



HOCKEY CLUB MILANO QUANTA
HCM

Dove Siamo

All'interno del Quanta Club - Via Assietta 19
20161 Milano

Come raggiungerci

IN METROPOLITANA:

FN Cadorna fermata Affori FN
FN Porta Venezia fermata Affori FN
MM3 fermata Affori FN

IN AUTO:

A 2 Km dall'uscita di Cormano
dell'autostrada Milano - Venezia

Ampio parcheggio interno

Il dopopartita

Il sabato sera dopo le partite casalinghe fermati a mangiare la pizza nel Ristorante del Quanta Club insieme ai giocatori dell'HC Milano Quanta!

Non solo Prima Squadra...

Le giovanili dell'HC Milano Quanta sono composte da 4 squadre, 3 di queste partecipano ai rispettivi campionati agonistici: la squadra di **Serie B/C**, l'**Under 18**, l'**Under 14**. Completa il vivaio la squadra **Under 10**.

Hockey in line istruzioni per l'uso

[facebook.com/hcmilanoquanta](https://www.facebook.com/hcmilanoquanta)



Cosa è l'Hockey in line?

L'hockey è uno sport di squadra che si gioca su superfici dure come il parquet, il cemento o su plastiche speciali.

Ma veniamo alla cosa più curiosa... sai perché si chiama in-line, cioè in linea? Questo tipo di hockey si chiama così perché per muoversi sul campo di gioco si usano dei pattini con 4 piccole ruote allineate.

Si gioca in 4 giocatori più un portiere e si possono fare tutti i cambi che vuoi, senza limiti: mentre un giocatore esce ne entra un altro "al volo", senza interrompere il gioco... dovresti vedere con che velocità li fanno!

Lo scopo dell'hockey in-line è fare goal nella porta della squadra avversaria, spingendo il dischetto di plastica (detto puck) con un bastone speciale chiamato stecca.

I falli vengono puniti con delle penalità che comportano l'espulsione dalla pista, si va da un minimo di 2' a un massimo di 10'.

I segnali degli arbitri



Carica con il bastone



Comportamento antisportivo



Time out



Aggancio con bastone



Regola del vantaggio (punizione segnalata per un fallo non ancora fischiato)



Gomitata



Ostruzione



Colpo di bastone



Sgambetto



Carica alla balaustra



Trattenuta



Tiro di rigore