



**Referee Committee**

# **RACCOLTA D'INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE 2018 – 2022**

*Un complemento al libro ufficiale delle regole di gioco IIHF 2018-2022*

## Contenuto

### Interpretazioni

- **Applicazione delle regole negli U17-ELIT**
- Giocatori non autorizzati a partecipare al gioco (regola 23)
- Casco e visiera (regole 31,34)
- Visiera colorata o tinta (regola 31)
- Paracenti giocatori "Overage" (regola 31)
- Protezione facciale (regola 31)
- Protezione della nuca o del collo (regola 35)
- Misurazione del bastone (regola 38)
- Bastoni nei colori fluorescenti (regola 38)
- **Divisa nei pantaloni – giocatore di campo (regola 40VI)**
- Orologio del tempo di gioco non in esecuzione – Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione (regola 45, 94)
- Resettaggio del tempo di gioco sull'orologio (regola 45)
- Cambiamento del campo al 3° tempo (regola 50)
- **Designazione del luogo di ingaggio – Penalità pronunciate**
- **Procedura per eseguire gli ingaggi (regola 58)**
- **Ingaggi falsati (regola 59)**
- **Cambio dei giocatori dopo un tiro di liberazione vietata (regola 136)**
- **Violazione della procedura dell'ingaggio (regola 137)**
- Tirare o lanciare il disco al di fuori del ghiaccio (regola 67)
- Toccare il disco con il bastone alto – ingaggi (regola 75)
- Ufficiale sul ghiaccio infortunato (regola 86)
- **Cambio giocatore, gioco in corso (regola 88 III)**
- **Segnare una rete (regola 94)**
- Segnare una rete con una deviazione (regola 96, 97)
- Giocatore lascia la panchina delle penalità troppo presto (regola 97)
- Segnare una rete – porta spostata (regola 98)
- Penalità minori – svolgimento (regola 104)
- Penalità maggiori – giocatore sostituito nel supplementare (Over-Time) (regola 105)
- Ingiurie agli ufficiali (regola 116)
- **Colpo di bastone (regola 159VI)**
- Comportamento antisportivo – non definito nel regolamento (regola 116, 168)
- Interpretazione delle piste che non corrispondono al regolamento (regola 135)
- **Pugni ed eccessiva durezza (alterco) (regole 141, 158)**
- Bastone alto (regola 143)
- Lancio di un oggetto dalla panchina/panchina delle penalizzati (regola 165)
- Tiri di rigore prima della partita, sezione giovanile – penalità (regola 177)
- Esecuzione di un tiro di rigore – Controllo prima del tiro (regola 178)
- Esecuzione di un tiro di rigore – Lancio di oggetti (regola 178)
- **Misure e dimensioni dell'equipaggiamento del portiere (regola 187)**

### Regolamento

Tempo supplementare – Svolgimento delle penalità - esempi

**Giallo = Nuovo o ripreso dai bollettini delle regole della scorsa stagione**

## Interpretazioni delle regole

<b>Alleg.</b>	<p><b>Applicazione delle regole negli U17-ELIT</b>                  Per la categoria U17-ELIT sono in vigore le regole della RL e non quelle applicate in SL.</p>
<b>23</b>	<p><b>Giocatori non autorizzati a partecipare al gioco</b>                  Se si deve verificare la legittimità al gioco, la quale deve avvenire immediatamente. (vedi anche la direttiva 03.1 Diritto di giocare – Controllo prima della partita)</p>
<b>31,34</b>	<p><b>Casco e visiera</b>                  I guardalinee (nel sistema a due gli arbitri) controllano che i giocatori nati nel 1975 e più giovani portino una visiera.                  Le visiere devono avere un'altezza <b>minima di 7.5 cm</b> e devono essere fissate da ogni parte con due viti.                  I guardalinee comunicano le loro constatazioni all'arbitro principale (così come se il laccetto e la visiera non sono portate correttamente), che ha l'obbligo di avvertire la squadra. Qualsiasi altra infrazione relativa all'equipaggiamento scorretto è punita con una penalità disciplinare. (NL/SL senza penalità, occorre un rapporto BES0)</p>
<b>31</b>	<p><b>Visiera colorata o tinta</b>                  Ad un giocatore è permesso di giocare con una visiera colorata o tinta solamente se in possesso dell'autorizzazione speciale da parte del Medical Committee. Il giocatore deve poter presentare la suddetta autorizzazione in qualsiasi momento allor quando giochi con una visiera colorata o tinta. Il giocatore deve presentare di propria iniziativa l'autorizzazione all'arbitro principale prima dell'inizio di ogni partita.                  Se il giocatore non sia in grado di presentare l'autorizzazione deve cambiare la visiera ed essere punito conformemente alla regola IIHF 128.</p>
<b>31</b>	<p><b>Paradenti</b>                  Un giocatore "overage" che gioca in una categoria <b>U20</b> deve rispettare le regole della categoria – ovvero deve portare il paradenti.                  Se il giocatore dovesse portare un apparecchio ortodontico che gli impedisce di mettere il paradenti, è obbligato a portare un certificato medico.</p>
<b>31</b>	<p><b>Protezione facciale</b></p> <div data-bbox="304 1368 651 1630" data-label="Image"> </div> <p>Questa protezione non é conforme e deve essere sanzionata secondo la regola 128ii – Equipaggiamento pericoloso</p>
<b>35</b>	<p><b>Protezione della nuca o del collo</b>                  Il capitano della squadra A chiede all'arbitro di controllare la protezione del collo (o la visiera) del giocatore B7.                  Se il controllo rivela la correttezza della protezione significa che <b>non c'è una penalità</b> per la squadra A e in questo caso non si tratta di una misurazione. Se il controllo rivela una non conformità succede che la squadra B riceve un <b>avvertimento</b>. Tutte le altre infrazioni concernenti l'equipaggiamento (casco, visiera, giugulare, rimboccato le maniche della maglia, ecc.) sono punite con una <b>penalità disciplinare PCC</b> (secondo la regola 128).</p>

<p><b>38</b></p>	<p><b>Misurazione del bastone</b></p> <p>La paletta del bastone deve avere una altezza tra 5 – 7.62 cm. Essa è misurata a 1,5 cm dalla punta della paletta.</p>
<p><b>38</b></p>	<p><b>Bastoni nei colori fluorescenti</b></p>  <p>I bastoni che si presentano in questo modo non sono conformi alle regole e sono pertanto vietati.</p> <p>Nastri adesivi non fluorescenti di ogni colore possono essere avvolti in ogni posto attorno al bastone. Bastoni di colore fluorescente non sono ammessi. <b>Eccezione U13-Top, U13-A, U11 e U9</b></p> <p>Qualora giocatori con un'attrezzatura non conforme partecipino alla partita, la squadra sarà dapprima ammonita dall'arbitro. Per ogni ulteriore infrazione contro questa regola, il giocatore sarà punito con una penalità disciplinare.</p>
<p><b>40 VI</b></p>	<p><b>Divisa – Giocatore di campo</b></p> <p>La regola 40 VI (Le maglie devono essere indossate interamente al di fuori dei pantaloni) <b>non</b> viene applicato.</p>
<p><b>45 94</b></p>	<p><b>Orologio del tempo di gioco non in esecuzione – Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione</b></p> <p>Quando ci si accorge che l'orologio non avanza correttamente il LM/SR è tenuto a prendere in considerazione la situazione. Se una squadra si dovesse trovare in una situazione favorevole per tentare di segnare il gioco non viene interrotto. Il LM/SR deve "annotarsi" il tempo dall'inizio fino alla prossima interruzione.</p> <p>Al momento che la squadra non si trova più in una situazione favorevole il gioco viene interrotto, adattato il tempo sull'orologio e fatto l'ingaggio al punto più vicino all'interruzione.</p> <p>Quando il SR interrompe il gioco e si accorge che l'orologio prosegue, e può determinare quanti secondi sono trascorsi essi deve fare adattare l'orologio.</p>
<p><b>50</b></p>	<p><b>Cambiamento di campo al 3° tempo</b></p> <p>Su di una pista coperta le squadre non cambiano parte a metà del 3° tempo, a meno che la pioggia o la caduta di neve non abbiano un'influenza sullo svolgimento del gioco. In questo caso gli arbitri decideranno se vi è la necessita di cambiare campo.</p>
<p><b>53</b></p>	<p><b>Designazione del luogo di ingaggio – Penalità pronunciate</b></p> <p>Nel caso in cui entrambe le squadre siano state punite con delle penalità che saranno visualizzati sull'orologio, l'ingaggio seguente avrà luogo sul punto di ingaggio più vicino nella zona dove l'azione è stata fermata, ad eccezione di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se il risultato della situazione porta ad un inferiorità numerica →Luogo dell'ingaggio in zona di difesa della squadra in inferiorità numerica</li> <li>➤ La seconda penalità è accorsa dopo che la prima penalità è stata pronunciata al marcatore ufficiale →L'ingaggio avverrà nella zona di difesa della squadra che ha commesso l'ultimo fallo</li> </ul> <p>Ciò é da applicare anche nel caso in cui i giocatori siano puniti con penalità disciplinari (10')</p>

58, 59,  
136 e  
137

### Procedura per eseguire gli ingaggi

58iv. Se uno dei giocatori che prende parte all'ingaggio causa un contatto con il suo casco e il casco del suo avversario, deve ricevere un primo avvertimento. Se il linesman non può distinguere quale giocatore del campo ha causato il contatto, entrambi i giocatori sul campo riceveranno un primo avvertimento.

59i. Se uno o entrambi i giocatori che prendono parte all'ingaggio sono in ritardo e non prendono immediatamente la loro posizione corretta quando l'arbitro glielo ordina, l'ufficiale di gioco può dare loro un primo avvertimento.

ii. Una volta che il primo avvertimento è segnalato, il linesman deve avvertire la/le squadra/e in fallo che una seconda violazione comporterà una penalità minore di panca per ritardo di gioco. (Interpretazione delle regole CH per ingaggio falsato, codice 41)

iii. Se uno dei giocatori di movimento che non prende parte all'ingaggio entra per primo all'interno del cerchio prematuramente, l'arbitro interromperà l'ingaggio. Il giocatore a l'ingaggio della squadra in fallo dovrà ricevere un primo avvertimento.

iv. Se uno dei giocatori di movimento che non prende parte all'ingaggio entra prematuramente all'interno del cerchio e il disco è già stato lanciato sul ghiaccio, il gioco sarà fermato e l'ingaggio eseguito nuovamente, salvo se la squadra avversaria avrà vinto il possesso del disco. Se il gioco è interrotto il pattinatore che stava partecipando all'ingaggio della squadra in fallo deve ricevere un primo avvertimento.

vi. Se un pattinatore vince l'ingaggio calciando il disco verso un compagno di squadra, l'azione di gioco sarà interrotta e l'ingaggio ripetuto. Il pattinatore della squadra in fallo che stava facendo l'ingaggio deve essere avvertito.

vii. Se un ingaggio viene vinto con un passaggio di mano, il gioco verrà interrotto e l'ingaggio ripetuto, e il pattinatore della squadra che ha fatto il passaggio con la mano deve ricevere un primo avvertimento. Se un pattinatore usa i guanti sul disco durante un ingaggio e la squadra avversaria entra in possesso del disco, il gioco continuerà. Qualsiasi ufficiale sul ghiaccio può fare questa chiamata.

### Cambio dei giocatori dopo una liberazione vietata

136iii. Qualsiasi pattinatore della squadra in difesa che commette intenzionalmente una violazione nella procedura di ingaggio dopo una chiamata di liberazione vietata con lo scopo di ritardare il gioco, deve ricevere un primo avvertimento. Una seconda violazione durante lo stesso ingaggio comporterà in una penalità minore di panca per ritardo del gioco.

### Violazione delle procedura di ingaggio

137i. Quando un pattinatore che non sta facendo l'ingaggio entra nel cerchio di ingaggio prima che il disco sia lanciato, il pattinatore della squadra in fallo che prende parte all'ingaggio deve ricevere un avvertimento. Per una seconda violazione di qualsiasi pattinatore della stessa squadra nello stesso ingaggio, alla squadra in fallo verrà inflitta una penalità minore di panca.

ii. Quando un pattinatore che sta facendo l'ingaggio ha ricevuto un primo avvertimento da parte di un ufficiale sul ghiaccio e che un altro pattinatore della stessa squadra ritarda a prendere la sua corretta posizione dopo l'avvertimento, la squadra in fallo dovrà ricevere una penalità minore di panca.

59

**Ingaggi falsati**

Una squadra che commette una seconda violazione relativa alla procedura dell'ingaggio durante la stessa interruzione di gioco sarà sanzionata con una penalità minore di panca per **ingaggio falsato (codice 41)** e non per ritardo di gioco come previsto nel regolamento.

67

**Tirare o lanciare il disco fuori dal ghiaccio**

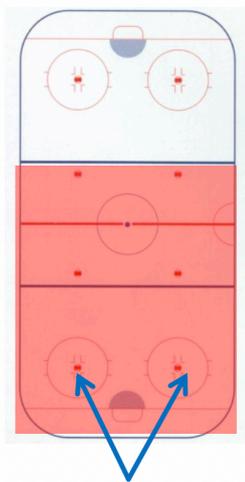
**Non c'è una linea immaginaria che prolunga il vetro di protezione.** Se il disco passa direttamente fuori dalla superficie di gioco sopra il bordo superiore del vetro di protezione della balaustra o nella rete fissata lateralmente sulla lunghezza della balaustra, dev'essere inflitta una **penalità minore**.

Se il disco è tirato sopra la linea rossa della rete di protezione all'estremità della pista bisogna ugualmente infliggere una **penalità minore**.

75

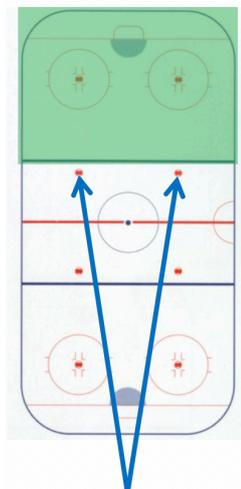
**Toccare il disco con il bastone alto – ingaggi**

Zona di difesa  
Zona neutra



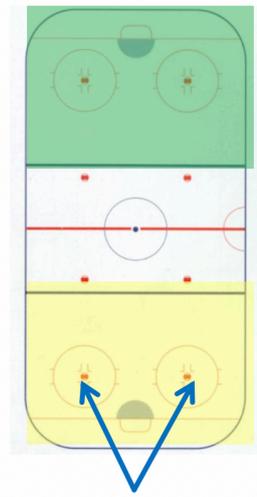
Ingaggi

Zona di attacco



Ingaggi

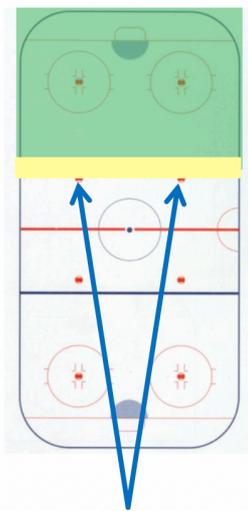
Possesso disco ZD



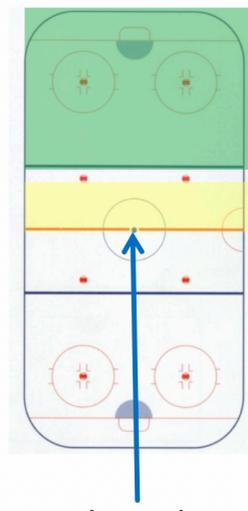
Ingaggi

Bastone alto in zona di attacco

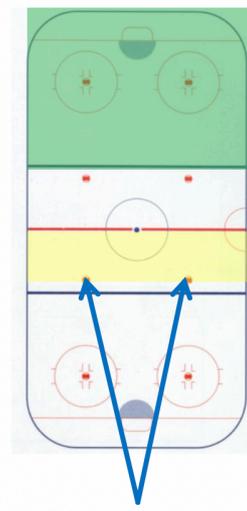
Disco ripreso in zona neutra



Ingaggi



Ingaggi



Ingaggi

<b>86</b>	<b>Ufficiale sul ghiaccio infortunato</b> Nel caso in cui un ufficiale subisca un infortunio lavorando con il sistema a 3 ufficiali, si procede come segue: a) La perdita del head: Si continua a lavorare nel sistema a 2 ufficiali. b) La perdita del linesman: Si continua con un head ed un linesman.
<b>88 III</b>	<b>Cambio giocatore, gioco in corso</b> Il testo nelle parentesi (guadagnare territorio o una superiorità numerica) vien abolito e la regola si deve adottare come nel passato (vedi anche regola 166 IV)
<b>94ix-xi</b>	<b>Segnare un gol</b> Al 15:00 la squadra A segna una rete. A gioco fermo il LM segnala all'arbitro principale che la squadra B aveva segnato una rete perfettamente valida al 14:25. Decisione: la rete della squadra A è annullata, la rete della squadra B è valida e l'orologio è riportato al 14:25 e se necessario le penalità ripristinate.
<b>97</b>	<b>Abbandonare la panchina dei penalizzati</b> <b>Esempio 1</b> Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30. Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio. La sua penalità termina al 06:30. Al 05:45 la squadra A segna una rete nel momento in cui A13 si trova sul ghiaccio. Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato. <b>RISPOSTA:</b> <i>La rete è valida, in quanto la penalità in quel istante era scaduta. Il giocatore A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi.</i> <b>Esempio 2</b> Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30. Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio. La sua penalità termina al 06:40. Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato. <b>RISPOSTA:</b> <i>In quanto il giocatore A13 si trova "illegalmente" sul ghiaccio visto che la sua penalità non era terminata la rete non è valida e A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi.</i> <b>Esempio 3</b> Se un giocatore rientra volontariamente sul ghiaccio prima che la sua penalità termina e la sua squadra segna un gol, questo verrà annullato e gli verrà inflitta una penalità minore per aver lasciato la panchina prima previsto. Questo vale anche se la rete viene segnata dopo lo scadere della penalità. <b>Esempio 4</b> Se un giocatore rientra dalla panchina dei penalizzati "illegalmente" e la squadra segna un gol, la rete è valida? La penalità viene annullata? <b>RISPOSTA:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. La rete è valida</li><li>2. Vista la rete la sua penalità viene annullata. Il giocatore deve tornare sulla panchina dei penalizzati per scontare la penalità per aver lasciato la panchina troppo presto.</li></ol>

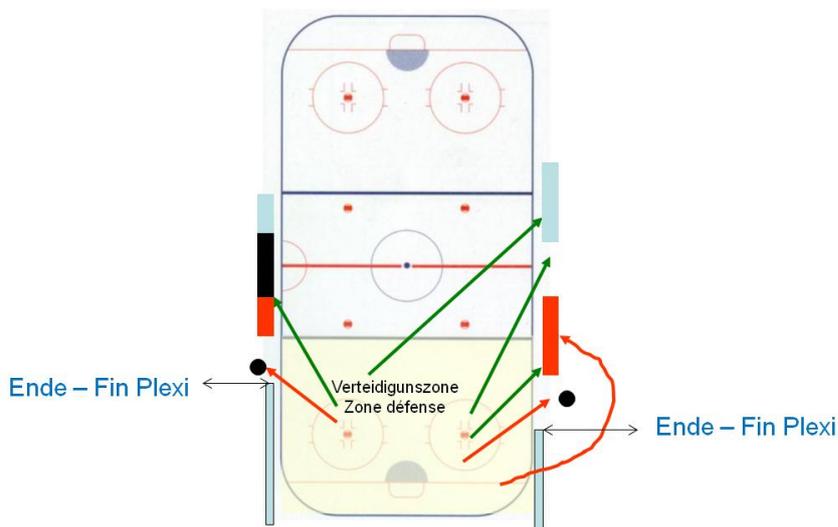
<p><b>98</b></p>	<p><b>Segnare una rete – porta spostata</b></p> <p>Se la porta viene spostata e i pali sono ancora «piatti sul ghiaccio», nel senso che i paletti flessibili sono ancora parzialmente ancorati nel ghiaccio e parzialmente infilati nei pali della porta, la rete è valida. Un rete segnata con la parta come nell'immagine è valida.</p>	
<p><b>104</b></p>	<p><b>Penalità minore - svolgimento</b></p> <p>Un giocatore della squadra A e un giocatore della squadra B si trovano sulla panca delle penalità per scontare una penalità minore. Si gioca 4 contro 4. Alla fine delle loro penalità l'ufficiale in panchina non li lascia tornare sul ghiaccio e le squadre continuano a giocare 4 contro 4. 10 " più tardi la squadra A segna una rete.</p> <p>Questa <b>rete</b> è <b>valida</b> in quanto nessuna squadra è stata svantaggiata per colpa dell'errore del ufficiale in panchina. L'arbitro deve redigere un rapporto presso l'autorità competente.</p> <p><i>Risposta IIHF del 4.2.2005.</i></p>	
<p><b>105</b></p>	<p><b>Penalità maggiore – Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)</b></p> <p>Se un giocatore riceve una penalità maggiore + PPCC a 60:21 nel tempo supplementare di 5 minuti, <b>un giocatore di rimpiazzo dovrà prendere posto sulla panca delle penalità</b> per i 5 minuti, anche se la penalità termina oltre la fine della partita.</p>	
<p><b>116 I/ III</b></p>	<p><b>Ingiurie agli ufficiali</b></p> <p>La regola viene interpretata come segue: Un giocatore che provoca o contesta la decisione o usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo riceve una penalità minore. Se continua con il suo comportamento antisportivo riceve ulteriormente una penalità disciplinare ('10)</p> <p>Esempio: un giocatore viene punito con una penalità minore e a questo punto reclama. Il giocatore riceve per il suo comportamento un ulteriore penalità minore e non direttamente una penalità disciplinare ('10).</p>	
<p><b>116, 168</b></p>	<p><b>Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento)</b></p> <p>Come deve essere sanzionato un Ufficiale di una squadra, Coach o giocatore che "usa un asciugamano a modi bandiera", "simula un non vedente" o altre situazioni antisportive del genere non definite?</p> <p>In base al sottotitolo della parte 5 del Regolamento (Regole di gioco/generali) e analogamente alla definizione della regola 116/168 i comportamento sopra citati o ulteriori che non sono definite nel regolamento sono da sanzionare nel seguente modo:</p> <p>Un giocatore o un ufficiale di una squadra che da qualche parte nello stadio sventola un asciugamano o simile, a modi bandiera o compie un gesto simile per umiliare l'arbitro o si comporta in modo altezzoso, ostinato nei confronti dell'arbitro, viene punito con una penalità disciplinare di partita.</p> <p>Un giocatore o un ufficiale di gara che da qualche parte nello stadio, „simula un non vedente" o compie un gesto simile viene penalizzato come minimo con una penalità minore.</p> <p>Un giocatore che prende il bastone di un suo avversario e lo rompe appositamente, riceve una penalità disciplinare di partita per cattiva condotta.</p> <p>Se un giocatore attaccante che si posiziona di fronte al portiere avversario e si impegna in azioni come agitando le braccia davanti al volto del portiere (raggio visivo) con lo</p>	

scopo di distrarlo o provocarlo con un movimento snaturato o un comportamento antisportivo sarà punito con una penalità minore (Regola 151iii descrive una situazione simile).

**135 Interpretazione per piste che non corrispondono al regolamento**

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



**141 Pugni ed eccessiva durezza (Figthing and Roughing)**

**158**

Gli arbitri sono tenuti ad intraprendere tutto per evitare delle risse (alterchi).

I guardalinee devono agire in tempo per evitare degli alterchi ed evitare che altri giocatori s'immischino.

La regola è interpretata come segue:

Se due giocatori s'incontrano e sono decisi a battersi, ma il confronto degenera, bisogna infliggere delle penalità secondo le regola 158 e 141, si decide come segue:

**1. Con i guanti (regola 158)**

- Ca. 1-2 colpi = 2' (Eccessiva durezza)
- Ca. 3-4 colpi = 2'+2' (Eccessiva durezza)
- Ca. 5-6 colpi = 5 + PPCC (Eccessiva durezza)

Dovesse aggiungersi un terzo giocatore (o più) nell'incontro esso verrà punito con 2', 2+2 oppure 5'. Qui non entra in gioco la regola "Third man in".

**2. Con i guanti (regola 141)**

Più di 6 colpi = 5 + PPCC (rissa)

Se un terzo giocatore che si trova sul ghiaccio interviene per primo nella rissa sarà penalizzato secondo il principio di "Third man in".

Se la rissa non viene arrestata da uno dei due giocatori, in seguito alla richiesta o all'intervento dei guardalinee. Se i due giocatori sono stati separati e uno o entrambi continuano o tentano di continuare la rissa.

**3. Senza guanti**

Un giocarote che si batte senza guanti = 5' + PPCC (rissa) nella NL, SL e U20-ELIT  
= 5' + PP nella RL

**Complementi generali:**

- **Se l'istigatore o l'aggressore è identificabile**  
Si assegna una penalità di 2 minuti supplementari
- **In caso di pugno inatteso / colpi pericolosi / ferite evidenti causate da pugni**  
Si assegna una penalità di **5' + PPCC o PP**
- **Colui che in vista di un combattimento si leva i guanti o il casco**  
È penalizzato con una penalità disciplinare di 10' (regola 141 iii e/o 158 iv).  
*Se è inflitta una penalità di 5' + PPCC la penalità disciplinare di 10' non viene inflitta*
- **A discrezione degli arbitri**  
Resta a discrezione degli arbitri pronunciare delle penalità di 5' + PPCC o PP secondo le regole 141 e 158.  
Per esempio: (non esaustivo)
  - Un giocatore è implicato nella medesima partita una seconda volta in una rissa.
  - L'arbitro ha chiesto alle due squadre di rispettare le regole.
  - **Rissa intenzionale e ricercata.**

**143**

**Bastone alto**

Un bastone alto al viso riceve **sempre** una penalità.

Nel momento in cui un giocatore perde l'equilibrio è responsabile del suo bastone.

Picchiare/ scuotere il proprio bastone con una mano non è bastone alto bensì un **colpo di bastone**. Dev'essere sanzionato secondo questa regola.

Ad un giocatore che ferisce accidentalmente/involontariamente un avversario con un fallo con il bastone alto sarà inflitta una doppia penalità minore (2+2).

Se avviene nel modo imprudente o intenzionale la sanzione è 5 + PPCC

Precisazione:

Un tentativo mancato di voler alzare il bastone e finisce con un bastone alto, non è più considerato imprudente, bensì accidentalmente/involontariamente.

**143**

**Definizione di ferimento per bastone alto**

Un giocatore si considera "ferito" quando:

- sanguina dal naso palesemente
- la pelle del collo o della faccia è tagliata o aperta
- si nota un chiaro danneggiamento di denti
- per il SR è chiaro che il giocatore non può terminare la partita

(uno dei criteri menzionati sono sufficienti per decretare un ferimento)

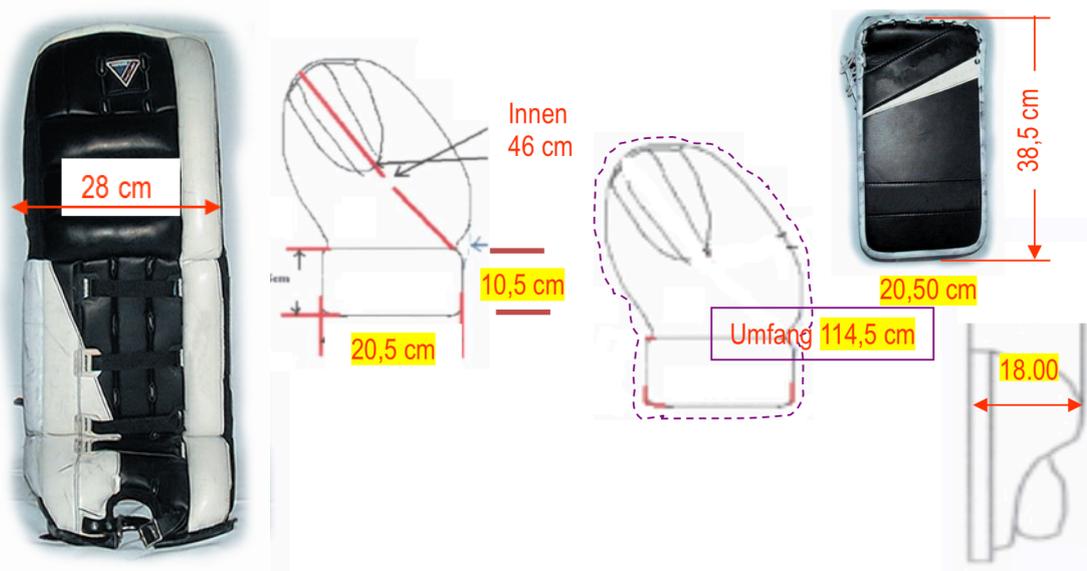
Nota:

*Un po' sangue nella bocca, le labbra gonfie o un bernoccolo non sono sufficienti per decretare un ferimento. Dalla definizione di ferimento, si intende che un giocatore debba saltare almeno un cambio.*

<p><b>159</b></p>	<p><b>Colpo di bastone (tra le gambe)</b></p> <p>Un giocatore che alza il bastone tra le gambe di un avversario e lo colpisce tra gli inguini riceve una penalità maggiore + PPCC o una PP.</p> <p>Quando il bastone tenuto tra le gambe dell'avversario é tirato, agganciato, e senza colpire, si darà una penalità per aggancio. (come per esempio un movimento di apri bottiglie)</p> <p>Queste azioni sono meno pericolose che un colpo di bastone con la paletta tra le gambe.</p>
<p><b>165</b></p>	<p><b>Lancio di un oggetto dalla panchina/panchina delle penalizzati</b></p> <p>Un giocatore o un addetto alla squadra identificabile, che lancia un oggetto qualsiasi sul ghiaccio, è da punire con und PPCC.</p>
<p><b>177</b></p>	<p><b>Tiri di rigore prima della partita, sezione giovanile – penalità</b></p> <p>La regola é applicata come durante l'esecuzione di un tiro di rigore normale. Se un portiere dovesse commettere un fallo contro un giocatore di movimento, al portiere sarà inflitta la penalità adeguata e un sostituto dovrà scontare la penalità sulla panca penalizzati. Se un giocatore di movimento commette anch'esso un fallo dovrà immediatamente prendere posto sulla panca penalizzati.</p> <p>Il numero di giocatori presenti sul ghiaccio al momento dell'inizio della partita sarà determinato per rapporto al numero di giocatori penalizzati e visualizzati sull'orologio.</p>
<p><b>178</b></p>	<p><b>Esecuzione di un tiro di rigore – Controllo prima del tiro</b></p> <p>L'arbitro <b>controlla</b> la porta prima di ogni tiro di rigore al fine d'assicurarsi che è ben ancorata.</p>
<p><b>178</b></p>	<p><b>Esecuzione di un tiro di rigore – Lancio d'oggetti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se gli <b>spettatori lanciano uno o più oggetti</b> sul ghiaccio durante l'esecuzione di un tiro di rigore, che distrae o ostacola il giocatore esecutore del tiro di rigore, un <b>nuovo tentativo</b> dev'essere <b>accordato</b>.</li> </ol> <p>Se gli spettatori lanciano oggetti l'arbitro segnala con il braccio alzato che il tiro verrà ritirato se questo non viene segnato.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Se al momento della ripetizione del tiro di penalità gli spettatori lanciano <b>nuovamente</b> uno o più oggetti sul ghiaccio, l'arbitro procede come al punto 1.</li> <li>3. La seconda ripetizione si esegue nella <b>zona di fondo opposta</b>. Cambiamento di lato per l'esecuzione del tiro di penalità.</li> <li>4. Se al momento del Game Winning Shots più tiri non sono ancora stati eseguiti, saranno effettuati unicamente su una porta.</li> <li>5. Se dopo aver cambiato il lato, ci sono dei nuovi lanci d'oggetti, e non è quindi più possibile procedere correttamente al tiro di penalità l'arbitro non ha altra possibilità che interrompere la partita.</li> </ol>

187

Misure e dimensioni dell'equipaggiamento del portiere



Per le LS (Leistung Sport) ci sono ancora altre dimensioni da rispettare!

SUPPLEMENTARI – ESEMPI DI PENALITÀ

Penalità esistenti prima del Overtime

	Tempo	Team A	Team B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 4	I giocatori rientrano sul ghiaccio dopo l'espiazione delle penalità. Si giocherà al loro rientro a 4 contro 4 e alla prima interruzione si riprenderà a 3 contro 3.
2	59:10 59:30 61:10 61:30		B17 - 2' B36 - 2'	5 : 3	5 : 3 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se la quantità di giocatori è nuovamente a 5 contro 4 o a 5 contro 5, alla prossima interruzione si aggiusterà il numero di giocatori a 4 : 3 o a 3 : 3.
3	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se la quantità di giocatori è nuovamente a 4 contro 4, alla prossima interruzione si aggiusterà il numero di giocatori a 3 : 3.
4	59:10 59:50 61:10 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se la quantità di giocatori è nuovamente a 4 contro 5 o 5 contro 5 (risp. 4:4), alla prossima interruzione si aggiusterà il numero di giocatori a 3 : 4 o a 3 : 3.
5	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.

## Raccolta d'interpretazioni delle regole 2018 - 2022

6	59:10 59:30 59:40 61:10 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'  B36 - 2'	3 : 3	3 : 3  4 : 4 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.
7	59:10 59:20 59:30 59:40 61:10 61:20 61:30 61:40	A5 - 2'  A7 - 2'	B17 - 2'  B36 - 2'	3 : 3	3 : 3  4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.

### Penalità durante l'Overtime

	Zeit OT	Team A	Team B	Anzahl Spieler auf dem Eis
	60:30	A23 - 2'		3 : 4
	61:00		B17 - 2'	3 : 3
	61:30	A7 - 2'		3 : 4
	62:30			4 : 4 Fine penalità A23 – Interruzione prima del 63:00 si gioca 3 : 3.
	63:00			4 : 5 Fine penalità B17 – Interruzione prima del 63:30 si gioca 3 : 4.
	63:30			5 : 5 Fine penalità A7 – Prossima interruzione correggere a 3 : 3.
	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, inizio del supplementare 3 : 3 3 : 3 le penalità non sono visualizzate sull'orologio e i giocatori possono rientrare dalla panca penalizzati alla fine delle loro penalità durante la prossima interruzione (regola 102i ultimo paragrafo)