

REGOLAMENTI IPC DI HOCKEY SU SLITTA

I REGOLAMENTI IPC DI HOCKEY SU SLITTA SONO APPLICATI A TUTTI I GIOCHI APPROVATI DALL' IPC. QUESTI REGOLAMENTI SONO STATI DETERMINATI ED ADOTTATI DALL' ASSEMBLEA SPORTIVA IPC PER HOCKEY SU SLITTA NEL 2002. I REGOLAMENTI INDICATI DI SEGUITO SONO GLI UNICI RIFERIMENTI VALIDI DA CONSIDERARE PER QUESTO SPORT, SOSTITUENDO QUALSIASI ALTRO REGOLAMENTO PUBBLICATO PRECEDENTEMENTE IN MERITO AI REGOLAMENTI SU HOCKEY SU SLITTA.

1. REGOLAMENTI BASE

1.1 I seguenti regolamenti verranno applicati come aggiunta ai regolamenti della Federazione Internazionale di Hockey su Ghiaccio (I.I.H.F.).

2. IDONEITA'

2.1 Sono idonei alla pratica sportiva tutti gli atleti con invalidita' locomotoria nella parte inferiore del corpo come descritto nel paragrafo 2.2.

2.2 Invalidita' Minima Richiesta

Principio fondamentale:

L' atleta deve avere una menomazione presente nella parte inferiore del corpo che sia di un gravita' tale che:

1. e' ovvia e facilmente visibile
2. e' tale da rendere impossibile pattinare normalmente e di conseguenza esercitare hockey su ghiaccio.

Interpretazione del principio primario;

L'invalidita' minima tiene in considerazione:

Amputazione	-	all' altezza della caviglia
Paresi	-	perdita di 10 punti nei muscoli di entrambe le gambe (senza considerare i gradi 1 e 2; il punteggio massimo e' 80)
Mobilita' articolare	-	anchilosi (fusione) dell' articolazione della caviglia
	-	estensione dell' articolazione del ginocchio affetto da oranchilosi in difetto di almeno 30 gradi
CP	-	spasticita'/ scoordinamento corrispondente alla classe 7
Accorciamento della gamba	-	di almeno 7 centimetri

Note:

1. E' prevista una normale funzionalita' della parte superiore del corpo.
Qualsiasi invalidita' presente nella suddetta parte non influisce sui requisiti di minima invalidita' della parte inferiore del corpo.
2. Non e' previsto che le persone affette solamente da malfunzioni dell' articolazione dell' anca, come, ad esempio limitata mobilita', praticino hockey su slitta e le stesse non sono idonee.
3. Le persone che non rientrano nei valori di invalidita' minima richiesti, ma che non riescono a praticare hockey su ghiaccio normalmente, causa disturbi dolorosi cronici post-traumatici, instabilita' delle articolazioni della caviglia e delle ginocchia o perche' affette da condizioni simili, non sono idonee.

- 2.3 Per partecipare alle competizioni ufficiali IPC ed ai giochi IPC approvati, ciascun giocatore della squadra a cui partecipa deve essere affetto da invalidita' permanente che precluda all' atleta di praticare regolarmente hockey su ghiaccio. I classificatori autorizzati di sport invernali determineranno i valori minimi di invalidita' e la corrispettiva classificazione.

3. COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

- 3.1 La squadra presente nella lista del Documento Ufficiale di Gioco deve essere composta da un massimo di quindici (15) giocatori, inclusi i due (2) portieri; tutti i quindici (15) giocatori possono partecipare a ciascun gioco.
- 3.2 Gli arbitri di hockey su slitta devono essere iscritti presso l' Ente Governativo Nazionale di hockey su slitta e devono avere esperienza nel dirigere hockey su slitta in conformita' con i regolamenti di gioco IPC di hockey su slitta. la certificazione in merito deve essere trasmessa al Comitato IPC di Hockey su Slitta e approvata dalla Delegazione Tecnica IPC (TD). La lista degli arbitri approvati deve essere trasmessa al Comitato Organizzativo.
- 3.3 Gli arbitri e il segnapunti ufficiali devono essere informati prima di ciascun gioco di chi sia il Capitano della squadra e dei capitani alternativi della stessa.

4. LA PISTA

- 4.1 I Giochi Paralimpici ed i Campionati Mondiali devono avere luogo su una pista che sia conforme ai regolamenti IIHF ,che stabiliscono le misure della pista, 60-61m di lunghezza e 29-30m di larghezza con una capienza

- minima di posti a sedere a partire da 6000. Per i Campionati Mondiali e' preferibile che l' arena abbia una capacita' di 6000 posti a sedere.
- 4.2 La moviola deve essere presente in tutti tornei Paraolimpici nei Campionati Mondiali.
- 4.3 Le panchine dei giocatori e le cabine dei puniti devono essere equipaggiate con pannelli in plexi-glass posizionati di fronte. Le panchine dei giocatori devono avere due porte e l' accesso alla pista di ghiaccio deve essere a livello della superficie per permettere ai giocatori di accedervi o uscirne senza l' assistenza del personale di supporto o degli allenatori. Anche le cabine dei puniti devono avere l' entrata alla pista posta al livello della superficie della stessa. Inoltre le superfici al di fuori della pista di ghiaccio devono essere coperte da ghiaccio o da plastica per evitare danni alla slitta. Qualsiasi supporto strutturale sporgente deve essere coperto con imbottiture o protetto in maniera sicura per evitare danni o ferite.
- 4.4 Nella circostanza in cui, nelle competizioni che non rientrano nei Giochi Paraolimpici o nei Campionati Mondiali, gli impianti a disposizione del giocatore posti al di fuori della pista impediscano all' atleta di accedere facilmente all' area gioco, l' arbitro dovra' designare per ogni squadra un' area specifica sul ghiaccio, tra la linea centrale e le linee blu sull' area gioco; sarebbe ottimale averle nella stessa parte della pista, in modo da evitare interruzioni frequenti del gioco.
- 4.5 Allo stesso modo, nelle competizioni che non rientrano nei Giochi Paraolimpici o nei Campionati Mondiali, verranno designate le aree per gli impianti delle cabine dei puniti, anche se normalmente viene usato a tal fine l' area degli arbitri adiacente alla cabina del cronometrista.

Qualsiasi alterco, violenza tra i giocatori antagonisti o qualsiasi interferenza con le decisioni dell' arbitro che avvengono nella zona designata alla cabina dei puniti, verranno severamente puniti dagli Ufficiali di Gioco e possono condurre a provvedimenti disciplinari di gioco.

- 4.6 Nella circostanza in cui il puck viene a contatto con un giocatore o con l' equipaggiamento presente nell' area delle panchine designata o nella cabina dei puniti presente in pista, l' arbitro o il guarda linee dovrà interrompere il gioco per evitare che i giocatori si affollino nelle menzionate aree, in quanto potrebbe causare ferite ad i giocatori presenti nelle stesse.

5. EQUIPAGGIAMENTO PER HOCKEY SU SLITTA

5.1 Slitte

- 5.1.1 L' altezza scheletro principale misurato dal ghiaccio fino al fondo dello stesso
deve essere tra 8.5-9.5 cm.
- 5.1.2 Il materiale utilizzato per costruire lo scheletro deve essere cilindrico e non deve superare di diametro 3.0 cm; inoltre la parte frontale terminale deve presentare una curva continua con un raggio che sia al massimo 1/2 della larghezza interna dello scheletro della slitta.
- 5.1.3 La lama non deve superare 1/3 della lunghezza totale della slitta.

- 5.1.4 Sono proibiti strumenti applicati sotto la slitta (ad eccezione dei pattini e dei freni di fronte).
- 5.1.5 Il puck deve poter rotolare sul suo margine sotto la slitta. Non oltre 1/3 della slitta puo' impedire al puck di andare sotto la stessa, ad eccezione dei freni sulla parte anteriore della slitta.
- 5.1.6 I cuscini sul sedile, se utilizzati, non possono eccedere i 10 cm in altezza, da non occupati, ne' sporgere dal sedile.
- 5.1.7 La sedia puo' essere equipaggiata da uno schienale (retro della sedia), ma questo non deve sporgere lateralmente oltre le ascelle del giocatore quando questi e' seduto regolarmente sulla slitta. Lo schienale puo' essere imbottito e deve avere le estremita'/gli angoli arrotondati senza elementi duri o taglienti ai lati.
- 5.1.8 Sporgenze o protuberanze esterne che vanno oltre il sedile o lo schienale In direzione della parte posteriore della slitta non possono eccedere di 10mm.
Le protuberanze dei pattini a partire dal punto in cui sono fissati non devono superare i 10mm.
- 5.1.9 Possono essere utilizzate cinte per ancorare i piedi, le caviglie, le ginocchia e le anche del giocatore. Perdite o aggiustamenti ripetuti delle suddette, che creino ritardi di gioco vengono penalizzati conseguentemente.

5.2 Stecche

- 5.2.1 Le stecche devono essere di legno o di qualsiasi altro materiale approvato dall' I.I.H.F., come l' alluminio o la plastica. Non devono presentare

alcuna protuberanza e tutte le estremita' devono essere smussate. Nastri adesivi non fluorescenti, di qualsiasi colore possono essere applicati in qualsiasi posto intorno alla stecca.

Dimensioni:

Stecca:

Lunghezza massima 100 cm misurata in linea eretta dal basso fino all'estremita' massima.

Asta:

Larghezza massima 3 cm

Spessore Massimo 2.5 cm.

L' asta deve essere dritta.

Lama:

Lunghezza massima 32 cm dal tacco alla punta e di larghezza tra 5-7.5 cm in punta (parte anteriore della lama).

La lama puo' essere curva, e la curvatura deve essere ristretta in modo che la distanza di una linea perpendicolare, misurata tracciando una linea dritta continua partendo dal tallone fino alla fine della lama non deve eccedere di 1.5 cm.

- 5.2.2 La distanza dei denti nelle estremita' non deve superare i 4 mm. Le estremita' devono essere fissate sulla parte piu' bassa o la parte rinforzata del bastone senza creare punti taglienti isolati; ma devono esserci almeno 6 denti per stecca (minimo 3 per ogni lato) per evitare danni alla superficie del ghiaccio. Ciascun dente presente nell' estremita' non deve essere di forma conica o terminare come un ago tagliente, creando un punto pungente per evitare ferite da puntura o sfregi, intenzionali o

accidentali. Le estremità devono essere costituite di un materiale resistente, incluso l' acciaio, ma non devono superare la larghezza della stecca né devono superare 10.2 cm (4 pollici) di lunghezza. Le estremità non devono andare oltre 1 cm dalla fine della porzione rinforzata della stecca.

5.2.3 Al giocatore è consentito usare due stecche, ognuna con lama singola.

5.3 Equipaggiamento del portiere

5.3.1 È concesso al portiere di utilizzare un equipaggiamento speciale come lo stoppatore (blocker) blocker ed il guanto. Questi possono essere caratterizzati da protuberanze fisse o estremità che sporgono ma devono essere fissate permanentemente all' equipaggiamento. I denti all' estremità non devono superare 4 mm in lunghezza. Questo tipo di guanto può essere usato come alternativa alla seconda stecca (ref. 5.3.4)

5.3.2 L' equipaggiamento del portiere deve essere fissato in maniera sicura in modo da non impedire il passaggio del puck, se questo rotola sul lato, per passare sotto alla slitta del portiere (per esempio l' imbottitura del portiere e l' equipaggiamento devono essere da 8.5 a 9.5 cm distanti dal ghiaccio, includendo qualsiasi cintura imbottita per le gambe, che deve essere fissata sopra lo scheletro della slitta del portiere).

5.3.3 Una stecca del portiere può avere una lama più larga. La stecca non deve superare 35 cm in lunghezza ed 9 cm in altezza, e nemmeno la lama può essere più corta di 7.62 cm (3 pollici) in qualsiasi punto lungo la stecca. La stecca del portiere può essere lunga massimo 100 cm (inclusa la lama) misurando dalla linea centrale della stecca. La stecca del portiere può

essere curva in maniera simile a quella del giocatore (ref. 5.2.1), ma può presentare un' ulteriore estremità alla base della lama senza eccedere la regolare sporgenza dell' estremità di 1 cm, avendo una lama corrispondente posizionata ad angolo retto all' estremità rinforzata della stessa stecca, per agevolare i movimenti all' indietro ed in avanti nella porta (tipo tira e molla).

5.3.4 Se il portiere intendesse utilizzare due stecche, la seconda non deve essere curva o

incavata, ma può avere una lama le dimensioni della quale non devono eccedere quelle della stecca di un giocatore regolare (ref. 5.2.1). (Vedi 5.3.1 restrizioni).

5.3.5 Il manico, il bastone e la lama della stecca (inclusa la stecca del portiere) devono essere fatte di legno, plastica o alluminio/titanio ma non devono presentare cavità, protuberanze, reticolati o altri espedienti per prendere o trattenere il puck, così da dare al giocatore o al portiere un vantaggio illecito nel gioco.

5.4 Equipaggiamento di protezione

5.4.1 E' obbligatorio indossare regolari caschi da hockey che coprano il viso interamente con una gabbia od una maschera. Le imbottiture di protezione all' interno e le protezioni per le orecchie non devono essere rimosse dal casco.

5.4.2 E' obbligatorio indossare collari per proteggere la gola o pettorine.

5.4.3 Si consiglia a tutti i giocatori di hockey su slitta, in particolare al portiere, di indossare l'intero equipaggiamento protettivo come definito nei regolamenti di hockey per i giocatori non disabili.

5.4.4 Dopo il primo avviso da parte dell'arbitro di rimuovere o fissare qualsiasi equipaggiamento, verrà applicata una penalità minima al giocatore che indossi o utilizzi un equipaggiamento non conforme (ref. 5.1 to 5.4 inclusi).

5.5 Equipaggiamento pericoloso

5.5.1 È proibito l'utilizzo di imbottiture, protezioni, slitte o stecche che possano causare ferite.

5.6 Controlli e Autorità

5.6.1 Gli arbitri ed il Delegato Tecnico IPC (TD) per hockey su ghiaccio hanno il diritto di misurare le slitte, i denti e le mazze o qualsiasi altro equipaggiamento sulla pista di ghiaccio o nel magazzino o negli spogliatoi della squadra in qualsiasi momento, prima, durante e dopo il gioco.

5.6.2 È consigliabile che l'arbitro o il guarda linee delegato ispezioni tutto l'equipaggiamento prima dell'inizio del gioco. Nella circostanza in cui si trovasse dell'equipaggiamento illegale, questo non viene ammesso in gioco a meno che venga modificato in conformità con i regolamenti, o se dopo un successivo esame visivo, lo stesso venga ritenuto sicuro secondo il Delegato Tecnico IPC di Hockey su Slitta.

- 5.6.3 L' equipaggiamento illegale verra' immediatamente ritirato e la squadra in difetto verra' sottoposta ad una penalita' minore in panchina in conformita' con 6.6.5 per ogni infrazione, che sara' a carico del giocatore(i) inadempiente
- 5.6.4 Il portiere non e' passibile di penale ma questa sara' a carico del giocatore presente sul gioco al momento in cui fu applicata la penalita' minore. Un uso ripetuto dello stesso o anche simile equipaggiamento illegale risultera' in una penale di gioco (6.6.10) inflitta al giocatore in difetto.

6. REGOLAMENTI DI GIOCO

6.1 Gestione del puck e fuori gioco

- 6.1.1 Il goal non viene concesso quando il giocatore attaccante getta, spinge o colpisce il puck direttamente con le mani dentro la porta. Allo stesso modo non viene concesso se il puck tocca un difensore prima di entrare in porta quando l' attaccante ha preso il puck con le proprie mani o direttamente o indirettamente spingendo il puck in avanti o indietro usando le proprie mani o gambe.
- 6.1.2 Se il difensore che ha in controllo il puck o che intenzionalmente passando il puck con l' estremita' della stecca facesse in modo che il puck entri nella propria porta, cio' viene considerato come goal come se fosse un regolare lancio che rimbalza o devia dal difensore o dal suo equipaggiamento di gioco/protettivo.
- 6.1.3 E' concesso toccare il puck con il pollice o l' indice a contatto con il ghiaccio a condizione che parte della stecca (in genere il manico) sia in

- contatto con il puck, e che il puck non sia intrappolato o tenuto giu' sul ghiaccio o contro il bastone.
- 6.1.4 Il puck viene considerato "congelato" (frozen) o fuori gioco dall' arbitro se si e' perso di vista, o se sta sotto la slitta o se trattenuto dalle stecche o dai guanti del portiere. L' arbitro deve interrompere il gioco e dichiarare "l'ingaggio" al punto di inizio della scomparsa (se nella zona neutra) o all' area di ingaggio piu' vicina.
- 6.1.5 Un giocatore sorpreso nella zona di attacco fuori gioco potrebbe mettersi di proposito indietro da un lato , uscendo velocemente dalla zona senza avanzare in avanti o maneggiare il puck, attraversando la linea blu con entrambe le lame della slitta, poi rientrando nell' area gioco.
- 6.1.6 Passaggi: Il puck puo' essere passato da un giocatore ad un altro compagno di squadra in qualsiasi punto della pista a patto che non avvenga fuori gioco presso la linea blu.
- 6.1.7 Come il puck attraversa la linea finale della porta viene dichiarato 'icing', a condizione che non passi attraverso l' area di fronte alla porta.

6.2 Comportamento di squadra

- 6.2.1 L' inizio dei due minuti dal gioco verra' annunciato attraverso il sistema d'amplificazione sonora, sotto istruzione dell' arbitro.
- 6.2.2 Se una squadra si ritira dalla pista e non rientra per l' inizio del gioco, o se pur essendo in pista non comincia la partita entro i due minuti dopo che gli e' stato ordinato di cominciare dall' arbitro in carica, il gioco o le serie verranno sospese e l' arbitro dichiarera' vinta la partita dalla squadra

- avversaria. Il punteggio registrato verra' ufficialmente comunicato come 9 a 0 per abbandono, a favore della squadra avversaria.
- 6.2.3 Se una squadra si ritira dalla pista o non rientra in gioco, o pur essendo in pista non comincia il gioco per la seconda volta nella stessa gara , nonostante l' ordine dell' arbitro di cominciare, non vengono concessi i due minuti dall' inizio ed la partita o la serie di partite vengono sospese, come nel 6.2.1.
- 6.2.4 Se una squadra non si presenta per giocare nell' ora e nel luogo stabiliti, il gioco viene vinto dalla squadra avversaria, a meno che la mancata presenza sia dovuta ad un incidente inevitabile o per contingenze impreviste. Il punteggio ufficiale verra' comunicato come 1 a 0 per la squadra avversaria. Se entrambe le squadre non si presentano al gioco , la partita viene registrata con pareggio 0 a 0.
- 6.2.5 I giocatori coinvolti nell' ingaggio devono posizionare le lame delle loro stecche in posizione parallela e opposta all' avversario, con il fondo o tacco delle lame di entrambi posizionato piatto sul ghiaccio e lasciando totalmente libero il punto dove il puck deve essere gettato. Tutti gli altri giocatori, ad eccezione dei portieri, devono posizionarsi ad almeno 4.57 m (15 piedi) dal punto dell' ingaggio nella propria parte delimitata dalle linee di limite (hash marks), le quali sono distanti tra loro di 91.44 cm (3 piedi) sul limite estremo dei cerchi, o , similamente, se l' ingaggio dovesse prender luogo nel centro pista. Se viene infranta questa regola, l' arbitro o il guarda linee ordinerà un altro ingaggio, a meno che la squadra avversaria vinca il tiro.
- 6.2.6 Nei giochi paraolimpici e nei campionati mondiali viene applicata la regola di tempo per l'ingaggio. Ingaggio 25 secondi dall' ultima chiamata,

10 secondi braccio giu', 10 secondi braccio su, il guardalinee fischia, 5 secondi prima dell' ingaggio, entro gli ultimi 5 secondi messo in atto l' ingaggio.

6.3 Procedure per l' utilizzo della moviola

6.3.1 Per i giochi paraolimpici, i campionati mondiali ed altre competizioni che fanno uso della moviola, le procedure attuate devono essere in conformita' con i regolamenti I.I.H.F.

6.4 Durata del gioco

6.4.1 Regolamentazione del tempo

6.4.1.1 Ciascuna partita e' composta da tre tempi di gioco uguali chiamati stop-time. Il cronometrista ufficiale utilizzerà il cronometro di gioco ed altri strumenti di supporto per la misurazione del tempo. Tutte le interruzioni del gioco e le penali vengono registrate nei documenti di regolamento di gioco da altri ufficiali di gioco minori che assistono il cronometrista ufficiale. Una copia leggibile dei documenti ufficiali di gioco deve essere trasmessa a ciascun allenatore delle squadre partecipanti immediatamente dopo la partita.

6.4.1.2 Le partite vengono fissate e giocate come di seguito: tre (3) pause ciascuna di quindici (15) minuti. E' eventualmente consentito un riposo di massimo di 10 minuti fuori pista e di 3 minuti su pista durante il tempo che intercorre tra le pause. Qualsiasi cambiamento viene reciprocamente accordato dagli allenatori delle squadre durante la partita.

6.4.1.3 In caso di mancata partecipazione delle squadre ad una gara fissata, o se gli atleti non si presentano in pista entro i dieci (10) minuti dall' inizio ufficiale della gara, l' arbitro dichiarerà vincente la squadra avversaria per abbandono.

6.4.1.4 Nel caso in cui entrambe le squadre non si presentino per la partita fissata, ciascuna verrà considerata perdente, per abbandono, incidendo sulla loro posizione in classifica, a meno che il Delegato Tecnico IPC (TD) ed il Comitato Organizzativo ritengano opportuno di rifissare una data per la gara(in caso, per esempio, di condizioni avverse del tempo/delle strade che compromettano la sicurezza del viaggio).

6.4.2 Tempi Supplementari

6.4.2.1 Durante i play-off, nel caso di pareggio, se necessario viene predisposto un periodo di tempo supplementare per determinare il vincitore (es. Campionato o Gara Finale).

6.4.2.2 Nei tempi supplementari e' concessa solamente una (1) pausa di dieci (10) minuti, dove il primo goal segnato vince e termina la gara (goal d'oro/sudden victory)

6.4.3 Giro preliminare di rigori

6.4.3.1 Se dovesse sussistere il pareggio anche dopo il tiro dei primi cinque (5) giocatori selezionati dall' allenatore, tutti i giocatori della squadra, ad eccezione dei portieri, dovranno partecipare ai rigori.

6.4.3.2 Nella circostanza in cui deve essere assolutamente stabilito il vincitore, tutti gli atleti, ad eccezione dei portieri, nell' ordine stabilito dagli

allenatori sul Documento Ufficiale di Gara prima dell' inizio dei rigori finali, i giocatori tireranno individualmente contro il portiere della squadra avversaria fino a che tutta la squadra abbia tirato. Ogni squadra tira a turno alternativamente e continua fino a che la condizione descritta nel paragrafo 6.3.2.5 sia raggiunta.

6.4.3.3 Durante i rigori finali, la prima squadra a segnare seguendo i turni di rotazione, se non viene contrapposta con un goal dalla squadra avversaria, viene dichiarata vincitrice.

6.4.3.4 Se dopo il primo giro di rigori nessuna delle due squadre segna, o il goal viene ripetutamente annullato dal goal corrisposto dalla squadra avversaria, la rotazione dei giocatori continua seguendo la lista descritta nel Documento Ufficiale di Gioco fino a quando si dichiara il vincitore.

6.4.3.5 La squadra ospitata, seguendo la lista nel Documento Ufficiale di Gioco, ha l'opportunità di tirare per prima i rigori.

6.4.4 Rigori nei Play-off

6.4.4.1 Se durante i play-off si verifica il pareggio anche dopo i tempi supplementari, si procede immediatamente all' applicazione dei tiri vincenti.

6.4.4.2 Ciascuna squadra nominerà per iscritto sul documento ufficiale di gioco (con nome e numero di maglia) 2 portieri e 5 giocatori nell' ordine in cui dovranno tirare.

6.4.4.3 I giocatori che ancora non hanno scontato tutto il tempo di punizione alla fine dei supplementari (sudden victory) non hanno diritto ad essere

nominati tra quelli rigoristi e devono rimanere nell' area rigori o negli spogliatoi. Anche i giocatori designati a tirare i rigori dopo i tempi supplementari, devono rimanere nell' area rigori o negli spogliatoi fino alla fine della procedura. Una volta nominati, questi giocatori possono essere sostituiti solamente nel caso di infortunio o ammonizione. Il giocatore sostituito verrà inserito come ultimo nella lista dei rigoristi. L' arbitro convoca i due capitani nell' area arbitri e lancia una moneta per stabilire quale squadra cominci per prima a tirare. La squadra vincente al lancio della moneta può decidere se cominciare per prima o seconda.

6.4.4.4 Il portiere difende la stessa porta che occupava nei tempi supplementari. I portieri possono essere sostituiti dopo ogni tiro.

6.4.4.5 Il primo tiro viene effettuato in conformità del regolamento 508 del Libro Ufficiale delle Normative IIHF.

6.4.4.6 I giocatori di ciascuna squadra tireranno alternativamente fino a quando sia stato segnato il goal decisivo. A questo punto i tiri rimanenti previsti non vengono più effettuati.

6.4.4.7 Se sussiste ancora il pareggio dopo 5 tiri da parte di ciascuna squadra, si procede allo spareggio per mezzo di un giocatore per squadra seguendo la stessa lista (o nuova o parzialmente cambiata) dei 5 giocatori nominati che stabilisce l' ordine in cui tireranno, mentre la squadra avversaria comincia i rigori di spareggio.

6.4.4.8 La gara finisce nel momento in cui la contesa fra i due giocatori porti risultati decisivi.

- 6.4.4.9 Se necessario la procedura di spareggio viene ripetuta, sempre seguendo la lista (la stessa o nuova o parzialmente cambiata) dei 5 giocatori nominati che stabilisce l'ordine in cui tireranno, mentre la squadra avversaria comincia i rigori di spareggio.
- 6.4.4.10 Il segnapunti ufficiale terrà record di tutti i tiri effettuati, indicando il giocatore, il portiere ed i goal segnati.
- 6.4.4.11 Solamente il goal decisivo inciderà sul risultato del gioco. Verrà attribuito al giocatore che ha segnato ed al portiere coinvolto.
- 6.4.4.12 I rigori in merito al portiere vengono serviti da un altro giocatore della sua stessa squadra che fa parte della lista dei nominati e che ancora deve tirare. Il giocatore che tira il rigore per conto del portiere deve essere uno dei 5 giocatori nominati che ancora non ha tirato e lo stesso non può tirare ulteriori rigori.
- 6.4.4.13 Le punizioni minori in panchina imposte alla squadra, dovuto ad esempio ad una richiesta di misurazione non concessa, coinvolge i giocatori nominati e che ancora devono tirare.
- 6.4.4.14 Il rigorista deve fare parte di uno dei cinque nominati, che non ha ancora tirato, e lo stesso giocatore non può tirare successivi rigori.
- 6.4.4.15 Nella circostanza in cui una squadra si rifiuti di partecipare alla procedura dei tiri vincenti, la stessa viene dichiarata perdente. Se un giocatore si rifiuta di tirare, viene considerato come un non-segno per la sua squadra.

6.5 Classifiche di gara

- 6.5.1 Il formato e gli avanzamenti del torneo vengono stabiliti in conformita' con i regolamenti IIHF.
- 6.5.2 Il giro preliminare delle classifiche di gara e' basato su due (2) punti per vincita, un (1) punto per il pareggio e nessun punto per perdita nel giro preliminare delle gare. Le squadre di ciascun gruppo verranno classificate in merito al numero di punti raggiunti in modo da stabilire le partite playoff.
- 6.5.3 Nella circostanza in cui si verifichi un pareggio tra le squadre, la classifica delle stesse viene determinate dal risultato(i) della partita o partite giocate tra le squadre in questione. La squadra con un numero piu' alto di vincite contro le alter viene collocata nella posizione piu' alta in classifica all'interno del rispettivo gruppo e tutte le altre squadre coinvolte verranno classificate di conseguenza.
- 6.5.4 Se 6.5.3 risulta con pareggio, il rapporto tra i goal segnati da una squadra contro quelli segnati contro la squadra in tutte le partite giocate nel gruppo verra' utilizzato per stabilire la prima squadra in classifica nel rispettivo gruppo.
- 6.5.5 Se 6.5.4 risulta con pareggio, la classifica viene determinata attraverso la procedura dei rigori descritta nei Regolamenti di Posizione Equa I.I.H.F.

6.6 Rigori

- 6.6.1 I rigori possono essere stabiliti in ogni momento durante o dopo la partite, quando viene commesso un fallo, a dispetto che la partita sia o non in atto.

I rigori possono anche essere inflitti per violazione delle regole durante il riscaldamento, se questo viene notato dall' arbitro, o guardalinee, o da ufficiali di gara minori o stand-by nominati.

6.6.2 Le punizioni avvengono durante il tempo di gioco e sono :

a)	Penalita' Minori	2 minuti
b)	Penalita' Minori in Panchina	2 minuti
c)	Penalita' Maggiori	5 minuti
d)	Penalita' Disciplinari	10 minuti, concessa immediata sostituzione
e)	Penalita' in Partita	espulsione del giocatore, concessa la sostituzione dopo cinque (5) minuti
f)	Penalita' di Gioco	vedi 6.6.10.1
g)	Rigore	Se viene segnato un goal su rigore contro una squadra ridotta a causa di penalita' minore o di panchina, nessun giocatore della squadra ridotta puo' entrare in pista nel caso venga segnato un goal su rigore.

6.6.3 Qualsiasi contatto non necessario fra giocatori avversari dopo il fischio dell' arbitro o delle sirene che determinano la fine del tempo, comportano l' applicazione della pena in conformita' con il tipo di infrazione.

6.6.4 Pene Minori

6.6.4.1 Utilizzo di stecche di misura non conforme = pena minore.

- 6.6.4.2 Il giocatore che perde il casco durante il gioco, deve smettere immediatamente di giocare e rimettersi il casco, legandolo in maniera appropriata, oppure andare in panchina; in caso di inadempienza si applica una pena minore.
- 6.6.4.3 Viene applicata una pena minore al giocatore che tenta di togliere il casco ad un giocatore avversario.
- 6.6.4.4 Viene applicata una pena minore per contatto trasversale con la stecca o se si spinge l' avversario con la stessa.
- 6.6.4.5 Sorreggere la stecca avendo l' estremita' inferiore all' altezza dell' anca, trovandosi in prossimita' di un avversario, oppure tirare il puck con l' estremita' inferiore comporta l' applicazione di una pena minore.
- 6.6.4.6 Tenere il puck dall' estremita' inferiore della stecca in stretta vicinanza con l' avversario, oppure tirare il puck con l' estremita' inferiore comporta l' applicazione di una pena minore.
- 6.6.4.7 Se qualsiasi parte della stecca si trova oltre l' altezza delle spalle quando si e' in stretta vicinanza dell' avversario si applica una pena minore.
- 6.6.4.8 Rivoltare verso l' alto la parte inferiore della slitta andando contro l' avversario o mostrare le lame e scontrarsi comporta l' applicazione di una pena minore.
- 6.6.4.9 Il contatto con il corpo e' concesso solamente con la parte superiore del tronco o con la parte laterale della slitta. Scontrarsi (correndo) con l' avversario ad un angolo di 90 gradi (di traverso) o deliberatamente, con

la parte anteriore della slitta in avanti, da una posizione frontale facendo muro (ramming/charging) comporta l' applicazione di una pena minore.

6.6.4.10 Bloccare il puck sul ghiaccio con le dita, la mano, la stecca, o la slitta per trattenerlo dall' avversario, ad eccezione del portiere, comporta l' applicazione di una pena minore.

6.6.4.11 Viene applicata una pena minore al giocatore che lancia la stecca o qualsiasi parte dello stesso verso qualsiasi cosa che non sia il puck o il possessore del puck.

6.6.5 Pene Minori in Panchina

6.6.5.1 Una pena minore in panchina viene applicata alla squadra nella circostanza in cui qualsiasi giocatore o ufficiale di squadra presente in panchina sbatte usando la stecca contro i pannelli o la superficie di ghiaccio o contro qualsiasi altro oggetto, per protesta contro un provvedimento ufficiale.

6.6.5.2 In caso di infrazione descritta nel paragrafo 6.6.5.1 da parte di un giocatore, viene applicata una pena minore per comportamento anti sportivo.

6.6.7 Pene Maggiori

6.6.7.1 Qualsiasi tentativo di ferire o in caso di infortunio deliberatamente provocato, comporta l' applicazione di una pena maggiore. Questo include investire il portiere o non tentare in maniera esplicita di evitare il contatto nell' area di fronte alla porta (per esempio, non affollarsi dentro la rete della squadra avversaria).

6.6.7.2 Controlli trasversali o scontrarsi intenzionalmente con la slitta, contatti con il corpo dalle spalle, o spingere intenzionalmente con la stecca un avversario dalle spalle, o toccare un avversario con la parte superiore o inferiore della stecca o con l' equipaggiamento del portiere, che cio' provochi o meno perdita di sangue, risulta comunque nell' applicazione automatica di pena maggiore.

6.6.7.3 Una pena maggiore viene applicata a qualsiasi giocatore che lanci intenzionalmente la propria stecca o qualsiasi parte della stessa, o qualsiasi altro oggetto contro il puck o il possessore del puck nella sua zona d' attacco, o nella zona neutra, ad eccezione del caso in cui questo atto e' stato gia' penalizzato con un rigore o un goal.

6.6.8 Penalita' Disciplinari

6.6.8.1 Una pena disciplinare viene applicata al giocatore che intenzionalmente lancia la stecca, o qualsiasi parte della stessa, o qualsiasi oggetto, fuori l' area gioco o contro un Ufficiale di Gara.

6.6.8.2 Il giocatore o ufficiale di squadra che si rifiuti di lasciare la panchina o l' area gioco dopo essergli stata inflitta una pena disciplinare, puo' esserre sospeso per un anno o piu' dalla data dell' infrazione.

6.6.9 Penalita' in Partita

6.6.9.1 Una penalita' di partita puo' essere applicata a discrezione dell' arbitro.

6.6.10 Penalita' di Gioco

6.6.10.1 Una penalita' di gioco puo' essere applicata a discrezione dell' arbitro.

6.6.11 Rigori

6.6.11.1 Nella circostanza in cui qualsiasi giocatore della squadra in difesa, incluso il portiere, lanci intenzionalmente la stecca o qualsiasi parte della stessa o qualsiasi altro oggetto contro il puck o il possessore del puck nell' area di difesa, l' arbitro puo' dichiarare il gioco finito e, se non e' stato segnato un goal, viene dato un rigore a favore della squadra attaccante. Nel caso in cui un goal sia stato gia' segnato, non viene concesso il rigore.

REGOLAMENTI SPORTIVI IPC DI HOCKEY SU SLITTA

FEBBRAIO 2004

COMITATO INTERNAZIONALE PARALIMPICO, 2004
