quota annuale del club nonché la tassa di partecipazione di ogni squadra iscritta. Per essere ammesso in modo definitivo, il club deve saldare l'importo fatturato entro il 15 gennaio che precede l'inizio della nuova stagione.
- 2.3.3 Perché una squadra possa giocare in Lega Nazionale, il club deve iscrivere al campionato almeno 2 squadre, di cui una nella categoria juniores, novizi o mini.

## **2.4 Rinuncia al campionato**

- 2.4.1 Se un club comunica la sua non partecipazione al campionato prima del 30 novembre o si ritira prima del 15 dicembre, il posto disponibile viene attribuito al club finalista perdente della lega inferiore. Se quest'ultimo rinuncia alla promozione viene ripescato il club retrocesso nel campionato precedente. Se questo non accetta il campionato verrà organizzato con un numero di squadre incompleto.

## **2.5 Riapertura dei termini d'iscrizione**

- 2.5.1 Qualora fosse necessario completare il numero delle squadre partecipanti, il comitato ha il potere di riaprire i termini d'iscrizione al campionato.

## **2.6 Calendario del campionato**

- 2.6.1 Subito dopo la chiusura del termine d'iscrizione, il dipartimento tecnico stabilisce il calendario e i turni di campionato.
- 2.6.2 In caso di necessità, il dipartimento tecnico può disporre d'ufficio e in qualsiasi momento delle modifiche al calendario. Tutte le decisioni relative ai capoversi di cui sopra sono definitive e inappellabili.

## **2.7 Sospensione del campionato**

- 2.7.1 Per dei motivi gravi, su proposta del comitato l'Assemblea Generale straordinaria ha la facoltà di sospendere il campionato interamente o parzialmente.

## **2.8 Spese versate dai club**

- 2.8.1 Tutte le spese relative allo svolgimento del campionato sono a carico dei club, anche quelle relative alle trasferte delle loro squadre. I club che giocano in casa devono inoltre pagare l'indennità d'arbitraggio e le spese di trasferta agli arbitri durante la pausa fra il 2° e il 3° tempo. L'indennità d'arbitraggio viene fissata dalla FSIH all'inizio di ogni campionato.

## **2.9 Rinuncia prima dell'inizio del campionato**

- 2.9.1 Qualora un club si ritiri dal campionato dopo aver regolarmente effettuato l'iscrizione, pagato la quota del club e l'iscrizione al campionato, ma senza che il campionato abbia ancora avuto inizio, il club in questione perderà la totalità degli importi versati.
- 2.9.2 Il legame fra i giocatori in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra e il club cesserà con effetto immediato al momento dell'annuncio del ritiro.

## **2.10 Ritiro o esclusione dopo l'inizio del campionato**

2.10.1 Se una squadra si ritira dopo l'inizio del campionato o ne viene esclusa, essa perde tutte le spese connesse alla partecipazione al campionato. Il legame fra i giocatori in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra e il loro club viene interrotto con effetto immediato.

2.10.2 Sia nel caso dell'art. 2.10.1 che in quello previsto dall'art. 2.9.2, i giocatori possono essere in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra in una nuova squadra solo dopo l'accordo degli organi competenti.

La squadra ritirata o esclusa dopo l'inizio del campionato sarà classificata all'ultimo posto con tutte le conseguenze che ne derivano. La classifica del campionato viene modificata come segue:

- Se il ritiro o l'esclusione avviene prima della fine del primo turno, vengono annullate tutte le partite disputate dalla società in questione.
- Se il ritiro o l'esclusione avviene dopo la fine del primo turno, i risultati rimangono acquisiti. Tutte le partite disputate inizialmente o che sono ancora da giocare durante il secondo turno contro la squadra ritirata o esclusa vengono invece vinte per forfait. In tutti i casi si applica l'art. 1.10.1.

2.10.3 Durante play-offs e play-out alla prima defezione, la squadra è esclusa dal girone.

## **2.11 Movimento « giovanile » e « femminile »**

2.11.1 2 club al massimo possono associarsi di comune accordo per iscrivere al campionato al massimo 1 squadra per categoria junior, novizi o mini.

2.11.2 Una squadra nata da un movimento « giovanile » può rappresentare un solo club che gioca nella Lega Nazionale.

2.11.3 Al massimo 2 società possono associarsi, di comune accordo, per iscrivere al campionato al massimo 1 squadra femminile.

## **2.12 Proclamazione della squadra campione di Svizzera**

2.12.1 Ogni anno, la squadra classificata al primo posto nelle categorie o nelle leghe viene dichiarata campione di Svizzera.

## **2.13 Proclamazione del miglior marcatore**

- 2.13.1 Il miglior marcatore è il giocatore/giocatrice che colleziona più punti durante la stagione regolare.
- 2.13.2 Il numero di punti è calcolato sommando il numero di reti segnate e il numero di assist realizzati.
- 2.13.3 Se 2 o più giocatori/giocatrici terminano in parità, l'attribuzione dei ranghi è determinata secondo i criteri seguenti :
- numero di reti segnate ;
  - numero di minuti di penalità.
  - numero di partite giocate.
- 2.13.4 Se, in seguito ad un'irregolarità, una partita è trasformata in forfait ed il punteggio è omologato, i punti contano. Al contrario, se il punteggio è trasformato in 5-0 i punti non contano.
- 2.13.5 Nel caso in cui gli organi competenti assegnano una vittoria per forfait alla squadra che ha vinto la partita, i punti contano solo se la differenza di reti, a favore del vincitore, è uguale o superiore a 5.
- 2.13.6 Nel caso in cui gli organi competenti assegnano una vittoria per forfait alla squadra vincente di una partita e la differenza di reti, a favore del vincitore, è inferiore a 5, i punti non contano.
- 2.13.7 I migliori marcatori delle diverse leghe di categoria attivi e donne ricevono un attestato dalla FSIH.

## **2.14 Qualificazione per la coppa Europa per club**

- 2.14.1 Ogni anno la IISHF informa la FSIH sul numero di squadre per categoria qualificate alla coppa Europa per club.
- 2.14.2 Per ogni categoria, la prima squadra qualificata è quella che viene dichiarata campione svizzero.
- 2.14.3 Se è possibile iscrivere più di una squadra, la scelta dipende dal modulo del campionato della categoria interessata.
- 2.14.4 Se il campionato regolare di una categoria riunisce tutte le migliori squadre svizzere in un solo gruppo nazionale, vengono designate per la coppa Europa dei club, dapprima la finalista dei play-off e poi rispettando il piazzamento nella classifica della regular season.
- 2.14.5 Se il campionato regolare di una categoria si organizza in maniera regionale e che la designazione del campione svizzero si decide in un tour finale o nei play-off, allora le altre squadre qualificate per la coppa Europa di club si evincono come segue: rispettando la classifica del tour finale oppure, se ci sono i play-off, il perdente della finale e poi la compagine sconfitta dal campione svizzero in semifinale.

## **3. Partite amichevoli**

### **3.1 Partite amichevoli**

- 3.1.1 L'organizzazione delle partite amichevoli è libera, a condizione che quest'ultime non intralcino il buon svolgimento del campionato e che siano rispettati gli statuti e il Regolamento di gioco della FSIH. La squadra organizzatrice può chiedere al dipartimento arbitrale la messa a disposizione di arbitri titolari di una carta valida.

## **4. Campi di gioco**

### **4.1 Omologazione dei campi di gioco**

4.1.1 Quando un club s'iscrive al campionato, esso deve indicare se possiede un proprio campo di gioco conforme alle prescrizioni del Regolamento di gioco e omologato dal dipartimento tecnico della FSIH. Qualsiasi cambiamento apportato alla pista di gioco o agli equipaggiamenti deve essere comunicato agli organi competenti a cura dei club interessati. Gli organi competenti stabiliranno quindi una nuova omologazione del campo.

In tutti i casi, il verbale dell'omologazione non può costituire una prova inconfutabile in caso di protesto per campo non in ordine o non regolarmente equipaggiato. Vengono considerate come equipaggiamento del campo di cui fanno parte integrante le cose previste dal Regolamento di gioco della FSIH.

### **4.2 Indisponibilità della pista di gioco**

4.2.1 Qualora la pista di gioco non fosse disponibile e questo stato di fatto sia stato annunciato ufficialmente almeno 7 giorni prima della data ufficiale dell'incontro, il dipartimento tecnico può decretare:

- Il cambiamento di posto con l'avversario, a condizione che si tratti di una partita del primo turno.
- Lo svolgimento della partita su un'altra pista omologata.
- Il rinvio della partita in base alle prescrizioni dell'art. 1.5, a condizione che questo rinvio non intralci il buon svolgimento del campionato.

4.2.2 Qualora la squadra ospitante non possa giocare la partita secondo queste disposizioni, essa viene considerata come rinunciataria in base agli articoli 1.6 e 1.7.

### **4.3 Irregolarità del campo di gioco**

- 4.3.1 Spetta esclusivamente agli arbitri e senza possibilità di appello prendere qualsiasi decisione sulla regolarità del campo e degli equipaggiamenti, sia prima che durante l'incontro.
- 4.3.2 Se prima dell'incontro gli arbitri rilevano dei difetti o delle irregolarità gravi che impediscono il buon svolgimento della partita e che non possono essere riparati entro un termine di 30 minuti, essi non daranno l'avvio alla partita. Gli arbitri indicheranno i fatti in modo dettagliato sul rapporto arbitrale.
- 4.3.3 In questi casi, la squadra ospitante perde la partita per forfait, ma esclusivamente se la colpa è imputabile alla squadra ospitante per dei motivi di negligenza, si applica l'art. 1.7.

### **4.4 Pista di gioco impraticabile**

- 4.4.1 Spetta esclusivamente agli arbitri e senza possibilità di appello prendere tutte le decisioni sulle buone condizioni della pista di gioco, sia prima che durante l'incontro.
- 4.4.2 Qualora a giudizio degli arbitri lo stato di impraticabilità possa essere temporaneo, l'inizio della partita può essere rinviato al massimo di 30 minuti. In caso di un'impraticabilità sopraggiunta nel corso della partita, lo svolgimento di quest'ultima viene interrotto per una durata massima di 30 minuti, in attesa che la pista ridiventi praticabile.

### **4.5 Ordine pubblico**

- 4.5.1 Le squadre sono sempre responsabili del comportamento dei propri tifosi, anche sui bordi dei campi avversari. I club che giocano in casa sono inoltre responsabili in particolare dell'ordine pubblico e del suo mantenimento sulla pista di gioco. Essi sono anche responsabile della protezione degli arbitri e delle squadre ospitate, prima, durante e dopo la partita.
- 4.5.2 Solo gli arbitri possono intervenire, tramite il capitano della squadra che gioca in casa, contro la presenza di spettatori che disturbano il buon svolgimento della partita.
- 4.5.3 Se uno spettatore, identificabile dagli arbitri e titolare di una tessera di ufficiale rilasciata dalla FSIH, si comporta in maniera inammissibile con i giocatori o gli ufficiali di partita, gli arbitri redigono un rapporto. Il rapporto viene trasmesso alla commissione disciplinare, la quale sanzionerà il colpevole, secondo le stesse direttive, applicabili ai giocatori o agli ufficiali di squadra, contenute nel regolamento disciplinare.

## **4.6 Protezione degli arbitri**

4.6.1 La responsabilità della protezione degli arbitri spetta principalmente alla squadra ospitante. In caso di necessità deve tuttavia collaborare anche la squadra avversaria. In caso di incidenti, i giocatori delle 2 squadre sono tenuti, sotto la responsabilità personale dei 2 capitani, a proteggere gli arbitri e a proteggersi reciprocamente.

## **4.7 Servizio di pronto soccorso**

4.7.1 Ogni giocatore deve essere assicurato personalmente contro gli infortuni.

4.7.2 La squadra ospitante è responsabile e tenuta a garantire i servizi di pronto soccorso durante ogni partita (borsa di pronto soccorso del club, barella e coperta).

4.7.3 In caso di mancato rispetto dell'art. 4.7.2, si applica la sanzione prevista nelle direttive annuali della FSIH.

## 5. Fusioni tra due o più società

5.1.1 Perché una società nata da una fusione possa partecipare alle competizioni sportive, la fusione dovrà essere effettiva prima del 15 gennaio dello stesso anno.

5.1.2 Le società hanno la possibilità di effettuare la fusione solo dopo l'approvazione della FSIH. Esistono 2 modalità di fusione:

- 1o : la creazione di una nuova società che raggruppa più società;
- 2o : l'assorbimento di una o più società da parte di un'altra società.

5.1.3 Le società che intendono effettuare una fusione devono:

1. Essere in regola con la FSIH per quel che riguarda gli oneri finanziari. I conti nei confronti della FSIH di tutte le società coinvolte nella fusione devono essere saldati.
2. Presentare alla FSIH una richiesta scritta prima del 1o gennaio dell'anno di fusione.

5.1.4 Alla domanda di fusione, dovranno essere obbligatoriamente allegati le copie dei verbali delle delibere delle Assemblee Generali delle società coinvolte nella fusione.

5.1.5 In caso di consenso alla fusione da parte della FSIH, viene inviata alla nuova società una notifica scritta di fusione contenente i diritti ed i doveri della nuova società verso la FSIH. Se la richiesta non viene accolta, essa dovrà essere motivata e comunicata per iscritto alle società interessate.

5.1.6 Portata della fusione

Le squadre della nuova società giocheranno al livello delle competizioni raggiunte dalle diverse squadre delle società coinvolte nella fusione, tenendo conto dei regolamenti sportivi.

I membri in possesso di una licenza nelle società che effettuano la fusione sono automaticamente, e senza mutamenti, qualificati per la società risultante dalla fusione o per quella che assorbe.

## **6. Squadre e giocatori**

### **6.1 Situazione dei giocatori fra squadre dello stesso club**

- 6.1.1 Queste regole non sono obbligatorie per le partite amichevoli, i tornei o la coppa svizzera. La FSIH prenderà in considerazione solo le partite di campionato, di play-off o di spareggio. In caso di presenza durante la stessa stagione di 2 o più di 2 squadre dello stesso club impegnate nei rispettivi campionati, si applicano le regole seguenti.

### **6.2 Designazione e denominazione**

- 6.2.1 P Per differenziare le squadre di uno stesso club che militano nella stessa categoria di gioco (attivi o femminile) é imperativo fare seguire la ragione sociale del club dalle cifre romane. Questa regola non è valida per le squadre che militano in lega nazionale (LN). Comunque se un club ha una squadra in LNA e una in LNB la denominazione legale della squadra che milita in LNB sarà seguita dalla cifra romana (II). Per le squadre juniori o novizi et mini se un club possiede più squadre nella stessa categoria il nome del club sarà seguito semplicemente da una lettera dell'alfabeto (a,b)

La squadra principale è obbligatoriamente quella che milita nella categoria più alta. Le cifre delle altre squadre sono decise in base al medesimo criterio. La squadra I militerà in una lega superiore a quella della squadra II.

Se un club ha delle squadre che militano nella stessa lega le cifre romane saranno identiche. Viene aggiunta semplicemente una lettera in ordine alfabetico (IIa, IIb). E la squadra con la prima lettera dell'alfabeto che viene considerata la squadra principale per il controllo dei giocatori e per il passaggio da una squadra all'altra.

E possibile far militare più di una squadra nello stessa lega se ci sono più gruppi. Le squadre non possono però militare nello stesso gruppo.

Nella lega più bassa nelle categorie juniori, novizi, mini e femminile, un club può avere più squadre nel medesimo gruppo.

## 6.2.2 Portiere

6.2.2.1 L'appartenenza di un portiere a l'una o all'altra squadra della stessa categoria di uno stesso club è determinata dal numero delle partite conteggiate. Le partite vengono conteggiate quando il nome del portiere figura sul referto di gara e quando è entrato in gioco nel corso di due tempi diversi, non necessariamente consecutivi.

Le partite disputate con la squadra II non vengono conteggiate. Non appena un portiere ha effettuato 5 partite conteggiate con la squadra I, esso viene considerato come integrato in questa squadra e non può più giocare con la squadra II.

I portieri che non hanno 5 partite conteggiate con la squadra I possono giocare liberamente con la squadra II.

Durante il periodo dei trasferimenti può essere chiesto un trasferimento della carta di giocatore in base alle modalità e regole applicabili ad una carta di giocatore normale. In questo caso, il presente punto del regolamento può essere nuovamente applicato.

6.2.2.2 Per analogia con l'art. 6.2.2.1, un portiere che ha effettuato 5 partite con la squadra II non può giocare nella squadra III e così via.

## 6.2.3 Giocatore di movimento

6.2.3.1 L'appartenenza di un giocatore di movimento all'una o all'altra squadra della stessa categoria di uno stesso club è determinata dal numero di partite conteggiate. Le partite vengono conteggiate quando il nome del giocatore figura sul referto di gara della prima squadra.

Le partite disputate con la squadra II non vengono conteggiate.

Non appena un giocatore ha disputato 3 partite con la squadra I, esso viene considerato come integrato in questa squadra.

I giocatori che non hanno disputato 3 partite con la squadra I possono giocare liberamente con la squadra II.

Un trasferimento della carta di giocatore (max. 3 giocatori) può essere richiesto (periodo di trasferimenti) secondo le modalità e regole applicabili ad una carta di giocatore normale. In questo caso, il presente punto del regolamento può essere nuovamente applicato.

6.2.3.2 Per analogia con l'art. 6.2.3.1, un giocatore che ha effettuato 3 partite con la squadra II non può più giocare nella squadra III e così via.

#### 6.2.4 Altre categorie

6.2.4.1 Le giocatrici possono giocare nelle squadre maschili delle rispettive categorie di gioco, ma il numero massimo di giocatrici autorizzate a giocare in una squadra maschile attiva è limitato a 3 giocatrici. Qualora una giocatrice giochi contemporaneamente in una squadra femminile e maschile e gli incontri si svolgono lo stesso giorno, la giocatrice deve dare la precedenza alla squadra femminile.

6.2.4.2 Una squadra attiva può far appello per partita ad un massimo di 4 giocatori e 1 portiere in possesso di una carta di giocatore della categoria junior e al massimo a 1 giocatore o portiere con regolare licenza, con limite d'età più elevato, della categoria novizi.

Questa restrizione non esiste fra le categorie junior e novizi e novizi e mini.

6.2.4.3 Nei club con 2 o più squadre attive, un giocatore o un portiere di una categoria junior o novizi può giocare nell'una o nelle altre squadre attive.

Un giocatore (categoria junior o novizi) può disputare partite in diverse squadre attive indipendentemente dalle restrizioni della lega nella quale è classificata la squadra attiva.

Un club che non dispone di una squadra junior per mancanza di un effettivo sufficiente può integrare nelle sue squadre attive al massimo 7 junior o novizi nel limite d'età più elevato .

6.2.4.4 Un giocatore qualificato nella categoria junior, novizi o mini non può in nessun caso disputare 2 partite consecutive in delle categorie differenti, se non viene rispettato un intervallo di 12 ore tra le 2 partite (ora d'inizio della partita).

6.2.4.5 Un portiere qualificato nella categoria junior, novizi o mini può disputare al massimo 2 partite consecutive in delle categorie differenti durante la stessa giornata, se la partita che ha disputato con la categoria più alta non viene conteggiata (cfr. art. 6.2.2.1).

Un portiere qualificato nella categoria junior, novizi o mini non può in nessuna caso disputare 2 partite consecutive nella stessa categoria, se non viene rispettato un intervallo di 12 ore tra le 2 partite (ora d'inizio della partita).

### 6.3 Formazione delle squadre

6.3.1 Una squadra deve essere formata all'inizio del campionato da un minimo di otto giocatori in possesso di una carta di giocatore convalidata dalla FSIH e da un coach titolare di una carta di giocatore/ufficiale di squadra convalidata dalla FSIH.

## **6.4 Referto di gara**

6.4.1 Quindici minuti prima dell'inizio della partita previsto in base all'orario, il responsabile del referto di gara deve presentare agli arbitri il referto di gara che contiene la lista dei giocatori nonché le carte dei giocatori per l'identificazione. Il referto di gara deve essere firmato prima della partita dagli ufficiali di tavolo e dai rispettivi coach.

6.4.2 Dopo l'inizio della partita, il referto di gara non può più essere modificato in alcun modo; I giocatori registrati sul referto di gara che non si presentano prima della fine dell'incontro devono essere barrati dal responsabile del referto di gara.

15 minuti dopo la fine della partita, il responsabile del referto di gara restituisce alle 2 squadre le tessere dei giocatori e una copia del referto di gara.

6.4.3 Per officiare in qualità di ufficiale di tavolo (cronometrista e segnapunti), è necessario in ogni caso figurare sulla lista degli ufficiali di tavolo dei club. Questa lista deve essere consegnata all'organo competente entro il 1° marzo che precede l'inizio del campionato.

## **6.5 Identificazione dei giocatori**

6.5.1 Se una squadra non presenta le sue carte dei giocatori, essa deve compilare il foglio sostitutivo delle carte dei giocatori. Al club colpevole sarà addebitato un importo conformemente alle direttive annuali della FSIH.

6.5.2 Alla partita possono partecipare i giocatori in possesso di una carta di giocatore valida per l'anno in corso. I giocatori che non sono in possesso di una carta di giocatore valida non possono prendere parte all'incontro.

## **6.6 Presenza di un giocatore irregolare**

6.6.1 La presenza di un giocatore in posizione irregolare accertata dagli organi competenti o su protesto implica la perdita per forfait della partita in questione da parte della squadra colpevole nonché la multa prevista nelle direttive annuali della FSIH.

## **7. Ufficiali di gara e ufficiali di squadra**

### **7.1 Definizione degli ufficiali di gara e degli ufficiali di squadra**

7.1.1 Vengono riconosciuti ufficiali di gara:

- L'arbitro o gli arbitri.
- Il cronometrista.
- Il responsabile del referto di gara (segnapunti).
- Nel caso, i giudici di porta.
- Nel caso, il direttore tecnico (tornei internazionali).
- Nel caso, l'ispettore.

7.1.2 Vengono riconosciuti ufficiali di squadra:

- L'allenatore o il coach.
- Il responsabile tecnico.
- Il massaggiatore, ecc.

Le posizioni possono essere cumulate.

Tutti gli ufficiali devono essere in possesso di una carta di ufficiale di squadra rilasciata dalla FSIH. Durante la partita, solo 5 ufficiali di squadra possono rimanere nell'area riservata ai giocatori.

### **7.2 Cronometrista e responsabile del referto di gara (segnapunti)**

7.2.1 Il club ospitante o il club organizzatore di una partita su campo neutro fornirà per tutte le partite un cronometrista e un segnapunti. In caso di assenza di una di queste 2 persone, può essere designato un sostituto, a condizione che quest'ultimo sia regolarmente iscritto nella lista degli ufficiali di tavolo di un club.

7.2.2 I doveri del segnapunti consistono nella compilazione del referto di gara. Esso deve inoltre inviare il referto di gara agli organi competenti per posta prioritaria (A), al più tardi il primo giorno lavorativo successivo alla gara. Esso deve anche comunicare il risultato della partita conformemente alle direttive annuali della FSIH.

7.2.3 In caso di dimenticanza o di ritardo nell'invio del referto di gara o in caso di mancato annuncio del risultato all'organo competente, viene applicata la multa prevista nelle direttive annuali della FSIH.

### **7.3 Perdita del referto di gara**

- 7.3.1 In caso di perdita o di distruzione del referto di gara originale dopo la sua compilazione, la partita viene omologata sulla base del risultato finale indicato dagli arbitri.

### **7.4 Difetti di cronometraggio (guasto)**

- 7.4.1 Se durante la partita, per guasti o difetti del cronometraggio, non è più possibile stabilire con precisione il tempo giocato fino a quel momento, saranno gli arbitri a determinare il tempo a loro discrezione. Questa decisione è inappellabile.

Nessun protesto può essere accettato per guasti o difetti di cronometraggio.

## **8. Sanzioni**

### **8.1 Competenza disciplinare**

- 8.1.1 La competenza disciplinare degli organi di sanzione è quella formulata negli statuti e nei regolamenti della FSIH.

### **8.2 Penalità e multe**

- 8.2.1 Ogni anno, la FSIH pubblica delle direttive relative alle sanzioni e alle multe inflitte ai club colpevoli.
- 8.2.2 Le sanzioni e le multe previste dal regolamento disciplinare sono inflitte ai giocatori interessati. La società è responsabile per il pagamento della multa secondo l'articolo 8.12.1. Al più tardi entro la fine della stagione la società dovrà aver pagato tutte le multe inflitte ai propri giocatori affiliati.

### **8.3 Perdita della partita**

- 8.3.1 La squadra riconosciuta responsabile di fatti e situazioni che hanno influenzato in maniera decisiva il buon svolgimento di una gara o che hanno impedito di giocare la partita subirà la punizione sportiva della perdita della partita per forfait. In caso di doppia responsabilità, la partita viene annullata e le 2 squadre vengono penalizzate in base agli articoli 1.7 ; 1.8 ; 1.9 ; 1.10 e secondo le direttive annuali della FSIH.

### **8.4 Squalifica del campo di gioco**

- 8.4.1 La squadra che viene riconosciuta responsabile, nel modo più oggettivo possibile, di gravi manifestazioni di turbativa da parte dei suoi tifosi, può subire la squalifica della propria pista di gioco. Tali sanzioni comportano per la squadra punita l'obbligo di disputare su campo neutro, da definire a cura degli organi competenti, le partite che durante la squalifica avrebbero dovuto essere giocate sul proprio campo. Questo articolo si applica anche ai club che si oppongono all'attuazione di eventuali direttive imposte dal dipartimento tecnico o da altri dipartimenti relative al campo e alle sue infrastrutture.

### **8.5 Validità della squalifica della pista**

- 8.5.1 Di norma gli effetti della squalifica del campo si limitano alle partite della squadra che ne è all'origine.

### **8.6 Entrata in vigore della squalifica della pista**

- 8.6.1 Le sanzioni relative alla squalifica della pista vengono prese in considerazione a partire dalla partita che segue immediatamente la data di ricevimento da parte del club della decisione degli organi competenti, a condizione che la misura di sospensione relativa sia stata inviata regolarmente e nei tempi utili al club colpevole.

### **8.7 Esecuzione della squalifica della pista**

- 8.7.1 La squalifica della pista per più giorni di campionato o per altre partite ufficiali può essere presa in considerazione ed essere quindi scontata solo se le partite sono state effettuate con un risultato validamente acquisito ai fini della classifica. La squalifica inflitta in occasione di partite ufficiali per più giorni non può essere in nessun caso scontata in altre manifestazioni. Le sanzioni di squalifica non scontate durante la stagione vengono rimandate automaticamente alla stagione successiva.

## **8.8 Validità della partita e potere degli organi competenti**

- 8.8.1 Spetta agli organi competenti verificare, sulla base di criteri esclusivamente tecnici, se i fatti occorsi durante una partita sono tali da aver falsificato la partita e stabilire in quale misura l'hanno falsificata.
- 8.8.2 Nell'esercizio dei loro poteri, gli organi competenti possono dichiarare che la partita è stata disputata in modo corretto e che il risultato è quello ottenuto sulla pista, senza altre sanzioni disciplinari. Essi possono anche punire la squadra colpevole con la perdita della partita per forfait (art. 8.3) o possono infine annullare la partita e affidarsi agli organi competenti per la sua ripetizione.

## **8.9 Giocatore irregolare e potere degli organi competenti**

- 8.9.1 Gli organi competenti fanno dei controlli d'ufficio, anche se non è stato depositato alcun protesto nei confronti di un giocatore in posizione irregolare di gioco. Essi possono all'occorrenza applicare le sanzioni dell'articolo 6.6 e prendere inoltre delle misure disciplinari complementari.

## **8.10 Squalifica di una persona in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra**

- 8.10.1 Ogni persona in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra che sia venuta meno ai doveri sportivi può essere punita con una o più partite di sospensione.

## **8.11 Entrata in vigore della sanzione**

- 8.11.1 Un cartellino rosso, indicato sul referto di gara con un codice N, non comporta la sospensione automatica per la partita successiva.

Un cartellino rosso, indicato sul referto di gara con un codice O, comporta obbligatoriamente la sospensione del giocatore o dell'ufficiale di squadra per la partita successiva.

Le giornate di sospensione supplementari vengono scontate a partire dal ricevimento da parte del club della decisione dell'organo competente.

In caso di ritiro della carta di giocatore/ufficiale di squadra (codice O), l'eventuale ricorso ha un effetto sospensivo a condizione che la sospensione sia inferiore o pari a 5 partite.

Nel caso di un ricorso sospensivo, il giocatore o l'ufficiale di squadra deve compilare un foglio sostitutivo della carta di giocatore/ufficiale di squadra.

## **8.12 Esecuzione della squalifica di una persona in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra**

8.12.1 La squalifica di una persona in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra per uno o più giorni di campionato viene considerata scontata solo se si tratta di partite di campionato o di coppa svizzera.

Se una squadra rinuncia a disputare una partita a causa della sanzione di una persona in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra sospesa, questa non viene presa in considerazione nel conteggio e la persona in possesso della carta di giocatore/ufficiale punita deve scontare la sua pena nella partita successiva.

La persona sanzionata in possesso di una carta di giocatore/ufficiale di squadra non prenderà parte ad altre partite intermedie sotto pena di aggravamento della propria sanzione, finché non avrà pagato la sua multa e scontato interamente la propria pena.

Se la pena non viene scontata durante l'anno in corso, essa viene rimandata automaticamente all'anno successivo. Il giocatore che durante il proprio periodo di squalifica partecipa a delle partite di campionato, di coppa svizzera o a dei tornei viene considerato in posizione irregolare ai sensi dell'art. 6.6.

Gli organi competenti possono decidere in qualsiasi momento di modificare con effetto immediato l'entrata in vigore della squalifica nelle partite ufficiali (campionato, coppa e tornei).

## **8.13 Conteggio delle giornate di sospensione derivanti da sanzioni disciplinari**

8.13.1 La sospensione derivante da sanzioni disciplinari viene scontata conteggiando il numero di partite giocate dalla squadra con cui il giocatore o l'ufficiale di squadra è stato espulso. Durante l'intero periodo della sospensione, il giocatore o l'ufficiale di squadra non può partecipare ad alcuna partita giocata da un'altra squadra, qualunque sia la categoria di gioco e la lega.

Se la sospensione di un giocatore della categoria junior viene rimandata all'anno successivo, la sospensione terminerà con la squadra attiva che gioca nella lega più bassa.

8.13.2 Il conteggio di una partita di squalifica impedisce al giocatore o all'ufficiale di squadra di partecipare a qualsiasi altra partita, di qualsiasi categoria o lega, durante la stessa giornata della squalifica.

#### **8.14 Squalifica a livello internazionale di una persona in possesso di una tessera da giocatore o ufficiale di squadra.**

- 8.14.1 La persona in possesso di una tessera di giocatore o ufficiale di squadra, sotto l'effetto di una squalifica decretata dalla commissione disciplinare della FSIH, può partecipare ai tornei organizzati dall'IISHF se la durata della squalifica è inferiore ad 1 anno.
- 8.14.2 La persona in possesso di una tessera di giocatore o ufficiale di squadra sotto l'effetto di una squalifica emessa dall'organo disciplinare dell'IISHF può partecipare a tutte le competizioni organizzate dalla FSIH.
- 8.14.3 In casi particolari, se una persona in possesso di una tessera di giocatore o ufficiale di squadra ha commesso delle gravi azioni in occasione di un torneo dell'IISHF, la FSIH può, sulla base dei rapporti stilati dagli ufficiali dell'IISHF, decretare una squalifica a livello nazionale.

#### **8.15 Rinvio agli statuti federativi**

- 8.15.1 Le disposizioni di cui sopra sono complementari alle disposizioni contenute negli statuti della FSIH.

## **9. Norme generali sui protesti, i ricorsi e le multe**

### **9.1 Protesti**

9.1.1 Spetta al dipartimento tecnico esaminare e decidere le misure da adottare in caso di protesto, per:

- I protesti tecnici.
- I protesti, irregolarità della pista.
- I protesti, errori tecnici.

9.1.2 I protesti sono irricevibili se:

- Non vengono depositati nelle forme, nei termini e secondo le modalità previste.
- Non vengono confermati versando il primo giorno lavorativo successivo al deposito del protesto l'importo previsto di CHF 200.-- (questa somma viene restituita se il protesto viene accolto).

### **9.2 Ricorsi**

9.2.1 I ricorsi sono irricevibili se:

- Non vengono inviati per lettera raccomandata entro 10 giorni dal ricevimento della notifica della decisione dell'organo competente. (Il sabato, la domenica e i giorni feriali contano come giorni normali).
- Non sono accompagnati dalla conferma del versamento della cauzione di CHF 500.-- (questa somma viene restituita se il ricorso viene accolto).

## **9.3 Multe**

### 9.3.1 Le multe sono le seguenti:

3. La multa prevista dall'art. 1.7.1 : fino a CHF 500.-- a seconda della decisione dell'autorità competente. Qualora una squadra ospitante rinunci a disputare una partita per dei motivi non gravi, senza ragioni giustificate, e la squadra avversaria abbia effettuato una trasferta di oltre 300 km (andata e ritorno), la squadra ospitante deve versare entro il termine di 30 giorni, tramite l'intermediario degli organi competenti, la metà delle spese di trasferta alla squadra ospitata, fino ad un importo massimo di CHF 1000.--.
4. La multa prevista dall'art. 1.8.1 : CHF 300.--
5. La FSIH è responsabile tramite gli organi competenti dei propri arbitri, così come una società da cui dipende un arbitro è responsabile di quest'ultimo. Qualora una partita a cui prende parte una squadra che abbia effettuato una trasferta di oltre 300 km (andata - ritorno) venga rinviata a seguito di una negligenza della FSIH, quest'ultima deve indennizzare tutte le spese di trasferta fino ad un massimo di CHF 1'000.--. La somma viene ripartita per  $\frac{1}{4}$  alla squadra locale e per  $\frac{3}{4}$  alla squadra ospitata. Lo stesso principio viene applicato se la partita viene rinviata in seguito ad una negligenza di un arbitro, l'indennizzo viene allora riscosso dal club da cui dipende l'arbitro colpevole.

## **10. Varie**

### **10.1 Challenge e premi**

- 10.1.1 Un challenge principale viene attribuito per un anno al vincitore del campionato svizzero della LNA. Esso è sotto la responsabilità del club campione fino alla fine del campionato successivo.

### **10.2 Riserva di modifiche**

- 10.2.1 Il comitato della FSIH si riserva il diritto di apportare in qualsiasi momento delle modifiche necessarie o delle precisazioni al presente regolamento nei limiti previsti dagli statuti della FSIH.

### **10.3 Validità**

10.3.1 In caso di controversia, fa fede il regolamento in lingua francese.

10.3.2 Il presente regolamento è valido per tutte le partite disputate sotto l'egida della FSIH.

10.3.3 La FSIH si riserva il diritto di accordare delle deroghe al presente regolamento.

10.3.4 Il presente regolamento entra in vigore a partire dal 3 dicembre 2011. Esso annulla e sostituisce tutti i precedenti. Esso comprende le modifiche approvate dall'Assemblea Generale tenutasi a Buochs il 3 dicembre 2011.

Buochs, il 3 dicembre 2011

A nome della Federazione Svizzera Inline Hockey

Ueli Strüby

Gabriel Willemin