

**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)

**CASEBOOK**  
**FSIH - SIHV - SIHF**

**Regolamento di gioco (RG)**

**Regolamento partite campionato (RPC)**

**Regolamento per le tessere dei giocatori /  
degli ufficiali di squadra (RTGU)**

Stato al 06.09.2026

# INDICE

## A. REGOLAMENTO DI GIOCO (RG)

<b>1. IL CAMPO</b>	<b>9</b>
1.1 SUPERFICIE DI GIOCO	9
1.2 DIMENSIONI DEL CAMP	9
1.3 BALAUSTRE	9
1.4 PORTE DI ACCESSO AL CAMPO	9
1.5 LINEE DI DEMARCAZIONE	9
1.6 PANCHINA DEI GIOCATORI	9
1.7 TAVOLO UFFICIALE	9
1.8 PANCHINA DEI PENALIZZATI	9
1.9 ILLUMINAZIONE DEL CAMPO	9
1.10 SPOGLIATOI	9
1.11 MUSICA	9
1.12 DEROGHE	9
<b>2. INFRASTRUTTURE</b>	<b>9</b>
2.1 PORTE	9
2.2 PALLINE	9
2.3 MATERIALE	9
<b>3. UFFICIALI</b>	<b>9</b>
3.1 CONVOCAZIONE	9
3.2 ARBITRI	9
3.3 UFFICIALI DI TAVOLO	9
3.4 RESPONSABILE DELLA PANCHINA DEI PENALIZZATI	9
3.5 GIUDICI DI PORTA	9
3.6 SUPERVISORE	9
<b>4. SQUADRE</b>	<b>9</b>
4.1 LIMITI D'ETÀ	9
4.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	9
4.3 CAPITANO	9
<b>5. MAGLIE ED EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI</b>	<b>9</b>
5.1 OGGETTI PERICOLOSI	9
5.2 MAGLIE DEI GIOCATORI	9
5.3 NUMERO DEI GIOCATORI	9
5.4 EQUIPAGGIAMENTO DEI PORTIERI	9
5.5 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI DI MOVIMENTO	10

5.6	CASCO .....	10
5.7	PATTINI A ROTELLE .....	10
5.8	BASTONI .....	10
5.9	GUANTI .....	10
5.10	EQUIPAGGIAMENTO NON CONFORME .....	10
<b>6.</b>	<b>INIZIO DELLA PARTITA .....</b>	<b>10</b>
6.1	INGAGGI.....	10
<b>7.</b>	<b>PENALITÀ .....</b>	<b>13</b>
7.1	GENERALITÀ .....	13
7.2	PUNIZIONE .....	13
7.3	PENALITÀ MINORE (2 MINUTI) .....	13
7.4	PENALITÀ MAGGIORE (5 MINUTI) .....	13
7.5	PENALITÀ DISCIPLINARE (CARTELLINO GIALLO = 10 MINUTI) .....	13
7.6	PENALITÀ DISCIPLINARE DI PARTITA (CARTELLINO ROSSO = 20 MINUTI) .....	13
7.7	PENALITÀ DI PARTITA (CARTELLINO ROSSO = 20 MINUTI) .....	13
7.8	PENALITÀ INFLITTA AL PORTIERE .....	14
7.9	PENALITÀ NON SCADUTA ALLA FINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI .....	14
7.10	FINE DELLA PENALITÀ .....	14
7.11	RIGORE .....	14
7.12	PENALITÀ MULTIPLA .....	14
7.13	ORDRE DES PÉNALITÉS .....	14
7.14	PENALITÀ DIFFERITA .....	14
7.15	SANZIONI DISCIPLINARI .....	14
<b>8.</b>	<b>REGOLE DI GIOCO .....</b>	<b>14</b>
8.1	SISTEMAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO .....	14
8.2	PALLINA NON VISIBILE O PALLINA SUPPLEMENTARE .....	14
8.3	PALLINA FUORI DAL CAMPO .....	14
8.4	PALLINA TOCCATA DALL'ARBITRO .....	14
8.5	PALLINA NON GIOCABILE .....	14
8.6	BASTONE ROTTO .....	14
8.7	BASTONE CADUTO.....	14
8.8	BASTONE LANCIATO .....	14
8.9	FINE ANTICIPATA DELLA PARTITA .....	14
8.10	GIOCARE A TERRA .....	14
8.11	CHECK REGOLARE .....	14
8.12	FALLI .....	14
8.13	BLOCCARE LA PALLINA.....	16
8.14	PORTA SPOSTATA .....	17
8.15	DIRITTI DEL PORTIERE .....	17

8.16	AREA DI PORTA .....	17
8.17	SEGNARE UNA RETE.....	17
8.18	GIOCARE LA PALLINA CON LA MANO O CON IL PIEDE .....	17
8.19	LASCIARE LA PANCHINA DEI PENALIZZATI O DEI GIOCATORI.....	17
8.20	COMPORAMENTO SCORRETTO .....	17
8.21	IMPOSSIBILITÀ DI COMINCIARE O CONTINUARE LA PARTITA .....	17
8.22	RIPRESA DI UNA PARTITA INTERROTTA .....	17
8.23	CAMBIO DEI GIOCATORI.....	17
8.24	STAGIONE REGOLARE – VINCITORE DELLA PARTITA DOPO I TEMPI REGOLAMENTARI .....	17
8.25	STAGIONE REGOLARE – PARITÀ ALLA FINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI.....	17
8.26	SERIE DI RIGORI AL DI FUORI DELLA STAGIONE REGOLARE.....	17
8.27	DURATA DI UNA PARTITA .....	17
8.28	TIME-OUT .....	17
8.29	FISCHIO DELL'ARBITRO .....	17
8.30	GIOCATORE FERITO.....	17
8.31	PARTECIPAZIONE .....	17
8.32	RESPONSABILITÀ DELLE SOCIETÀ .....	17
<b>9. PROTESTI E NORME DI PROCEDURA .....</b>		<b>17</b>
9.1	VALIDITÀ DEI DOCUMENTI UFFICIALI .....	17
9.2	PROTESTI.....	17
<b>10. GESTI ARBITRALI.....</b>		<b>17</b>
<b>11. LA PISTA.....</b>		<b>17</b>
<b>12. VALIDITÀ .....</b>		<b>17</b>

## B. REGOLAMENTO PARTITE CAMPIONATO (RPC)

<b>1. ATTIVITÀ SPORTIVA.....</b>		<b>20</b>
1.1	DEFINIZIONE .....	20
1.2	OMOLOGAZIONE DELLE PARTITE.....	20
1.3	CONVOCAZIONE DELLE PARTITE.....	20
1.4	ORARIO DELLE PARTITE .....	20
1.5	RECUPERO DELLE PARTITE.....	20
1.6	OBBLIGO DI DISPUTARE LE PARTITE.....	20
1.7	RIFIUTO DI INIZIARE UNA PARTITA .....	20
1.8	RIFIUTO DI PROSEGUIRE LA PARTITA .....	20
1.9	MANCATA PRESENTAZIONE SUL CAMPO / PRESENTAZIONE RITARDATA .....	20
1.10	FORFAIT.....	20
1.11	PARITÀ NELLA CLASSIFICA.....	20

<b>2.CAMPIONATO</b>	<b>20</b>
2.1 PARTITA DI SPAREGGIO, DI PLAY-OFF, DI PLAY-OUT O DI COPPA SVIZZERA	20
2.2 COMPETENZA DEI DIPARTIMENTI	20
2.3 ISCRIZIONE AL CAMPIONATO	20
2.4 RINUNCIA AL CAMPIONATO O RINUNCIA ALLA PROMOZIONE NELLA LEGA SUPERIORE	20
2.5 RIAPERTURA DEI TERMINI D'ISCRIZIONE	20
2.6 SOSPENSIONE DEL CAMPIONATO	20
2.7 SPESE VERSATE DAI CLUB	20
2.8 SPESE VERSATE DAI CLUB	20
2.9 RINUNCIA PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO	20
2.10 RITIRO O ESCLUSIONE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO	20
2.11 MOVIMENTO « GIOVANILE » E « FEMMINILE »	20
2.12 PROCLAMAZIONE DELLA SQUADRA CAMPIONE DI SVIZZERA	20
2.13 SWISS SUPERCUP	20
2.14 PROCLAMAZIONE DEL MIGLIOR MARCATORE	20
2.15 PARTECIPAZIONE ALLE COPPE EUROPEE	20
<b>3. PARTITE AMICHEVOLI</b>	<b>20</b>
3.1 PARTITE AMICHEVOLI UFFICIALI	20
3.2 PARTITE AMICHEVOLI LIBERE	20
<b>4. CAMPI DI GIOCO</b>	<b>20</b>
4.1 OMOLOGAZIONE DEI CAMPI DI GIOCOU	20
4.2 INDISPONIBILITÀ DELLA PISTA DI GIOCO	20
4.3 IRREGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO	20
4.4 PISTA DI GIOCO IMPRATICABILE	21
4.5 ORDINE PUBBLICO	21
4.6 PROTEZIONE DEGLI ARBITRI	21
4.7 SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO	21
<b>5. FUSIONI TRA DUE O PIÙ SOCIETÀ</b>	<b>21</b>
<b>6. SQUADRE E GIOCATORI</b>	<b>21</b>
6.1 SITUAZIONE DEI GIOCATORI FRA SQUADRE DELLO STESSO CLUB	21
6.2 DESIGNAZIONE E DENOMINAZIONE	21
6.3 FORMAZIONE DELLE SQUADRE	21
6.4 REFERTO DI GARA	21
6.5 IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI	21
6.6 PRESENZA DI UN GIOCATORE IRREGOLARE	21
<b>7. UFFICIALI DI GARA E UFFICIALI DI SQUADRA</b>	<b>21</b>
7.1 DEFINIZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA	21
7.2 CRONOMETRISTA E RESPONSABILE DEL REFERTO DI GARA (SEGNAPUNTI)	21

7.3	PERDITA DEL REFERTO DI GARA .....	21
7.4	DIFETTI DI CRONOMETRAGGIO (GUASTO) .....	21
<b>8.</b>	<b>SANZIONI .....</b>	<b>21</b>
8.1	COMPETENZA DISCIPLINARE .....	21
8.2	PENALITÀ E MULTE.....	21
8.3	PERTE DU MATCH.....	21
8.4	SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO .....	21
8.5	VALIDITÀ DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA .....	21
8.6	ENTRATA IN VIGORE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA.....	21
8.7	ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA.....	21
8.8	VALIDITÀ DELLA PARTITA E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI .....	21
8.9	GIOCATORE IRREGOLARE E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI.....	21
8.10	SQUALIFICA DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA CARTA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA... 21	
8.11	ENTRATA IN VIGORE DELLA SANZIONE .....	21
8.12	ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA CARTA DI .. GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA .....	21
8.13	CONTEGGIO DELLE GIORNATE DI SOSPENSIONE DERIVANTI DA SANZIONI DISCIPLINARI .....	21
8.14	DIRITTO ALLA GRAZIA IN FAVORE DI UN GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA SOSPESO .....	21
8.15	SQUALIFICA A LIVELLO INTERNAZIONALE DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA TESSERA DA GIOCATORE O UFFICIALE DI SQUADRA .....	21
8.16	RINVIO AGLI STATUTI FEDERATIVI.....	21
<b>9.</b>	<b>FUNZIONAMENTO DELLE ISTANZE DISCIPLINARI E GIURIDICHE DELLA FSIH .....</b>	<b>22</b>
9.1	PROCEDURA ORDINARIA.....	22
9.2	PROCEDURA DI PROTESTO DURANTE I PLAYOFF E I PLAYOUT .....	22
<b>10.</b>	<b>NORME GENERALI SUI PROTESTI, I RICORSI E LE MULTE .....</b>	<b>22</b>
10.1	PROTESTI.....	22
10.2	RICORSI .....	22
10.3	MULTE .....	22
<b>11.</b>	<b>SOCIETÀ ESTERE.....</b>	<b>22</b>
<b>12.</b>	<b>VARIE.....</b>	<b>22</b>
12.1	CHALLENGE E PREMI.....	22
12.2	RISERVA DI MODIFICHE.....	22
12.3	VALIDITÀ.....	22

## **C. REGOLAMENTO PER LE TESSERE DEI GIOCATORI / DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA (RTGU)**

<b>1. DISPOSIZIONI GENERALI .....</b>	<b>26</b>
<b>2. DURATA DI VALIDITÀ.....</b>	<b>26</b>
<b>3. OBBLIGHI.....</b>	<b>26</b>
<b>4. RICHIESTA DI CONCESSIONE DI UNA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA .....</b>	<b>26</b>
<b>5. RINNOVO DELLE TESSERE DEI GIOCATORI / DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA PRIMA DELL'INIZIO DELLA STAGIONE .....</b>	<b>26</b>
<b>6. NUOVA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA .....</b>	<b>26</b>
<b>7. TESSERA DI GIOCATORE B.....</b>	<b>26</b>
<b>8. TESSERA DI GIOCATORE C.....</b>	<b>26</b>
<b>9. TRASFERIMENTO DELLA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA .....</b>	<b>26</b>
<b>10. TRASFERIMENTO DURANTE LA STAGIONE IN CORSO (ENTRO IL 30 MAGGIO) ....</b>	<b>26</b>
<b>11. CATEGORIA SENIOR E VETERANI .....</b>	<b>26</b>
<b>12. RIQUALIFICAZIONE (ENTRO AL 30 MAGGIO).....</b>	<b>26</b>
<b>13. CAMBIO DI CATEGORIA.....</b>	<b>26</b>
<b>14. FUNZIONE DI UFFICIALE DI SQUADRA IN UN'ALTRA SOCIETÀ.....</b>	<b>26</b>
<b>15. GIOCATORI SVIZZERI E STRANIERI .....</b>	<b>26</b>
<b>16. VALIDITÀ .....</b>	<b>26</b>

# A. REGOLAMENTO DI GIOCO (RG)



## 1. IL CAMPO

- 1.1 SUPERFICIE DI GIOCO
- 1.2 DIMENSIONI DEL CAMPO
- 1.3 BALAUSTRE
- 1.4 PORTE DI ACCESSO AL CAMPO
- 1.5 LINEE DI DEMARCAZIONE
- 1.6 PANCHINA DEI GIOCATORI
- 1.7 TAVOLO UFFICIALE
- 1.8 PANCHINA DEI PENALIZZATI
- 1.9 ILLUMINAZIONE DEL CAMPO
- 1.10 SPOGLIATOI
- 1.11 MUSICA
- 1.12 DEROGHE

## 2. INFRASTRUTTURE

- 2.1 PORTE
- 2.2 PALLINE
- 2.3 MATERIALE

## 3. UFFICIALI

- 3.1 CONVOCAZIONE
- 3.2 ARBITRI
- 3.3 UFFICIALI DI TAVOLO
- 3.4 RESPONSABILE DELLA PANCHINA DEI PENALIZZATI
- 3.5 GIUDICI DI PORTA
- 3.6 SUPERVISORE

## 4. SQUADRE

- 4.1 LIMITI D'ETÀ

### 4.2.1 Composizione delle squadre

Situazione art. 4.2.1 A	Risposta
La squadra A conta 5 ufficiali (il massimo consentito dal regolamento). Solo un ufficiale ha più di 18 anni.	È possibile. Tuttavia, se l'ufficiale di età superiore ai 18 anni viene espulso dal campo o non può più essere presente per un altro motivo, la partita deve essere interrotta. Vedi la regola 4.2.5.

- 4.2 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE
- 4.3 CAPITANO

## 5. MAGLIE ED EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

### 5.1 OGGETTI PERICOLOSI

### 5.2 MAGLIE DEI GIOCATORI

#### 5.2.3 Maglie dei giocatori


Confermato : 13.01.2026

Situazione art. 5.2.3 A Colori simili della maglia	Risposta
Il colore della maglia della squadra di casa non corrisponde al colore indicato nella formazione. La squadra ospite indossa la maglia corretta.	In questo caso spetta alla squadra di casa cambiare la maglia.


### 5.3 NUMERO DEI GIOCATORI

### 5.4 EQUIPAGGIAMENTO DEI PORTIERI


Confermato - 06.12.2025

Situazione art. 5.4.3 A	Risposta
Il portiere che indossa una maschera non ha bisogno di un paragola aggiuntivo. La parte allungata che si trova sotto la griglia funge da protezione per la gola. In questo caso, il portiere non deve indossare un paragola.	

Confermato - 06.12.2025

Situazione art. 5.4.3 B	Risposta
Il portiere che indossa un casco da street hockey o unihockey che non ha una parte allungata sotto la griglia deve obbligatoriamente indossare un paragola. Il paragola deve pendere sotto il casco. Il portiere che, in questo caso, non indossa un paragola non può partecipare alla partita.	

Confermato - 06.12.2025

Situazione art. 5.4.3 C	Risposta
Il portiere che indossa un casco da giocatore con griglia o visiera completa deve obbligatoriamente indossare un paragola. Il paragola deve pendere sotto il casco. Il portiere che, in questo caso, non indossa un paragola non può partecipare alla partita.	

Confermato : 06.12.2025

Situation 5.4.3 D	Riposta
<p>Il portiere deve essere munito di un paracollo standard o di un paracollo integrato in un top o in un'altra parte dell'equipaggiamento. Il portiere che non è munito di un paracollo non può partecipare alla partita.</p>	<p><b>Paracollo standard</b></p>  <p><b>Paracollo integrato in un top:</b></p> 

5.5 EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI DI MOVIMENTO


5.6 CASCO

5.7 PATTINI A ROTELLE

## 5.8 BASTONI

### 5.8.1 Modifica della palette del bastone

Confermato : 06.04.2024

Situazione art. 5.8.1 A	Risposta
<p>Il giocatore (giocatori o portieri) utilizza un cosiddetto "Wrap Around Blade Protector" (protezione avvolgente per la lama).</p>	<p>Ciò è consentito in base alla decisione dell'assemblea generale della FSIH.</p>  

5.9 GUANTI

5.10 EQUIPAGGIAMENTO NON CONFORME

## 6. INIZIO DELLA PARTITA

### 6.1 INGAGGI

#### 6.1.1 Definire il luogo dell'ingaggio

Confermato : 24.02.2024

Situazione art. 6.1.1 A	Risposta
<p>La squadra A segna un gol. Il giocatore B30 interrompe i festeggiamenti per la meta e dà un pugno al giocatore A15. Dov'è il prossimo ingaggio?</p>	<p>Il face-off si svolge al centro del campo. La regola 6.1 è preferibile alla regola 7.14 RG.</p>

Confermato : 24.02.2024

Situazione art. 6.1.1 B	Risposta
L'arbitro 1 assegna un rigore alla squadra A per il numero eccessivo di giocatori in campo. Dopo aver consultato l'arbitro 2, si scopre che i giocatori in campo non sono mai stati troppi. Il rigore viene quindi annullato. Dove si svolgerà il prossimo calcio d'inizio ?	Il face-off si svolge al centro del campo. Questa è una decisione errata da parte dell'arbitro ai sensi della Regola 6.1. RG

Confermato : 24.02.2024

Situazione art. 6.1.1 C	Risposta
L'arbitro 1 interrompe il gioco perché il portiere B sta bloccando la pallina. Si scopre poi che la pallina non è stata bloccata, ma si trovava vicino alla porta. Dov'è il prossimo ingaggio ?	L'ingaggio avviene vicino alla porta B. Poiché l'arbitro 1 non vede più la pallina, è legittimo interrompere il gioco. Non si tratta quindi di una decisione errata da parte dell'arbitro ai sensi della Regola 6.1.1.

### 6.1.3 Posizione dei giocatori durante il servizio

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.3 A	Riposta
Il giocatore B24 posiziona la lama del bastone nel punto corretto. La lama del bastone tocca il campo di gioco solo con la punta e si alza verticalmente..	Il giocatore in questione deve essere avvertito verbalmente che deve posizionare la lama del bastone in orizzontale. Se non si attiene a questa richiesta, deve essere sostituito da un altro giocatore. Se il «secondo giocatore» sta già effettuando il face-off, deve essere istruito ad assumere la posizione corretta prima di assumere la posizione di face-off. Se non lo fa, deve essere inflitta una sanzione disciplinare minore in conformità alla Regola 6.1. RG

Confermato : 24.02.2024

Situazione art. 6.1.3 B	Riposta
Il giocatore A10 arriva per il face-off, ma prima di prendere posizione si lamenta con l'arbitro del fatto che l'avversario B14 non ha preso la posizione corretta.	Indipendentemente dal fatto che il giocatore che si dice non abbia assunto la posizione in modo corretto o scorretto, il giocatore che presenta il reclamo deve essere sostituito da un altro giocatore. Le regole 6.1.3 e 6.1.7 RG servono come base.

Confermato : 24.02.2024

Situazione art. 6.1.3 C	Riposta
Il giocatore A10 si presenta al face-off, assume una posizione corretta e poi si lamenta con l'arbitro che l'avversario B14 non ha assunto una posizione corretta.	Se la posizione di B14 non è corretta, deve essere corretta. Se ciò non viene fatto, il giocatore in questione deve essere sostituito da un altro giocatore in base alla Regola 6.1.3. Se la posizione di B14 è corretta, A10 deve essere sostituito da un compagno di squadra come previsto dalla Regola 6.1.7. RG

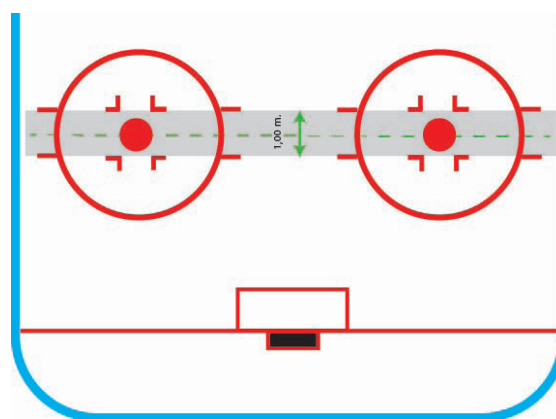
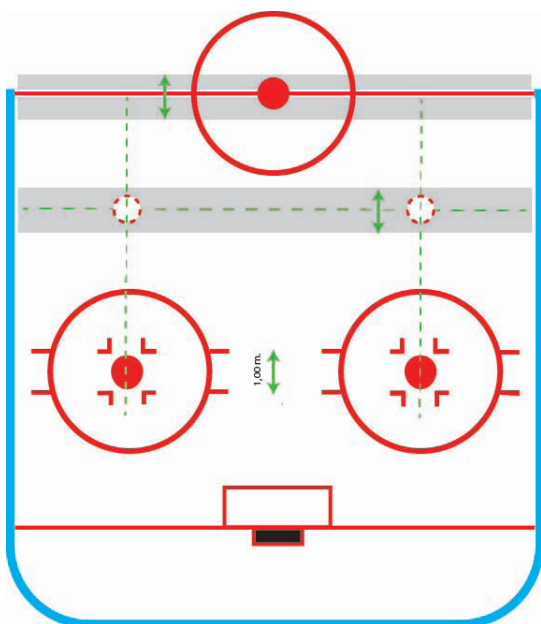
Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.3 D	Riposta
I giocatori A24 e B17 sono pronti per il face-off al centro. A causa della mancanza di marcature, entrambi cercano di approfittarne. Si toccano con il casco al di sopra del punto di face-off.	In questa situazione, non è possibile per l'arbitro effettuare il face-off senza rischi. Lo spazio sopra il punto di face-off (40 cm) è quindi a disposizione dell'arbitro. Se i giocatori si rifiutano di concedere all'arbitro lo spazio necessario, devono essere sanzionati in base alla punizione prevista dalla regola 6.1.RG

### 6.1.4 Posizione dei pattini/giocatori durante l'ingaggio

Confermato : 24.04.2026

Situazione 6.1.4 A	Riposta
Le squadre si schierano in un punto di face-off. I giocatori A24 e B17 sono pronti per il face-off al centro. A causa della mancanza di marcature, entrambi cercano di approfittarne. A tal fine, si dirigono verso la linea immaginaria che attraversa i punti di contatto.	I giocatori devono schierarsi dietro la linea immaginaria delle marcature dei pattini e non sulla linea immaginaria degli spot di face-off. Il conflitto con la Regola 6.1.6 può essere spiegato dalla mancanza di marcature sui cerchi di face-off.



Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.4 B	Riposta
Le squadre si posizionano vicino al punto di ingaggio per il calcio d'inizio. Ad eccezione del giocatore della squadra B che effettua l'ingaggio, tutti gli altri giocatori sono in movimento. La squadra B si è allenata in questo modo e spera di ottenere un vantaggio in termini di velocità sulla squadra A.	A causa della mancanza di marcature dei pattini, i giocatori possono allinearsi sulla linea immaginaria del punto centrale. Tuttavia, il contatto fisico deve essere ridotto al minimo, altrimenti si dovranno applicare le penalità previste dalla Regola 6.1.7 RG

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.4 C	Riposta
Le squadre si posizionano vicino al punto di ingaggio per il calcio d'inizio. Ad eccezione del giocatore della squadra B che effettua l'ingaggio, tutti gli altri giocatori sono in movimento. La squadra B si è allenata in questo modo e spera di ottenere un vantaggio in termini di velocità sulla squadra A.	I giocatori che non effettuano l'ingaggio hanno il diritto di muoversi purché rimangano nella propria metà campo.

### 6.1.5 Eseguire il gioco

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.5 A	Riposta
Le squadre si schierano per un face-off. I giocatori A14 e B25 sono pronti nel punto di face-off. Nel momento in cui l'arbitro lancia la pallina da circa 60 cm, il giocatore A14 esegue già un movimento di voga dall'alto, ma gioca la pallina solo quando tocca il terreno.	Questo movimento anticipato dà ad A14 un vantaggio ingiustificato. Si dovrebbe cercare di giocare la pallina immediatamente prima che tocchi terra. Un'altra argomentazione è l'entrata nello spazio al di sopra dello spazio di gioco, che rappresenta un pericolo per l'arbitro.

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.5 B	Riposta
Le squadre si schierano in un per un face-off. I giocatori A20 e B11 sono pronti nel punto di face-off. Mentre la pallina tocca il terreno ed è quindi giocabile, B11 colpisce la lama del bastone di A20. A20 non può quindi giocare la pallina..	Aspetta e vedi se la squadra A entra in possesso della pallina. In caso affermativo, permetti al gioco di continuare e concedi il vantaggio. In caso contrario, il gioco deve essere interrotto. Il face-off deve essere ripetuto e il giocatore B11 deve essere sostituito prima. Se c'è contatto tra le lame dei bastoni ed è chiaro che entrambe le squadre hanno cercato di giocare la pallina, è corretto.

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.5 C	Riposta
Le squadre si schierano in un punto per un face-off. I giocatori A18 e B29 sono pronti al face-off. Il giocatore A18 non è abituato a fare face-off e cerca di impossessarsi della pallina con il suo pattino.	Aspetta di vedere se la squadra B entra in possesso della pallina. In caso affermativo, permetti al gioco di continuare e concedi il vantaggio. In caso contrario, il gioco deve essere interrotto. Il face-off deve essere ripetuto e il giocatore A18 deve essere sostituito prima.

### 6.1.6 Mantenere la distanza dai giocatori che effettuano l'ingaggio

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.6 A	Riposta
Le squadre si schierano in un punto di face-off. 2 giocatori che si trovano all'esterno del cerchio di face-off mettono i loro bastoni all'interno del cerchio in modo da poter raggiungere la pallina più velocemente.	I giocatori interessati, a causa dell'assenza di marcature sui pattini, possono posizionarsi sulla linea immaginaria del punto centrale. Il contatto fisico deve tuttavia essere leggero, altrimenti devono essere applicate sanzioni secondo la regola 6.1.7 RG.

## 6.1.7 Intimidazione e contatto fisico durante il gioco

Confermato : 24.02.2024

Situazione 6.1.7 A	Riposta
Le squadre si schierano al centro del campo per un face-off. I giocatori A4 e B7 sono uno di fronte all'altro sul lato sinistro del cerchio di face-off. B7 si trova a circa 10 cm all'interno della zona della squadra A. Il giocatore B7 spinge A4 nella sua metà campo.	I due giocatori che desiderano effettuare il face-off possono schierarsi sulla linea immaginaria del punto centrale a causa della mancanza di marcatura dei pattini. Tuttavia, il contatto fisico deve essere minimo, altrimenti si applicano le sanzioni previste dalla Regola 6.1.7. RG

## 7. PENALITÀ

7.1 GENERALITÀ

7.2 PUNIZIONE

### 7.3 PENALITÀ MINORE (2 MINUTI)

Confermato: 25.02.2026

Situazione 7.3.3 A Rete segnata in superiorità numerica	Riposta
La squadra A segna una rete in superiorità numerica. La squadra B ha più giocatori sulla panchina delle penalità. Quale penalità deve essere annullata?	<p>Si applica il principio secondo cui deve essere annullata la prima penalità inflitta.</p> <p>Qualora ciò sia in contraddizione con il tempo residuo delle penalità rimanenti (in particolare nei casi in cui un giocatore sia stato penalizzato con 2' + 2'), deve essere annullata la penalità con il minor tempo residuo (eccezione: penalità maggiore).</p> <p><b>Esempio:</b></p> <p><b>Penalità</b> contro Squadra A:            #27 à 7'00" - 2' + 2'            #89 à 8'30" - 2'</p> <p><b>Rete</b> Squadra B à 9'30"            #27 resto della penalità: 1'30"            #89 resto della penalità: 1'00"</p> <p><b>Decisione</b>            Il giocatore #89 che rientra</p>

7.4 PENALITÀ MAGGIORE (5 MINUTI)

7.5 PENALITÀ DISCIPLINARE (CARTELLINO GIALLO = 10 MINUTI)

**7.6 PENALITÀ DISCIPLINARE DI PARTITA (CARTELLINO ROSSO = 20 MINUTI)**

Confermato: 25.02.2026

Situazione 7.6.2 A Giocatore penalizzato	Riposta
<p>Il giocatore B44, che nel 2° tempo è stato penalizzato con una penalità disciplinare di partita (PDP), desidera partecipare al «shake-hands» al termine della gara</p>	<p>Al giocatore B44 deve essere comunicato che non può partecipare al «shake-hands».</p> <p>Può rientrare nell'area del campo di gioco solo dopo che tutti i giocatori avversari hanno lasciato tale area.</p> <p>Se il giocatore interessato non rispetta questa disposizione, ciò deve essere indicato nel rapporto arbitrale.</p>

**7.7 PENALITÀ DI PARTITA (CARTELLINO ROSSO = 20 MINUTI)**

Confermato: 06.12.2026

Situazione 7.7 Penalità di partita revocata	Riposta
<p>La penalità di partita (Codice O) è stata abrogata e non esiste più dalla riunione generale del 06.12.2025.</p>	<p>È stata sostituita dalla penalità disciplinare di partita (Codice Z).</p>

7.8 PENALITÀ INFLITTA AL PORTIERE

7.9 PENALITÀ NON SCADUTA ALLA FINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI

7.10 FINE DELLA PENALITÀ

7.11 RIGORE

7.12 PENALITÀ MULTIPLA

7.13 ORDINE DELLE PENALITÀ

7.14 PENALITÀ DIFFERITA

7.15 SANZIONI DISCIPLINARI

**8. REGOLE DI GIOCO**

8.1 SISTEMAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

8.2 PALLINA NON VISIBILE O PALLINA SUPPLEMENTARE

8.3 PALLINA FUORI DAL CAMPO

8.4 PALLINA TOCCATA DALL'ARBITRO

8.5 PALLINA NON GIOCABILE

8.6 BASTONE ROTTO

8.7 BASTONE CADUTO

8.8 BASTONE LANCIATO

8.9 FINE ANTICIPATA DELLA PARTITA

8.10 GIOCARE A TERRA

8.11 CHECK REGOLARE

8.12 FALLI

- 8.12.1 OSTRUZIONE
- 8.12.2 CARICA SCORRETTA
- 8.12.3 ECCESSIVA DUREZZA
- 8.12.4 CROSS-CHECK
- 8.12.5 TRATTENUTA
- 8.12.6 COLPO DI PUNTA DEL BASTONE
- 8.12.7 COLPO DI BASTONE
- 8.12.8 SGAMBETTO
- 8.12.9 AGGANCIO
- 8.12.10 COLPO DI GOMITO
- 8.12.11 CARICA DA TERGO
- 8.12.12 CARICA ALLA BALAUSTRATA
- 8.12.13 COLPO DI POMELLO
- 8.12.14 GINOCCHIATA
- 8.12.15 TESTATA
- 8.12.16 8.12.16 CARICA ALLA TESTA
- 8.12.17 COLPO DI PATTINO
- 8.12.18 SIMULAZIONE

## 8.12.19 BASTONE ALTO

Confermato - 24.02.2024

Situazione 8.12.19 A Definizione di HUP (Hockey Usual Position = Posizione normale di gioco)	Riposta
L'applicazione della regola del bastone alto è spesso legata anche alla HUP del giocatore interessato. La HUP descrive la posizione di un giocatore/portiere, che può variare a seconda della situazione.	Un giocatore che si muove rapidamente in avanti ha una posizione inclinata in avanti. Le sue spalle sono quindi notevolmente più basse rispetto a quando è in piedi. Un giocatore che non si muove è inclinato in avanti durante un ingaggio o un contrasto di posizione lungo la balaustra o davanti alla porta. Un portiere che si trova in posizione di "farfalla". L'HUP viene applicata se è già stata assunta dal giocatore colpito all'inizio dell'azione. Un giocatore colpito che cambia posizione appena prima del contatto non si trova in una HUP. Lo stesso vale per un portiere che passa da una posizione eretta alla posizione "farfalla" al momento del contatto.

Confermato - 24.02.2024

Situazione 8.12.19 B Tentativo di giocare la pallina	Riposta
Un giocatore cerca di giocare la pallina, che si trova più in alto delle sue spalle, ma la manca di poco.	Un tentativo è considerato riuscito solo se la pallina è stata colpita/deviata dal giocatore che vuole giocarla. Dopo il contatto, è necessario rispettare la regola del vantaggio.

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 C</b> <b>Tentativo di segnare/impedire un rete</b>	<b>Riposta</b>
Un giocatore cerca di segnare/impedire un gol con un bastone alto.	È determinante l'altezza alla quale il pallone è stato colpito. Un gol è valido se è alla stessa altezza o più in basso della traversa. L'altezza del corpo non è determinante. La stessa interpretazione si applica per impedire di segnare una rete.

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 D</b> <b>Contatto con un avversario</b>	<b>Riposta</b>
Un giocatore colpisce un avversario con un bastone alto.	È determinante l'altezza delle spalle del giocatore colpito, tenendo conto dell'HUP. L'altezza del giocatore colpito non è importante.

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 E</b> <b>Ferimento di un avversario con un bastone alto</b>	<b>Riposta</b>
Un giocatore viene ferito da un colpo alto con il bastone.	È determinante l'altezza delle spalle del giocatore colpito, tenendo conto dell'HUP. Se non vi è aggressività da parte del giocatore che ha mancato il colpo e il contatto è dovuto al caso o a un "incidente", il fallo deve essere sanzionato con una penalità maggiore e non con 5' + penalità disciplinare di partita (Code Z).

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 F</b> <b>Giocare la pallina con il guanto che tiene un bastone alto</b>	<b>Riposta</b>
Un giocatore che tiene la mazza e gioca la pallina con il guanto che tiene la mazza.	In questo caso si applica la regola 8.18.1, secondo la quale il guanto che impugna il bastone fa parte del bastone stesso. Sono determinanti le spalle del giocatore che effettua il tocco. Nel caso di un tiro in porta o di un rinvio davanti alla porta, fa fede l'altezza della traversa della porta.

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 G</b> <b>Il portiere devia una pallina alto con l'estremità del bastone/la mano del bastone durante la parata.</b>	<b>Riposta</b>
Il portiere devia una pallina in aria con l'estremità del bastone o il «biscuit» tenendo il bastone Il portiere para un tiro in porta con l'estremità del bastone sopra la traversa. Un compagno di squadra riprende la pallina.	Un movimento difensivo del portiere è corretto e non è necessario decidere di giocare la pallina con il bastone alto. Lo stesso vale se il portiere respinge la pallina sopra la traversa con la mano che impugna il bastone. In caso di tiro o passaggio volontario con il bastone, si applicano le stesse regole previste per i giocatori.

Confermato - 24.02.2024

<b>Situazione 8.12.19 H</b> <b>Giocare una pallina in aria con una reale occasione da rete</b>	<b>Riposta</b>
Un giocatore in difesa respinge un pallone che si trova sopra la traversa della porta e che probabilmente sarebbe entrato in porta.	Si applica la regola introduttiva dell'articolo 8.12, secondo cui deve essere assegnato un rigore se viene annullata un'occasione da gol evidente. In assenza del portiere, deve essere assegnato solo un rigore.

- 8.13 BLOCCARE LA PALLINA
- 8.14 PORTA SPOSTATA
- 8.15 DIRITTI DEL PORTIERE
- 8.16 AREA DI PORTA
- 8.17 SEGNARE UNA RETE
- 8.18 GIOCARE LA PALLINA CON LA MANO O CON IL PIEDE
- 8.19 LASCIARE LA PANCHINA DEI PENALIZZATI O DEI GIOCATORI
- 8.20 COMPORTAMENTO SCORRETTO
- 8.21 IMPOSSIBILITÀ DI COMINCIARE O CONTINUARE LA PARTITA
- 8.22 RIPRESA DI UNA PARTITA INTERROTTA
- 8.23 CAMBIO DEI GIOCATORI
- 8.24 STAGIONE REGOLARE – VINCITORE DELLA PARTITA DOPO I TEMPI REGOLAMENTARI
- 8.25 STAGIONE REGOLARE – PARITÀ ALLA FINE DEI TEMPI REGOLAMENTARI
- 8.26 SERIE DI RIGORI AL DI FUORI DELLA STAGIONE REGOLARE (SHOOTOUT)

## 8.27 DURATA DI UNA PARTITA

Confermato : 06.04.2024

<b>Situazione art. 8.27.1 A</b> <b>Passare da una differenza di 15 rete a una differenza di 14 rete</b>	<b>Risposta</b>
Il Team A segna il 15:0 al 34:05, mentre il Team B segna il 15:1 al 35:22.	La partita prosegue nonostante la differenza di 14 gol nel "tempo corrente".

Confermato : 06.04.2024

<b>Situazione art. 8.27.1 B</b> <b>Entrambe le squadre con penalità</b>	<b>Risposta</b>
La squadra B conduce con oltre 15 gol di vantaggio. Le squadre hanno ricevuto penalità in momenti diversi. 41:00, 2' squadra A, 41:30, 2' squadra B	La partita viene giocata con il "tempo corrente" dalle 41:30 alle 43:00, poiché sul campo non vi è alcuna situazione di inferiorità numerica. Dalle 43:00 alle 43:30 si gioca con il "tempo fermo".

Confermato : 06.04.2024

<b>Situazione art. 8.27.7 A</b> <b>Cambio di campo nell'ultimo terzo sul campo esterno o sul campo coperto</b>	<b>Risposta</b>
La squadra A segna un rete al 50:02, anche se il cambio di campo non è avvenuto al 50:00.	Il rete è annullato. Si cambia campo e la partita riprende al minuto 50:00.

Situazione art. 8.27.7 A Penalità per cambio di campo non effettuato	Risposta
Il giocatore A12 colpisce il suo avversario con il bastone al minuto 50:02. Il cambio di campo al minuto 50:00 non ha avuto luogo.	La penalità deve essere inflitta. Inizia alle 50:00. In questa occasione deve essere effettuato il cambio di campo.

8.28 TIME-OUT

8.29 FISCHIO DELL'ARBITRO

8.30 GIOCATORE FERITO

8.31 PARTECIPAZIONE

8.32 RESPONSABILITÀ DELLE SOCIETÀ

## 9. PROTESTI E NORME DI PROCEDURA

9.1 VALIDITÀ DEI DOCUMENTI UFFICIALI

9.2 PROTESTI

## 10. GESTI ARBITRALI

## 11. LA PISTA

## 12. VALIDITÀ

## **B. REGOLAMENTO PARTITE E CAMPIONATO (RPC)**



## **1. ATTIVITÀ SPORTIVA**

- 1.1 DEFINIZIONE
- 1.2 OMOLOGAZIONE DELLE PARTITE
- 1.3 CONVOCAZIONE DELLE PARTITE
- 1.4 ORARIO DELLE PARTITE
- 1.5 RECUPERO DELLE PARTITE
- 1.6 OBBLIGO DI DISPUTARE LE PARTITE
- 1.7 RIFIUTO DI INIZIARE UNA PARTITA
- 1.8 RIFIUTO DI PROSEGUIRE LA PARTITA
- 1.9 MANCATA PRESENTAZIONE SUL CAMPO / PRESENTAZIONE RITARDATA
- 1.10 FORFAIT
- 1.11 PARITÀ NELLA CLASSIFICA

## **2. CAMPIONATO**

- 2.1 PARTITA DI SPAREGGIO, DI PLAY-OFF, DI PLAY-OUT O DI COPPA SVIZZERA
- 2.2 COMPETENZA DEI DIPARTIMENTI
- 2.3 ISCRIZIONE AL CAMPIONATO
- 2.4 RINUNCIA AL CAMPIONATO O RINUNCIA ALLA PROMOZIONE NELLA LEGA SUPERIORE
- 2.5 RIAPERTURA DEI TERMINI D'ISCRIZIONE
- 2.6 CALENDARIO DEL CAMPIONATO
- 2.7 SOSPENSIONE DEL CAMPIONATO
- 2.8 SPESE VERSATE DAI CLUB
- 2.9 RINUNCIA PRIMA DELL'INIZIO DEL CAMPIONATO
- 2.10 RITIRO O ESCLUSIONE DOPO L'INIZIO DEL CAMPIONATO
- 2.11 MOVIMENTO « GIOVANILE » E « FEMMINILE »
- 2.12 PROCLAMAZIONE DELLA SQUADRA CAMPIONE DI SVIZZERA
- 2.13 SWISS SUPERCUP
- 2.14 PROCLAMAZIONE DEL MIGLIOR MARCATORE
- 2.15 PARTECIPAZIONE ALLE COPPE EUROPEE

## **3. PARTITE AMICHEVOLI**

- 3.1 PARTITE AMICHEVOLI UFFICIALI
- 3.2 PARTITE AMICHEVOLI LIBERE

## **4. CAMPI DI GIOCO**

- 4.1 OMOLOGAZIONE DEI CAMPI DI GIOCO
- 4.2 INDISPONIBILITÀ DELLA PISTA DI GIOCO
- 4.3 IRREGOLARITÀ DEL CAMPO DI GIOCO

- 4.4 PISTA DI GIOCO IMPRATICABILE
- 4.5 ORDINE PUBBLICO
- 4.6 PROTEZIONE DEGLI ARBITRI
- 4.7 SERVIZIO DI PRONTO SOCCORSO

## 5. FUSIONI TRA DUE O PIÙ SOCIETÀ

## 6. SQUADRE E GIOCATORI

- 6.1 SITUAZIONE DEI GIOCATORI FRA SQUADRE DELLO STESSO CLUB
- 6.2 DESIGNAZIONE E DENOMINAZIONE
- 6.3 FORMAZIONE DELLE SQUADRE
- 6.4 REFERTO DI GARA
- 6.5 IDENTIFICAZIONE DEI GIOCATORI
- 6.6 PRESENZA DI UN GIOCATORE IRREGOLARE

## 7. UFFICIALI DI GARA E UFFICIALI DI SQUADRA

- 7.1 DEFINIZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA
- 7.2 CRONOMETRISTA E RESPONSABILE DEL REFERTO DI GARA (SEGNAPUNTI)
- 7.3 PERDITA DEL REFERTO DI GARA
- 7.4 DIFETTI DI CRONOMETRAGGIO (GUASTO)

## 8. SANZIONI

- 8.1 COMPETENZA DISCIPLINARE
- 8.2 PENALITÀ E MULTE
- 8.3 PERDITA DELLA PARTITA
- 8.4 SQUALIFICA DEL CAMPO DI GIOCO
- 8.5 VALIDITÀ DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA
- 8.6 ENTRATA IN VIGORE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA
- 8.7 ESECUZIONE DELLA SQUALIFICA DELLA PISTA
- 8.8 VALIDITÀ DELLA PARTITA E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI
- 8.9 GIOCATORE IRREGOLARE E POTERE DEGLI ORGANI COMPETENTI
- 8.10 DISQUALIFICATION D'UNE PERSONNE EN POSSESSION D'UNE CARTE DE JOUEUR/OFFICIEL D'ÉQUIPE
- 8.11 ENTRÉE EN VIGUEUR DE LA SANCTION
- 8.12 SQUALIFICA DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNA CARTA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA
- 8.13 CONTEGGIO DELLE GIORNATE DI SOSPENSIONE DERIVANTI DA SANZIONI DISCIPLINARI
- 8.14 DIRITTO ALLA GRAZIA IN FAVORE DI UN GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA SOSPESO
- 8.15 SQUALIFICA A LIVELLO INTERNAZIONALE DI UNA PERSONA IN POSSESSO DI UNATESSERA DA GIOCATORE O UFFICIALE DI SQUADRA
- 8.16 RINVIO AGLI STATUTI FEDERATIVI

## **9. FUNZIONAMENTO DELLE ISTANZE DISCIPLINARI E GIURIDICHE DELLA FSIH**

9.1 PROCEDURA ORDINARIA

9.2 PROCEDURA DI PROTESTO DURANTE I PLAYOFF E I PLAYOUT

## **10. NORME GENERALI SUI PROTESTI, I RICORSI E LE MULTE**

10.1 PROTESTI

10.2 RICORSI

10.3 MULTE

## **11. SOCIETÀ ESTERE**

## **12. VARIE**

12.1 CHALLENGE E PREMI

12.2 RISERVA DI MODIFICHE

12.3 VALIDITÀ



# C. REGOLAMENTO PER LE TESSERE DEI GIOCATORI / DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA



**1. DISPOSIZIONI GENERALI**

**2. DURATA DI VALIDITÀ**

**3. OBBLIGHI**

**4. RICHIESTA DI CONCESSIONE DI UNA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA**

**5. RINNOVO DELLE TESSERE DEI GIOCATORI / DEGLI UFFICIALI DI SQUADRA PRIMA DELL'INIZIO DELLA STAGIONE**

**6. NUOVA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA**

**7. TESSERA DI GIOCATORE B**

**8. TESSERA DI GIOCATORE C**

**9. TRASFERIMENTO DELLA TESSERA DI GIOCATORE/UFFICIALE DI SQUADRA**

**10. TRASFERIMENTO DURANTE LA STAGIONE IN CORSO (ENTRO IL 30 MAGGIO)**

**11. CATEGORIA SENIOR E VETERANI**

**12. RIQUALIFICAZIONE (ENTRO AL 30 MAGGIO)**

**13. CAMBIO DI CATEGORIA**

**14. FUNZIONE DI UFFICIALE DI SQUADRA IN UN'ALTRA SOCIETÀ**

**15. GIOCATORI SVIZZERI E STRANIERI**

**16. VALIDITÀ**

