IIHF

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO.

2018–2022

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in lingua inglese o tradotta e riprodotta in qualsiasi altra lingua o trasmessa con qualsiasi mezzo elettronico o meccanico, compresa la fotocopiatura o qualsiasi sistema, senza la preventiva autorizzazione scritta della Federazione Internazionale Hockey Ghiaccio.

Settembre 2019, 2.Edizione UPDATE 2020.07.13

© International Ice Hockey Federation

Il testo del Regolamento Ufficiale IIHF del 2018 – 2022 è la versione inglese fornita esclusivamente dalla Federazione Internazionale di Hockey su Ghiaccio. Eventuali discrepanze o differenze in questa versione tradotta del Regolamento Ufficiale IIHF 2018 - 2022 non sono vincolanti e non hanno alcun effetto giuridico ai fini della conformità o dell’applicazione. In caso di dubbi per quanto riguarda l'accuratezza delle informazioni presentate da questa versione tradotta del Regolamento Ufficiale IIHF 2018 - 2022, si prega di fare riferimento alla versione inglese del Regolamento Ufficiale IIHF 2018 – 2022 accessibile presso la IIHF.com, che riporta la versione ufficiale.

IIHF

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO

2018–2022

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

REGOLAMENTO DI GIOCO		**11**
REGOLA 1	LA FEDERAZIONE INTERNAZIONALE HOCKEY GHIACCIO (IIHF) COME ORGANO DI GOVERNO	12
SEZIONE 1 – STANDARD DELLE COMPETIZIONI		13
REGOLA 2	SESSO DEI PARTECIPANTI	13
REGOLA 3	GIOCATORI CHE POSSONO PARTECIPARE/ETA’	13
REGOLA 4	UFFICIALI SUL GHIACCIO	13
REGOLA 5	AUTORITA’ COMPETENTI E DISCIPLINA	13
REGOLA 6	DOPING	14
REGOLA 7	TERMINOLOGIA	14
SEZIONE 2 - LA PISTA		18
REGOLA 8	SUPERFICIE GHIACCIATA/PRONTA PER GIOCARE	18
REGOLA 9	PANCHE DEI GIOCATORI	18
REGOLA 10	PANCHE DELLE PENALITA’	19
REGOLA 11	OGGETTI SUL GHIACCIO	19
REGOLA 12	DIMENSIONI STANDARD DELLA PISTA - aggiustata	19
REGOLA 13	BALAUSTRE DELLA PISTA	21
REGOLA 14	VETRO DI PROTEZIONE	21
REGOLA 15	RETE PROTETTIVA	22
REGOLA 16	PORTE DI ACCESSO ALLA PISTA	22
REGOLA 17	SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/ZONE	22
REGOLA 18	SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/CERCHI E PUNTI DI INGAGGIO	23
REGOLA 19	SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/AREE	24
REGOLA 20	PORTE DI GIOCO	26
SEZIONE 3 - SQUADRE E GIOCATORI		27
REGOLA 21	COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE	27
REGOLA 22	PARTITE PERSE	27
REGOLA 23	GIOCATORE SENZA I REQUISITI PER GIOCARE	27
REGOLA 24	GIOCATORI IN TENUTA DA GIOCO	28
REGOLA 25	PERSONALE ADDETTO ALLA SQUADRA	29
REGOLA 26	ADDETTI ALLE SQUADRE E TECNOLOGIA	29
REGOLA 27	GIOCATORI SUL GHIACCIO DURANTE IL GIOCO	29
REGOLA 28	CAPITANO E CAPITANI SOSTITUTI	29
SEZIONE 4 - EQUIPAGGIAMENTO DEI PATTINATORI		31
REGOLA 29	EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO	31
REGOLA 30	GOMITIERE	31
REGOLA 31	PROTEZIONE DEL VISO	31
REGOLA 32	MATERIALE FLUORESCENTE	32

REGOLA 33	GUANTI	32
REGOLA 34	CASCO	32
REGOLA 35	PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA / PATTINATORI	33
REGOLA 36	PARASTINCHI	33
REGOLA 37	PATTINI / PATTINATORI	33
REGOLA 38	BASTONE / PATTINATORI	34
REGOLA 39	NASTRO	35
REGOLA 40	DIVISA / PATTINATORI	35
REGOLA 41	MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO DI UN GIOCATORE	36
REGOLA 42	MISURAZIONE DEL BASTONE DI UN PATTINATORE / SERIE DI TIRI DI RIGORE	37
SEZIONE 5 - REGOLE DI GIOCO / GENERALI		38
REGOLA 43	COME SI GIOCA LA PARTITA	38
REGOLA 44	DURATA DELLA PARTITA	38
REGOLA 45	TABELLONE PUNTEGGIO OROLOGIO	39
REGOLA 46	FISCHIETTO	39
REGOLA 47	DISCO	39
REGOLA 48	RISCALDAMENTO	39
REGOLA 49	DISCO DURANTE IL GIOCO	40
REGOLA 50	CAMBIO DI CAMPO	40
REGOLA 51	INIZIO DI UNA AZIONE DI GIOCO	40
REGOLA 52	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / GENERALE	40
REGOLA 53	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / PENALITA' INFLITTE	41
REGOLA 54	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / FERITO	42
REGOLA 55	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / ZONA DI DIFESA	42
REGOLA 56	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / PUNTO D'INGAGGIO A CENTRO CAMPO	42
REGOLA 57	STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO / ZONA DI ATTACCO	43
REGOLA 58	PROCEDURA PER ESEGUIRE L'INGAGGIO - aggiustata	44
REGOLA 59	INGAGGI FALSATI - aggiustata	45
REGOLA 60	INTERRUZIONI TELEVISIVE	46
REGOLA 61	TIME-OUT PER LA SQUADRA	46
REGOLA 62	TEMPO SUPPLEMENTARE	47
REGOLA 63	SERIE DI TIRI DI RIGORE	47
SEZIONE 6 - REGOLE DEL GIOCO / INTERRUZIONI DEL GIOCO		49
REGOLA 64	OSTRUZIONISMO DA PARTE DEGLI SPETTATORI	49
REGOLA 65	LIBERAZIONE VIETATA / IBRIDA	49
REGOLA 66	LIBERAZIONE VIETATA DEL DISCO / SPECIFICHE DI GIOCO	50
REGOLA 67	DISCO FUORI DAL CAMPO DI GIOCO	52
REGOLA 68	DISCO SUL CORRIMANO DELLA BALAUSTRA	52

REGOLA 69	DISCO SULLA RETE DELLA PORTA (BASE E SOPRA)	53
REGOLA 70	DISCO FUORI SULLA RETE DI FONDO	53
REGOLA 71	DISCO NON VISIBILE	54
REGOLA 72	DISCO CHE COLPISCE LA PORTA ED ESCE DAL CAMPO	54
REGOLA 73	DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE SUL GHIACCIO	54
REGOLA 74	PASSAGGIO CON LA MANO	54
REGOLA 75	GIOCARE IL DISCO CON BASTONE ALTO / AZIONE DI GIOCO	55
REGOLA 76	SPINGERE IL DISCO IN PORTA CON BASTONE ALTO	56
REGOLA 77	VETRO PROTETTIVO/DANNEGGIATO	57
REGOLA 78	FUORIGIOCO	57
REGOLA 79	SITUAZIONI DI FUORIGIOCO	58
REGOLA 80	INGAGGI DOPO UN FUORIGIOCO	59
REGOLA 81	IN GIOCO	60
REGOLA 82	FUORIGIOCO RITARDATO	60
REGOLA 83	FUORIGIOCO RITARDATO / LIBERAZIONE VIETATA IBRIDA	62
REGOLA 84	FUORIGIOCO INTENZIONALE	62
REGOLA 85	PATTINATORE INFORTUNATO	62
REGOLA 86	UFFICIALE SUL GHIACCIO INFORTUNATO	63
SEZIONE 7 - REGOLE DI GIOCO / CAMBIO DEI GIOCATORI		64
REGOLA 87	DEFINIZIONE SUL GHIACCIO / FUORI DAL GHIACCIO	64
REGOLA 88	CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UN'AZIONE DI GIOCO	64
REGOLA 89	ACCESSO ILLEGALE ALLA PANCA DEI GIOCATORI AVVERSARI	64
REGOLA 90	PANCA DEI GIOCATORI DENTRO LA LINEA BLU / FUORIGIOCO	65
REGOLA 91	CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UN'INTERRUZIONE	65
REGOLA 92	PROCEDURA PER IL CAMBIO DEI GIOCATORI	65
REGOLA 93	CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA LIBERAZIONE VIETATA	66
SEZIONE 8 - REGOLE DEL GIOCO / GOL		67
REGOLA 94	SEGNARE UN GOL - aggiustata	67
REGOLA 95	AREA DI PORTA - QUELLO CHE RIGUARDA SEGNARE UN GOL - soppressa	68
REGOLA 96	GOL CON IL PATTINO - aggiustata	68
REGOLA 97	ANNULLAMENTO DI UN GOL / AZIONE DI GIOCO - aggiustata	69
REGOLA 98	ANNULLAMENTO DI UN GOL / PORTA SPOSTATA	70
REGOLA 99	UTILIZZO DEL GIUDICE DEL VIDEO-GOL PER DECIDERE UN GOL - aggiustata	71
SEZIONE 9 - PENALITA' DI GIOCO / DURATA E SITUAZIONI		72
REGOLA 100	QUANDO POSSONO ESSERE CHIAMATE LE PENALITÀ	72
REGOLA 101	INFLIGGERE PENALITA' - PROCEDURA	72
REGOLA 102	PENALITA' SUL TABELLONE	73
REGOLA 103	GIOCARE IN INFERIORITA' NUMERICA	73
REGOLA 104	DURATA DELLE PENALITA' / MINORE – MINORE DI PANCA	74

REGOLA 105	DURATA DELLE PENALITA' / MAGGIORE	74
REGOLA 106	DURATA DELLE PENALITA' / MINORE E MAGGIORE	74
REGOLA 107	DURATA DELLE PENALITA' / CATTIVA CONDOTTA	75
REGOLA 108	DURATA DELLE PENALITA' / MINORE E CATTIVA CONDOTTA	75
REGOLA 109	DURATA DELLE PENALITA' / PENALITA' PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA	75
REGOLA 110	DURATA DELLE PENALITA' / PENALITA' DI PARTITA	76
REGOLA 111	SITUAZIONI DI PENALITA'	76
REGOLA 112	PENALITA' COINCIDENTI	77
REGOLA 113	TEMPO DI INIZIO DELLE PENALITA' DIFFERITE	78
REGOLA 114	CHIAMATA DI UNA PENALITA' RITARDATA – CONTROLLO DEL DISCO & GOL	79
REGOLA 115	PENALITA' DURANTE IL TEMPO SUPPLEMENTARE	81
SEZIONE 10 -	DESCRIZIONE DELLE PENALITA' DI GIOCO	82
REGOLA 116	INGIURIE AGLI UFFICIALI	82
REGOLA 117	MINORE DI PANCA	83
REGOLA 118	MORDERE	84
REGOLA 119	CARICA ALLA BALAUSTRA	84
REGOLA 120	BASTONE ROTTO / GIOCARE CON – SOSTITUZIONE - aggiustata	84
REGOLA 121	COLPIRE CON IL POMOLO (BUT-ENDING)	86
REGOLA 122	CARICA SCORRETTA	86
REGOLA 123	CARICA DA TERGO	87
REGOLA 124	CARICA ALLA TESTA O AL COLLO	87
REGOLA 125	CLIPPING	88
REGOLA 126	CHIUDERE IL DISCO CON LA MANO	88
REGOLA 127	CARICA CON IL BASTONE	89
REGOLA 128	EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO/USO PERICOLOSO DELL'EQUIPAGGIAMENTO	89
REGOLA 129	RITARDO DEL GIOCO / MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO	90
REGOLA 130	RITARDO DEL GIOCO / SPOSTAMENTO DELLA PORTA	91
REGOLA 131	RITARDO DEL GIOCO / CADUTA SUL DISCO	91
REGOLA 132	RITARDO DEL GIOCO / BLOCCO INUTILE DEL DISCO	91
REGOLA 133	RITARDO DEL GIOCO / FESTEGGIAMENTI DEI GOL	91
REGOLA 134	RITARDO DEL GIOCO / FORMAZIONE DI INIZIO IN RITARDO	91
REGOLA 135	RITARDO DEL GIOCO / TIRARE O LANCIARE IL DISCO FUORI DAL CAMPO	91
REGOLA 136	RITARDO DEL GIOCO / CAMBIO DOPO UNA LIBERAZIONE VIETATA - aggiustata	92
REGOLA 137	RITARDO DEL GIOCO / VIOLAZIONE DELLE PROCEDURE DI INGAGGIO - aggiustata	93
REGOLA 138	TUFFI O SIMULAZIONE	93

REGOLA 139	GOMITATA	93
REGOLA 140	RISSA CON SPETTATORI	93
REGOLA 141	RISSA	94
REGOLA 142	COLPIRE CON LA TESTA	95
REGOLA 143	BASTONE ALTO	95
REGOLA 144	TRATTENUTA	95
REGOLA 145	TRATTENUTA DEL BASTONE	96
REGOLA 146	AGGANCIO CON IL BASTONE	96
REGOLA 147	BASTONE IRREGOLARE – MISURAZIONE DEL BASTONE	96
REGOLA 148	GIOCATORE FERITO CHE RIFIUTA DI LASCIARE IL GHIACCIO	97
REGOLA 149	OSTRUZIONISMO	98
REGOLA 150	OSTRUZIONISMO SUL PORTIERE - aggiustata	99
REGOLA 151	CALCIARE	101
REGOLA 152	USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO	101
REGOLA 153	CARICA IN RITARDO / LATE HIT	102
REGOLA 154	PANCA DEI PUNITI VIOLAZIONI – LASCIARE IN ANTICIPO / ACCESSO NON CORRETTO	102
REGOLA 155	GIOCARE SENZA CASCO	103
REGOLA 156	AFFERRARE I CAPELLI, CASCO, MASCHERA INTEGRALE	103
REGOLA 157	RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO	103
REGOLA 158	ECCESSIVA DUREZZA	104
REGOLA 159	USO SCORRETTO DEL BASTONE (SLASHING)	104
REGOLA 160	SLEW – FOOTING	104
REGOLA 161	COLPIRE CON LA PUNTA DEL BASTONE (SPEARING)	105
REGOLA 162	SPUTARE	105
REGOLA 163	DERIDERE, SCHERNIRE GLI AVVERSARI (TAUNTING)	105
REGOLA 164	ADDETTI ALLA PANCA CHE ENTRANO SUL GHIACCIO	105
REGOLA 165	LANCIO DEL BASTONE O DI UN OGGETTO - aggiustata	106
REGOLA 166	TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO	107
REGOLA 167	SGAMBETTO	107
REGOLA 168	COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO	108
REGOLA 169	HOCKEY FEMMINILE – COLPI ILLEGALI	109
SEZIONE 11 - TIRI DI RIGORE E GOL ASSEGNATI		111
REGOLA 170	TIRI DI RIGORE E SERIE DI TIRI DI RIGORE COME PARTE DEL GIOCO	111
REGOLA 171	TIRO DI RIGORE / CONTROPIEDE	111
REGOLA 172	TIRO DI RIGORE / OSTRUZIONISMO O LANCIO DI OGGETTI	112
REGOLA 173	TIRO DI RIGORE / ULTIMI DUE MINUTI TEMPO REGOLAMENTARE / SUPPLEMENTARE	113
REGOLA 174	TIRO DI RIGORE / GIOCATORE CHE SPOSTA LA PORTA	113
REGOLA 175	TIRO DI RIGORE / PATTINATORE CHE SI BUTTA SUL DISCO	113

REGOLA 176	PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE / OSSERVAZIONI	113
REGOLA 177	PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE / TIRARE IL RIGORE	114
REGOLA 178	PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE / SITUAZIONI PARTICOLARI	116
REGOLA 179	GOL ASSEGNATI	117
REGOLA 180	GOL ASSEGNATI / OSTRUIRE LA PORTA	118
SEZIONE 12 - REGOLE SPECIFICHE PER I PORTIERI		119
REGOLA 181	RISCALDAMENTO DEL PORTIERE	119
REGOLA 182	PORTIERE COME CAPITANO O CAPITANO SOSTITUTO	119
REGOLA 183	PROTEZIONE DEL PORTIERE - soppressa	115
REGOLA 184	PORTIERE E AREA DI PORTA - soppressa	119
REGOLA 185	PORTIERE E AREA DI PORTA / GOL VALIDO - soppressa	119
REGOLA 186	PORTIERE E AREA DI PORTA / GOL ANNULLATO - soppressa	119
REGOLA 187	EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE / GENERALE	119
REGOLA 188	GUANTO CON LA PIASTRA (SCUDO) / PORTIERE	120
REGOLA 189	PROTEZIONE DEL PETTO E DELLE BRACCIA/ PORTIERE	120
REGOLA 190	MASCHERA FACCIALE / PORTIERE	120
REGOLA 191	PROTEZIONE DELLE GINOCCHIA / PORTIERE	121
REGOLA 192	PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA / PORTIERE	121
REGOLA 193	GAMBALI / PORTIERE	121
REGOLA 194	PANTALONI / PORTIERE	121
REGOLA 195	PATTINI / PORTIERE	122
REGOLA 196	BASTONE / PORTIERE	122
REGOLA 197	MAGLIA / PORTIERE	123
REGOLA 198	PROTEZIONE DELLA GOLA / PORTIERE	123
REGOLA 199	DIVISA / PORTIERE	123
REGOLA 200	SITUAZIONI DI GIOCO / DISCO CHE COLPISCE LA MASCHERA DEL PORTIERE	123
REGOLA 201	LANCIO DEL DISCO IN AVANTI / PORTIERE	123
REGOLA 202	SOSTITUZIONI DEL PORTIERE	124
REGOLA 203	SOSTITUZIONE ILLEGALE / PORTIERE	125
REGOLA 204	INGAGGI / PORTIERE	125
REGOLA 205	LA LIBERAZIONE VIETATA E IL PORTIERE	125
REGOLA 206	TIME-OUT E IL PORTIERE	125
REGOLA 207	PENALITA' DEL PORTIERE / OSSERVAZIONI	126
REGOLA 208	PENALITA' DEL PORTIERE / DESCRIZIONE	127
REGOLA 209	OLTRE LA LINEA ROSSA DI CENTRO CAMPO / PORTIERE	127
REGOLA 210	BASTONE ROTTO / PORTIERE - aggiustata	127
REGOLA 211	EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO / PORTIERE	128
REGOLA 212	RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE–MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO	129

REGOLA 213 RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE – PORTA SPOSTATA 129
REGOLA 214 RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE – FERMA IL DISCO LUNGO LA BALAUSTRA 129
REGOLA 215 RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE ALLA PANCA DEI GIOCATORI DURANTE UNA PAUSA 130
REGOLA 216 RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE – RIMOZIONE DELLA MASCHERA 130
REGOLA 217 RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE – LANCIARE O TIRARE IL DISCO FUORI DAL CAMPO DI GIOCO 130
REGOLA 218 DISCO SULLA RETE DELLA PORTA / PORTIERE 130
REGOLA 219 RISSA / PORTIERE 131
REGOLA 220 TRATTENERE IL DISCO IN AREA DI PORTA / PORTIERE 131
REGOLA 221 TRATTENERE IL DISCO FUORI DELL'AREA DI PORTA / PORTIERE 131
REGOLA 222 OSTRUZIONE ILLEGALE DELLA PORTA O ACCUMULARE NEVE / PORTIERE 131
REGOLA 223 ABBANDONO AREA DI PORTA DURANTE UNA RISSA TRA GIOCATORI / PORTIERE 132
REGOLA 224 TROPPI UOMINI IN CAMPO / PORTIERE 132
REGOLA 225 TIRI DI RIGORE / FALLI DEL PORTIERE 133
REGOLA 226 GOL ASSEGNATI / FALLI DEL PORTIERE 133

APPENDICE 1 – PENALITA' SULL'OROLOGIO - SITUAZIONI SPECIFICHE 134
GOL SEGNATI CONTRO UNA SQUADRA IN INFERIORITA' NUMERICA 134
GOL SEGNATI DURANTE UNA PENALITA' RITARDATA 137
PENALITA' MINORI COINCIDENTI 139
PENALITA' MAGGIORI COINCIDENTI 144
COMBINAZIONI DI PENALITA' MINORI E MAGGIORI COINCIDENTI 144
COMBINAZIONI DI PENALITA' MAGGIORI E DI PARTITA COINCIDENTI 146
PENALITA' RITARDATE 146
PENALITA' DEL PORTIERE 148

APPENDICE 2 –SITUAZIONI DI OSTRUZIONISMO SUL PORTIERE 150 : 134
REGOLA 150 - OSTRUZIONISMO SUL PORTIERE 134

APPENDICE 3 - SEGNALI DEGLI ARBITRI E DEI LINESMEN 156
SEGNALI DEGLI ARBITRI 157
SEGNALI DEGLI ARBITRI (HOCKEY FEMMINILE) 165
SEGNALI DEI LINESMEN 166

NOTE 159

REGOLAMENTO

REGOLA 1 – LA FEDERAZIONE INTERNAZIONALE HOCKEY SU GHIACCIO (IIHF) COME ORGANO DI GOVERNO.

i. La IIHF costituita dai paesi membri che, quando si associano, riconoscono la necessità di partecipare ad un sistema codificato di regole basato sulla sportività, indipendentemente dal livello o dal luogo dove si gioca.

ii. Le regole della IIHF hanno lo scopo di promuovere il talento e l'atletismo in un ambiente sicuro. Le violazioni di queste norme sono trattate dagli ufficiali sul ghiaccio durante le azioni di gioco. Più gravi violazioni potranno essere ulteriormente indirizzate dopo le partite alle autorità di legge competenti in conformità allo Statuto e al Codice Disciplinare della IIHF.

iii. Un giocatore, un arbitro, un dirigente di squadra, o un membro di qualsiasi nazione associata, coinvolti nella manipolazione di una competizione, saranno puniti sulla base del Codice di Condotta della IIHF.

iv. I giocatori che competono per la loro nazione ad un evento IIHF devono farlo con la comprensione e il rispetto di queste regole e accettando di rispettarle sempre.

v. Il Regolamento Ufficiale IIHF è applicabile a tutte le competizioni IIHF, competizioni olimpiche e le qualificazioni ad esse collegate e di tutte le altre competizioni internazionali come stabilito dalla IIHF e come definito dallo Statuto sociale 1300 della IIHF.

SEZIONE 1 – STANDARD DELLE COMPETIZIONI

OSSERVAZIONE - Gli Standard del gioco garantiscono l'imparzialità delle competizioni a tutti i livelli. Tali norme riconoscono la necessità di una parità di condizioni e la responsabilità delle nazioni associate, dei giocatori, degli ufficiali di aderire a questi standard.

REGOLA 2 – SESSO DEI PARTECIPANTI

i. Nelle competizioni IIHF, nessun giocatore di sesso maschile può partecipare ad un evento riservato a giocatori di sesso femminile, e nessun giocatore di sesso femminile può partecipare ad un evento riservato a giocatori di sesso maschile.

REGOLA 3 – GIOCATORI CHE POSSONO GIOCARE/ETÀ

Vedi anche gli statuti dell'IIHF

i. Per i tornei specifici per età, in particolare U18 e U20 vi è una età minima e una età massima per l'ammissibilità del giocatore. L'età minima è 15 anni.

REGOLA 4 - UFFICIALI SUL GHIACCIO

Vedi anche il Manuale delle Procedure arbitrali

i. Tutte le decisioni prese dagli ufficiali sul ghiaccio si basano sulla loro discrezione nel comprendere, deliberare, e interpretare questo regolamento in modo imparziale.
ii. Sia il sistema a tre (un arbitro e due guardalinee) sia il sistema a quattro (due arbitri e due guardalinee) vengono utilizzati in tutti i campionati IIHF, tornei e incontri internazionali che coinvolgono squadre nazionali. I compiti di arbitri e guardalinee sono gli stessi in entrambi i sistemi.
iii. I membri delle nazioni associate hanno l'autorità di usare il sistema con due ufficiali sul ghiaccio (due ufficiali sul ghiaccio che lavorano sia come arbitri sia come linesmen) o altro sistema arbitrale nelle competizioni che sono completamente sotto la loro giurisdizione.
iv. Il sistema con il giudice addetto alla moviola è obbligatorio solo per le specifiche competizioni IIHF.

REGOLA 5 – AUTORITA' COMPETENTI E DISCIPLINA

Vedi anche il Codice Disciplinare IIHF

i. "Autorità competenti" si riferisce specificatamente all'organo immediato della partita in fase di gioco. Oltre agli ufficiali sul ghiaccio ogni partita nei campionati e negli eventi della IIHF è controllata da un supervisore degli arbitri e, eventualmente, da una commissione disciplinare o un loro rappresentante. Le azioni che mostrano una flagrante violazione delle regole del gioco possono essere trattate dopo la partita dalle autorità competenti.

REGOLA 6 – DOPING

Vedi anche la regolamentazione sul controllo del Doping e il Codice Disciplinare IIHF

i. L'associazione alla IIHF comprende l'accettazione del Codice Mondiale Antidoping e obbliga che le politiche, le regole e i programmi delle associazioni nazionali aderenti siano in conformità con il codice.

REGOLA 7 – TERMINOLOGIA

CATEGORIE DI ETA' – Si riferisce allo stato dei giocatori per un'intera stagione hockeistica (es: un giocatore della categoria under 18 per una specifica stagione è tenuto a rispettare le regole inerenti tale categoria per l'intera stagione, indipendentemente a che competizione stia partecipando.

METÀ CAMPO ATTACCO/METÀ CAMPO DIFESA – La divisione della superficie ghiacciata in due parti uguali usando la linea rossa di centro come punto di divisione. La squadra che è più vicina alla propria porta è nella propria metà di difesa mentre la squadra che è più lontana dalla propria porta è nella metà campo di attacco.

CARICA – Una carica rappresenta un contatto di un pattinatore con un pattinatore avversario con lo scopo di separare l'avversario dal disco. Qualsiasi pattinatore in controllo o possesso del disco può essere caricato a patto che:

a) La carica sia fatta con le anche, col corpo o con le spalle;
b) Il contatto con l'avversario avvenga da davanti o di lato e che l'obiettivo non sia né la testa né il collo o la parte bassa del corpo (sotto le anche).

Non esiste una carica regolare alla schiena, alla testa o alla parte bassa del corpo di un avversario.
Non esiste una carica regolare fatta principalmente con la parte bassa del corpo, con il bastone o con la testa.
Non esiste una carica regolare contro un portiere.

CONTROPIEDE – Qualsiasi situazione durante la partita che presenta tutti i seguenti criteri: (1) Un giocatore attaccante ha il controllo del disco o in una ovvia posizione per guadagnare il controllo di un disco libero e pattina da solo verso il portiere; (2) Il giocatore attaccante non ha avversari fra lui e la porta avversaria; (3) Il disco è completamente fuori dalla linea blu di difesa del giocatore attaccante; (4) Il pattinatore attaccante ha una ragionevole opportunità di segnare.

BASTONE ROTTO - Un bastone che non è completamente intatto, ha la pala rotta o il manico non è più intero.

GRIGLIA (PATTINATORE) - Una maschera facciale completa attaccata al casco del pattinatore, che copre tutto il viso.

ALLENATORE - L'Allenatore è un addetto alla squadra responsabile di tutte le decisioni relative al modo in cui la squadra gioca durante una partita compresa la strategia della squadra inclusi i cambi dei giocatori e indica chi sconterà le penalità minori del portiere e le penalità minori di panca nella panca puniti e i partecipanti alla serie dei tiri di rigore. Il lavoro dell'Allenatore durante una partita (a partire da due ore prima dell'ingaggio di inizio fino alla sirena finale della partita, compresi eventuali tempi supplementari e/o tiri di rigore) comprende ogni e qualsiasi comunicazione diretta e/o indiretta, tramite qualunque mezzo, con gli addetti alla squadra e con gli ufficiali sul ghiaccio relativamente a qualsiasi aspetto diretto e/o indiretto della partita.

CONTATTO PER LA COMPETIZIONE – Contatto per la competizione significa qualsiasi contatto fra due o più pattinatori che sono nelle immediate vicinanze del disco, i quali stanno provando ad entrarne in possesso. A questi pattinatori è consentito spingersi o appoggiarsi l'un l'altro, a patto che entrare in possesso del disco rimanga il loro intento primario.

SCONTRO - Qualsiasi incidente nel quale gli avversari iniziano un contatto fisico in maniera antisportiva.

CONTROLLO/POSSESSO DEL DISCO – Per controllo si intende un prolungato possesso del disco.

Controllo del disco significa che un giocatore sta guidando il disco con il bastone o usa le mani o i piedi per mantenere il possesso del disco. Se il disco viene toccato da un altro giocatore o dal suo equipaggiamento, o colpisce la porta o va in ogni modo libero, il giocatore non è più considerato in controllo del disco.

Possesso del disco si riferisce al giocatore che gioca il disco con il bastone, e intenzionalmente lo passa ad un compagno o lo ferma. L'ultimo pattinatore che ha toccato il disco è considerato in possesso del disco stesso, e può essere caricato legalmente a condizione che la carica avvenga immediatamente dopo che ha perso il possesso del disco.

DEVIAZIONE/DIRETTO – Un disco deviato è un movimento accidentale del disco, fatto dal corpo, bastone o pattino di un pattinatore. Un disco diretto è un movimento intenzionale del disco, fatto dal corpo, bastone o pattino di un pattinatore.

MASCHERA FACCIALE (PORTIERE) - Sia il casco di un pattinatore con attaccata una griglia o sia la protezione della testa e della faccia del portiere.

AZIONE DI GIOCO – Il gioco quando l'orologio della partita è in funzione.

RETE DELLA PORTA/TELAIO – Il telaio della porta consiste nei soli tre elementi rossi che formano il piano del goal: i pali e la traversa. La Porta è l'intera unità, incluso il telaio della porta, la rete e la base dietro la linea di goal.

AZIONE DI CALCIARE CON IL PIEDE/PATTINO (Kicking) - È l'azione di un giocatore che utilizza intenzionalmente il suo piede/pattino per eseguire un movimento di calciare alfine di spingere il disco o per creare un contatto con il suo avversario. Un movimento distinto di calciare con il piede é un'azione per la quale il giocatore spinge il disco in rete con il suo piede/pattino.

CARICA IN RITARDO – Una carica in ritardo rappresenta un rischio sconsiderato per un pattinatore che già da tempo non è più in possesso del disco. Qualsiasi pattinatore che sia in procinto di abbandonare o perdere il possesso del disco è soggetto a ricevere una carica a patto che l'aggressore sia nelle immediate vicinanze del giocatore con il disco. Se l'aggressore deve spostarsi verso il pattinatore per avere un contatto energico, allora rischia che la sua carica si trasformi in una carica in ritardo in virtù della posizione di vulnerabilità dell'avversario e dal grado di forza della carica.

PENALITA': MINORE / MINORE DI PANCA - Una penalità minore è una penalità di due minuti inflitta al giocatore specifico. Anche la penalità minore di panca è una penalità di due minuti inflitta alla squadra senza che sia individuato uno specifico giocatore. Le penalità minori di panca possono essere scontate da qualsiasi pattinatore, designato dall'allenatore attraverso il capitano, che era sul ghiaccio nel momento che il fischio ha interrotto il gioco o in altro modo previsto dal presente regolamento.

UFFICIALI SUL GHIACCIO – Sia un arbitro o linesman.

GIOCATORI/PATTINATORI – Giocatori sono tutti i membri di una squadra (portieri, difensori ed attaccanti) mentre pattinatori sono solamente difensori ed attaccanti.

AREA DI GIOCO – L'area tridimensionale della superficie ghiacciata circondata dalla balaustra e dal vetro protettivo ma non limitata dall'altezza del vetro e della balaustra.

AUTORITA' COMPETENTI - L'organo amministrativo o giurisdizionale che sovrintende il comportamento dei giocatori e dirigenti della squadra durante una partita.

INCAUTA – Qualsiasi azione che metta in pericolo un avversario.

TIRO (AZIONE DI) – L'azione di dirigere il disco in direzione della porta. Una volta che il disco è stato tirato, qualsiasi movimento del disco senza un ulteriore intervento del giocatore attaccante e prima che il difensore ne entri in possesso, viene considerato come la continuazione del tiro.

ADDETTI ALLA SQUADRA – Qualsiasi componente della squadra che non è vestito da giocatore tra cui (ma non solo) l'allenatore, l'assistente allenatore, il personale per le attrezzature e l'addestramento ecc

VANTAGGIO TERRITORIALE - Qualsiasi decisione che sposti un ingaggio più vicino alla zona di difesa è fatta per garantire che non vi sia alcun vantaggio territoriale alla squadra che ha commesso l'infrazione.

VULNERABILITA' – Un pattinatore è considerato in una posizione vulnerabile, quando non è più in possesso del disco e non si aspetta di ricevere una carica e per questo, non è neanche preparato. Una carica ad un avversario in posizione vulnerabile è automaticamente considerata incauta anche se la carica potrebbe essere considerata regolare se effettuata ad un giocatore in posizione non vulnerabile.

SEZIONE 2 – LA PISTA

OSSERVAZIONE - L' hockey su ghiaccio è giocato su una piastra di ghiaccio recintata con le marcature specifiche per le regole del gioco. La pista deve essere costruita equamente e sicura per i giocatori e impostata in modo da tener presente che sarà di fondamentale importanza la sicurezza degli spettatori. Le uniche marcature consentite in alcune e in tutte le parti della pista sono quelle descritte in queste regole o nelle Linee Guida del Marketing della IIHF. Qualsiasi modifica a questi requisiti per qualsiasi competizione IIHF necessità dell'approvazione. Per le linee guida delle piste e per le esigenze delle strutture vedere il manuale pertinente.

REGOLA 8 – SUPERFICIE GHIACCIATA/PRONTA PER GIOCARE

i. L'hockey su ghiaccio deve essere giocato su una superficie bianca ghiacciata conosciuta come pista. Deve essere di una qualità ritenuta adatta per giocare da parte degli arbitri responsabili della partita.

ii. La superficie ghiacciata deve essere preparata con acqua e sostanze chimiche in una qualità costante in tutti i settori e deve essere opportunamente congelata o da un sistema affidabile di refrigerazione per assicurare una temperatura stabile e consistente o da condizioni naturali.

iii. Se, prima o durante lo svolgimento della partita, qualche sezione del ghiaccio o della pista è danneggiata, gli ufficiali di gara sul ghiaccio dovranno immediatamente fermare il gioco ed assicurarsi che le riparazioni necessarie siano effettuate prima che il gioco riprenda.

iv. Se la riparazione ritarda troppo il gioco, l'arbitro ha la possibilità di mandare le squadre nei rispettivi spogliatoi fino a quando la pista è pronta per giocare. Se il problema non può essere risolto in un breve periodo di tempo o se qualsiasi sezione del ghiaccio è di una qualità che rende pericoloso il gioco, l'arbitro ha il diritto di rinviare la partita fino al momento che la pista è ritenuta idonea per giocare.

v. Se il ritardo si verifica entro dieci minuti dalla fine del periodo, l'arbitro ha la possibilità di inviare le squadre ai rispettivi spogliatoi per iniziare il tempo di pausa immediatamente. Il resto del periodo verrà giocato dopo che la riparazione della superficie è stata completata al termine dell'intervallo. Quando il gioco riprende le squadre difenderanno la stessa porta difesa prima che il gioco fosse interrotto, e alla fine del periodo le squadre invertono il campo e riprenderanno il gioco del successivo periodo senza indugio.

vi. Se il campo di gioco è disturbato dalla nebbia o da altra aria che non permette di vedere bene, l'arbitro non permetterà che il gioco continui fino a quando l'aria nello stadio non è sufficientemente chiara affinché i giocatori e gli spettatori possono godere di un ambiente sicuro.

REGOLA 9 – PANCHE DEI GIOCATORI

i. Sebbene le panche dei giocatori non sono parte della superficie ghiacciata, sono considerate una parte della pista e sono soggette a tutte le regole relative alla superficie ghiacciata.

ii. Gli unici a cui è permesso di accedere alle panche dei giocatori sono i giocatori in divisa e non più di otto addetti alla squadra.

iii.

iii. Entrambe le panche dei giocatori devono essere delle stesse dimensioni e qualità, senza offrire in alcun modo vantaggi a nessuna squadra

iv. Ciascuna panca dei giocatori deve iniziare 2.0 metri dalla linea rossa di centro campo e essere lunga 10 metri e larga e 1,5 metri.

v. Ogni panca dei giocatori deve avere due porte, una per ogni estremità.

vi. Le panche dei giocatori devono essere collocate dalla stessa parte della pista, di fronte alla rispettiva panca puniti e alla panca dei cronometristi.

vii. Le squadre devono usare la stessa panca per tutta la durata della partita.

viii. Le panche dei giocatori devono essere chiuse nei tre lati verso gli spettatori, l'unico lato aperto è quello con accesso diretto dei giocatori al ghiaccio.

ix. La squadra designata come squadra di casa ha il diritto di scegliere la panca per i suoi giocatori

REGOLA 10 – PANCHE DELLE PENALITÀ

i. Le panche puniti, una per ogni squadra, devono essere situate in entrambi i lati della cabina di cronometraggio di fronte alle rispettive panche dei giocatori. Ciascuna panca deve essere delle stesse dimensioni e qualità senza offrire in alcun modo vantaggi ad alcuna squadra.

ii. Le squadre dovranno usare la panca delle penalità di fronte alla propria panca dei giocatori e devono usare la stessa panca puniti per tutta la durata della partita.

iii. Entrambe le panche dei giocatori devono avere solo una porta di ingresso e di uscita ed essere gestita solo dall'addetto alla panca puniti.

iv. L'ingresso alle panche dei puniti è permesso solo all'addetto alla panca puniti, ai pattinatori puniti, agli ufficiali di gara.

v. Entrambe le panche delle penalità devono essere situate in zona neutra.

REGOLA 11 – OGGETTI SUL GHIACCIO

i. La superficie ghiacciata è riservata solo per i giocatori e per gli ufficiali di gara. Qualsiasi oggetto sul ghiaccio non direttamente correlato a loro o al loro equipaggiamento sono rigorosamente vietati. Eventuali danni alle strutture di gioco di qualsiasi genere comporterà immediatamente l'interruzione del gioco. Il gioco non verrà ripreso fino a quando il ghiaccio non è ripulito e la superficie di gioco pronta per giocare.

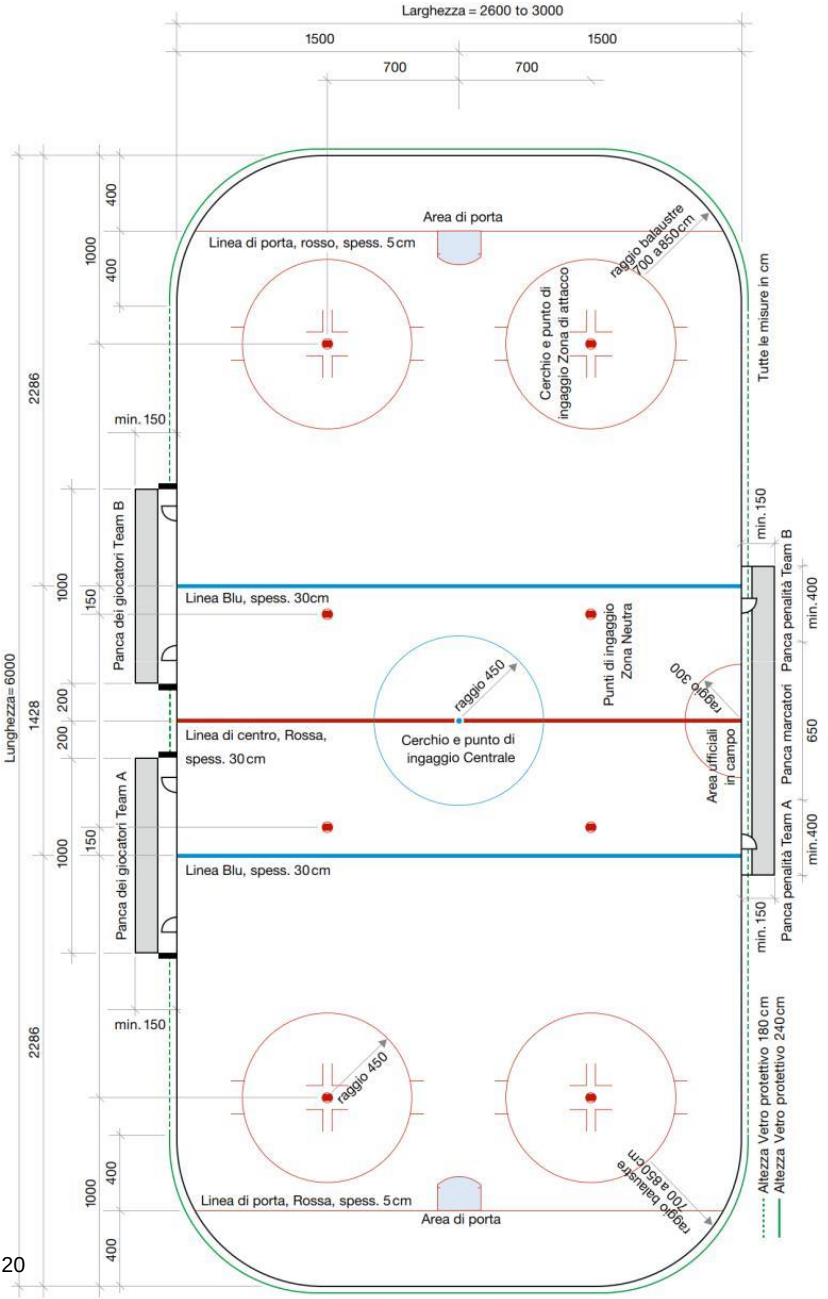
REGOLA 12 – DIMENSIONI STANDARD DELLA PISTA

i. Per le competizioni IIHF, le dimensioni consigliate della pista sono 60 metri (197 ') di lunghezza e larga 25-30 metri (82'-98').

ii. Gli angoli della pista devono essere arrotondati in un arco di cerchio con un raggio di 7,0-8,5 metri (23'-28 ').

iii. Nei paesi in cui le norme di cui alla Regola 12-i e Regola 12-ii non sono possibili, altre dimensioni sono consentite purché siano approvate dalla IIHF prima che la competizione, l'evento o la partita vengano giocati.

iv. L'altezza minima di qualsiasi oggetto sopra la pista ghiacciata deve essere di minimo 7 metri (23 ').



REGOLA 13 – BALAUSTRE DELLA PISTA

i. La pista deve essere contenuta all'interno di una parete conosciuta come balaustra fatta da sezioni di legno o di plastica e deve essere dipinta di bianco.

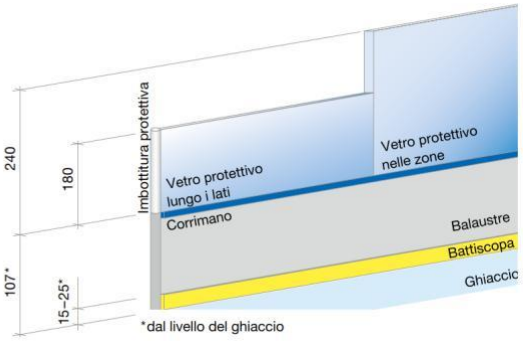
ii. Lo spazio tra i pannelli che comprende le balaustre non dovrà essere più di 3 mm (1/8 ").

iii. Le balaustre devono essere costruiti in modo tale che la superficie rivolta verso il ghiaccio deve essere liscia e libera da ostacoli che potrebbero causare lesioni ai giocatori o alterare il corso naturale del disco.

iv. L'altezza della balaustra dovrà essere 107 centimetri (42 ") dalla superficie del ghiaccio.

v. Apposto alla base della balaustra ci deve essere un battiscopa piatto di colore giallo che si estende lungo l'intero perimetro lungo il ghiaccio. E dovrà essere alto 15-25 cm (6 "-10").

vi. Apposta alla parte superiore delle balaustre ci deve essere un corrimano blu che si estende tutto intorno alla circonferenza dell'intera balaustra e segna la zona dove la balaustra finisce e il vetro di protezione comincia. La cornice deve essere 110 cm (43 5/16 ") dal pavimento in cemento sotto il ghiaccio.



Tutte le misure in cm

REGOLA 14 – VETRO DI PROTEZIONE

i. Lastre di plexiglass o simile materiale acrilico con 12-15 mm (1/2 "-5 / 8") di spessore e trasparenti e di elevata durabilità devono essere inserite e fissate sulla parte superiore della balaustra. Il vetro deve essere allineato con montanti che permettono alle sezioni di essere flessibili. Questo è un componente obbligatorio per le competizioni IIHF.

ii. Il vetro di protezione deve essere di 2,4 metri (7 '10 ½ ") alto dietro le porte e deve estendersi almeno 4,0 metri (13 '1 ½") dalla linea di liberazione vietata verso la linea blu. Il vetro deve essere 1,8 metri (5 '11") di altezza lungo i lati, tranne di fronte alle panche dei giocatori.

iii. Non è consentito alcun vetro di protezione di fronte alle panche dei giocatori, ma ci deve essere un vetro di protezione di altezza simile descritto nell’art. 14-ii dietro e lungo i lati delle panche dei giocatori e delle panche delle penalità.

iv. Quando il vetro si discosta dalla balaustra ci deve essere una imbottitura protettiva che si estende per tutta l'altezza.
v. Il vetro di protezione e i dispositivi utilizzati per sostenere le balaustre in posizione devono essere montati sul lato opposto alla superficie di gioco.
vi. Il divario tra i pannelli di vetro di protezione non deve essere superiore a 5 mm (3/16").
vii. Non sono consentite aperture o fori ovunque lungo l'intera circonferenza del vetro di protezione, ad eccezione di un foro rotondo 10 cm (4") di larghezza di fronte al banco del marcatore ufficiale.
viii. Il vetro di protezione deve essere installato in modo tale che un elemento può essere sostituito senza compromettere l'integrità di tutti gli altri.

REGOLA 15 – RETE PROTETTIVA

i. Una rete di protezione di altezza adeguata è obbligatoria nelle competizioni IIHF, deve essere sospesa al di sopra del vetro protettivo della zona a fondo campo dietro entrambe le porte e deve estendersi intorno alla pista, almeno a dove la linea di porta incontra la balaustra.

REGOLA 16 – PORTE DI ACCESSO ALLA PISTA

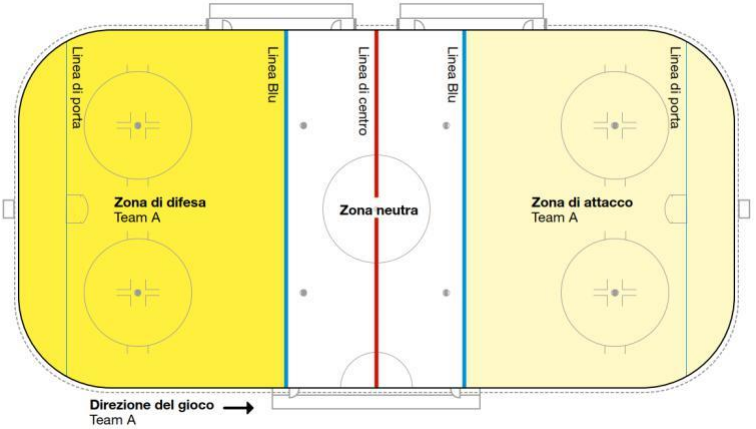
i. Tutte le porte che consentono l'accesso alla superficie del ghiaccio devono aprirsi verso l'esterno, verso la zona spettatori.
ii. Lo spessore tra le porte e la balaustra non deve essere più di 5 mm (3/16").

REGOLA 17 – SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/ZONE

i. La superficie ghiacciata deve essere divisa longitudinalmente da cinque linee segnate sulla superficie del ghiaccio che la attraversano completamente e si estendono in verticale sulla balaustra fino alla sporgenza superiore del corrimano: linea di porta, linea blu, linea rossa di centro, linea blu, linea di porta.
ii. Le tre linee di mezzo segnano le tre zone della pista e sono indicate come zona di difesa zona neutra e zona di attacco. Le zone saranno stabilite come tali da: dalla linea di porta alla linea blu, dalla linea blu alla linea blu, dalla linea blu alla linea di porta, misurato dalla metà di ogni linea.
iii. La linea rossa di centro divide esattamente a metà la lunghezza della pista. Essa deve essere di 30 cm (12") di larghezza e si estende verticalmente dal battiscopa sull'altezza della balaustra fino al corrimano. In caso di pubblicità consentita sulle balaustre, le linee devono essere segnate almeno sul battiscopa.
iv. Le due linee di porta devono essere segnate a 4,0 metri (13' 1½") dai tratti rettilinei al centro delle balaustre ad entrambe le estremità della pista (cioè, non i tratti curvi) e devono essere di 5 cm (2") di larghezza.
v. Le linee blu devono essere 22,86 metri (75') dai tratti rettilinei al centro delle balaustre a fondo campo, da entrambe le estremità della pista, ed essere di 30 cm (12") di larghezza. Esse si devono estendere sulla balaustra a partire dai battiscopa. In caso di pubblicità autorizzata sulle balaustre, le linee devono essere contrassegnate almeno sul battiscopa.

vi. Le distanze sono misurate in modo tale che l'intero spessore delle linee siano comprese nelle misurazioni.

vii. Per le piste all'aperto, le linee blu e la linea rossa di centro campo hanno anch'esse uno spessore di cm 30 (12"), ma saranno segnate con due linee dello spessore di 5 cm (2").



REGOLA 18 – SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/CERCHI E PUNTI DI INGAGGIO

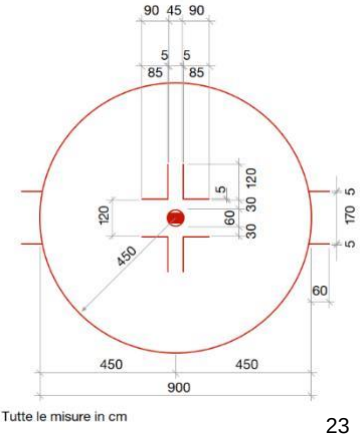
i. Sul ghiaccio ci devono essere nove punti di ingaggio. Questi sono gli unici punti in cui un ufficiale sul ghiaccio può far cadere il disco per iniziare a giocare.

ii. Tutti i punti di ingaggio devono essere rossi eccetto per quello al centro del ghiaccio che deve essere blu.

iii. Un punto blu circolare di 30 cm (12 ") di diametro deve essere segnato esattamente al centro della superficie ghiacciata. Con questo punto come un centro, deve essere segnato un cerchio di raggio di 4,5 metri (14' 9¼") con una linea di colore blu e spessore 5 cm. Questo costituisce il cerchio dell'ingaggio centrale.

iv. Un totale di quattro punti di ingaggio di 60 centimetri (24") di diametro devono essere segnati in zona neutra. Ci devono essere due di questi punti a 1,5 metri (5 ') da ogni linea blu. Questi punti di ingaggio devono essere alla stessa distanza da una linea dritta immaginaria che va dal centro di entrambe le linee di porta ai punti di ingaggio a fondo campo.

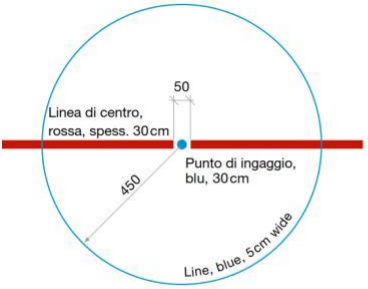
v. Un totale di quattro punti di ingaggio da 60 cm (24 ") di diametro e relativi cerchi rossi di



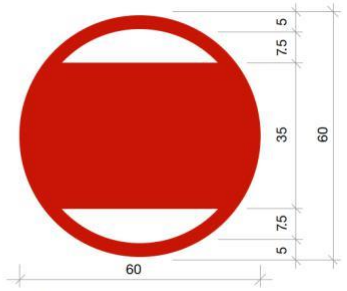
5 cm (2") di spessore con un raggio di 4,5 metri (14' 9¼") dal centro del punto di ingaggio all'esterno della linea del cerchio devono essere segnate sul ghiaccio in entrambe le zone a fondo campo e su entrambi i lati di ciascuna porta. Su entrambi i lati dei punti di ingaggio delle zone a fondo campo devono essere segnate una doppia "L".

vi. La posizione dei punti di ingaggio a fondo campo deve essere fissata con una linea di 6 metri (19' 8½") da ciascuna linea di porta. Su questa parallela, segnare due punti 7 metri (23') in entrambi i lati di una linea che collega il centro di una linea di gol all'altro. Ogni punto sarà il centro del punto di ingaggio a fondo campo.

vii. Le distanze sono tali che l'intero spessore delle linee fanno parte delle misurazioni (salvo diversamente specificato).



Tutte le misure in cm

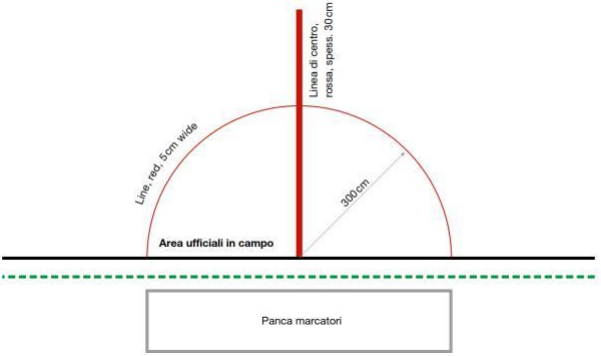


Tutte le misure in cm

REGOLA 19 – SEGNATURA DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA/AREE

i. Ci sono tre aree sul ghiaccio: una per ogni portiere di fronte alla propria porta e una alla balaustra davanti alla panca del marcatore ufficiale per gli ufficiali sul ghiaccio.

ii. L'area per gli ufficiali sul ghiaccio, deve essere segnata in rosso in un semicerchio 5 cm (2") di larghezza, con un raggio di 3,0 metri (9' 10"), immediatamente di fronte panca del marcatore ufficiale. I giocatori non sono ammessi in questa zona durante le interruzioni di gioco, quando gli ufficiali sul ghiaccio si stanno consultando tra di loro.



iii. Di fronte ad ogni porta deve essere segnata un’area di porta con una linea rossa, larga 5 cm (2)”.

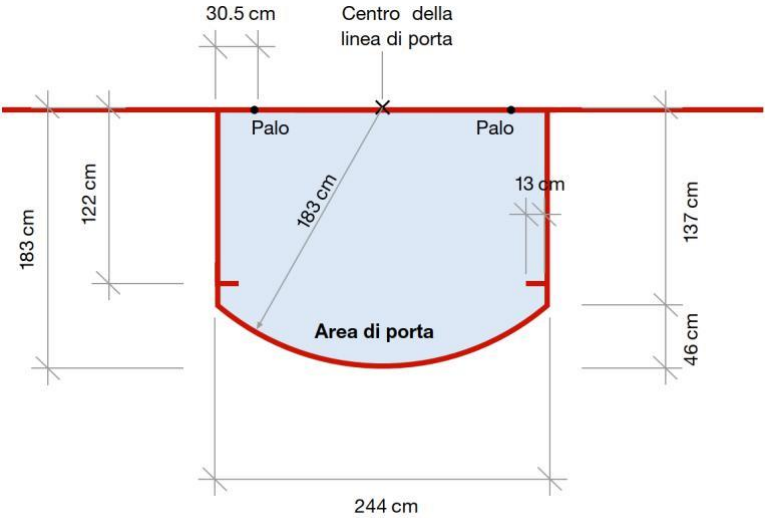
iv. L'area di porta deve essere dipinta di azzurro chiaro, ma all'interno della porta, dalla linea di gol in dietro, deve essere bianco.

v. L'area di porta è uno spazio tridimensionale e include l'aria sopra le segnature sul ghiaccio fino alla parte superiore della traversa.

vi. L'area di porta deve essere segnata come segue:

1. A 30,5 cm (12”) da ogni palo e perpendicolarmente alla linea di gol va segnata una linea che si estende per 137 cm (4’6”) verso il centro del campo. Questi 30,5 cm includono lo spessore delle linee e lo spessore del palo e i 137 cm includono lo spessore della linea di porta;
2. Un semicerchio di 183 cm (6’1") di raggio sarà disegnato utilizzando il centro della linea di porta come punto centrale il quale collegherà le parti terminali dei lati dell’area. Questi 183 cm partono da dietro la linea di porta e include lo spessore della linea dell’area;
3. A 122 cm (4’) dalla linea di gol e su tutte due le linee laterali dell’area, verrà disegnata una linea rossa della lunghezza di 13 cm (5”) perpendicolare ai bordi e verso l’interno dell’area stessa. Questi 122 cm non includono lo spessore di queste linee;
4. Tutta la larghezza dell’area di porta deve essere di 244 cm (8’) incluso lo spessore delle linee.
5. La distanza dal dietro della linea di porta al culmine dell’area deve essere di cm 183 (6’) incluso lo spessore delle linee.

vii. L’area è uno spazio tridimensionale che include l’aria sopra le linee segnate sul ghiaccio fino alla parte superiore della traversa. L’area di porta include tutto lo spazio contornato delle linee dell’area e si estende verticalmente per 122 cm (4’) fino al livello superiore del telaio della porta.



Tutte le linee sono spesse 5 cm (2")

REGOLA 20 – PORTE DI GIOCO

i. Ogni pista deve avere due porte di gioco, una per ogni estremità della pista.
ii. La porta di gioco è costituita da un telaio e dalla rete.
iii. L'estremità aperta della porta deve guardare il centro del ghiaccio.
iv. La porta deve essere situata nel centro della linea di porta, in entrambe le zone e deve essere installata in modo da restare ferma durante lo svolgimento del gioco. Per il più alto livello delle competizioni IIHF, sono obbligatori pioli flessibili per tenere il telaio della porta in posizione, ma che permetta lo spostamento della porta dalla sua posizione in caso di un contatto significativo. Questi sono fortemente raccomandati per altre competizioni. I fori per i pioli devono trovarsi esattamente sulla linea di porta.
v. I pali devono estendersi verticalmente 1.22 metri (4’) sopra la superficie del ghiaccio ed essere distanti 1.83 metri (6') (misure interne). I pali e la traversa che formano il telaio tubolare in acciaio della porta devono essere di un disegno specifico con un diametro di 5 cm (2").
vi. I pali e la traversa devono essere di colore rosso. Tutte le altre parti della rete e telaio devono essere di colore bianco.
vii. I pali e la traversa devono essere completati da un telaio bianco alla base che si estende da palo a palo verso l’interno e sostenere la rete, il punto più profondo del quale deve essere 0,60-1,12 metri (2'-3'8").
viii. Una rete di nylon bianco resistente deve essere fissata saldamente sul dorso della porta per racchiudere il telaio della porta in modo da trattenere il disco nella rete della porta dopo la sua entrata e per evitare che il disco di entrare in porta in un modo diverso dal davanti.
ix. Gli ufficiali sul ghiaccio sono tenuti a controllare la rete prima dell'inizio di ogni periodo di gioco. Se trovano danni alla rete, il gioco non può iniziare fino a quando non sono state fatte le riparazioni necessarie.
x. Le parti interne dei supporti del telaio bianco, eccetto i pali e la traversa, devono essere coperti da una imbottitura bianca. L'imbottitura del telaio alla base deve cominciare a non meno di 10 cm (4") dal palo della porta e deve essere attaccata in un modo che non impedisca al disco di attraversare completamente la linea di porta.

SEZIONE 3 – SQUADRE E GIOCATORI

OSSERVAZIONE - Una partita di hockey si svolge tra due squadre che giocano sotto la direzione di ufficiali sul ghiaccio.

Per coerenza, tutti i riferimenti in questo regolamento sono al maschile (egli), ma tutte le regole valgono anche per l'hockey femminile eccetto dove diversamente indicato.

REGOLA 21 – COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

i. Una squadra per giocare una partita deve essere in grado di mettere sul ghiaccio almeno cinque pattinatori e un portiere all'inizio del gioco.

REGOLA 22 – PARTITE PERSE

i. Se entrambe le squadre sono sul ghiaccio e una squadra rifiuta di giocare per qualsiasi motivo, l'arbitro avvertirà il capitano della squadra che non vuole prendere parte al gioco, che deve iniziare entro 30 secondi a giocare. Se la squadra rifiuta di giocare, l'arbitro decreterà una penalità minore di panca. Se si ripete o continua il mantenimento dello stesso atteggiamento, l'arbitro fermerà la partita e farà rapporto dell'accaduto alle autorità competenti.

ii. Se una squadra non è sul ghiaccio e rifiuta di tornare sul ghiaccio riprendere il gioco quando viene ordinato dall'arbitro tramite il capitano, manager, o allenatore, l'arbitro concederà alla squadra che rifiuta non più di due minuti per riprendere il gioco. Se la squadra riprende a giocare entro quei due minuti, le verrà inflitta una penalità minore di panca. Se la squadra si rifiuta ancora di tornare sul ghiaccio, l'arbitro chiuderà la partita e segnalerà l'incidente alle autorità competenti.

iii. Una squadra che si rifiuta di iniziare a giocare con il prescritto numero di giocatori sul ghiaccio perderà la partita a favore del suo avversario.

iv. Se durante il corso di una partita una squadra non è in grado di mettere sul ghiaccio il corretto numero di giocatori a causa di penalità e di infortuni, perderà la partita a favore del suo avversario

v. Se squadra rifiuta di partecipare ai tiri di rigore, al suo avversario sarà aggiudicata la vittoria.

REGOLA 23 – GIOCATORE SENZA REQUISITI PER GIOCARE

i. Un giocatore deve soddisfare i criteri sia della IIHF sia quelli della sua associazione nazionale prima di poter giocare una partita. In particolare, egli deve soddisfare i requisiti di cittadinanza e di età ed essere inserito nell’elenco dei giocatori prima del torneo, prima dell’evento, o prima della partita così come nel foglio di arbitraggio.

ii. Il fattore determinante per la possibilità di un giocatore di poter giocare è il suo nome (non il numero della maglia) che deve essere correttamente inserito nella lista.

iii. Nessun gol durante una partita è valido per una squadra durante la partita se un giocatore senza requisiti è sul ghiaccio nel momento in

cui la squadra segna un gol e all’arbitro è stato notificato l’errore prima dell’ingaggio conseguente al centro del ghiaccio subito dopo il gol. Tutti i gol precedenti fatti dalla squadra del giocatore senza i requisiti saranno validi.

iv. Se a un pattinatore viene inflitta una penalità, e durante la penalità si riscontra che è un giocatore privo dei requisiti per giocare, egli sarà rimosso dal gioco e un pattinatore designato dall’allenatore tramite il capitano sconterà la penalità restante.

v. Se un giocatore viene trovato durante una partita privo dei requisiti per giocare sarà rimosso immediatamente senza penalità.

vi. Per tutti i casi riguardanti giocatori privi dei requisiti per giocare verrà fatto un rapporto alle competenti autorità.

REGOLA 24 - GIOCATORI IN TENUTA DA GIOCO

i. Sessanta minuti prima dell'inizio della partita, un rappresentante di ogni squadra deve fornire al marcatore una formazione (elenco dei nomi e dei numeri di maglia corrispondenti ai giocatori vestiti), compresi i nomi del capitano e del capitano sostituto.

ii. Nei tornei IIHF, non più tardi di due minuti prima dell'inizio di una partita, un rappresentante di ogni squadra deve confermare la formazione, ma i giocatori possono essere aggiunti o cancellati fino all’ingaggio di inizio.

iii. Con l'eccezione di un terzo portiere, una volta che la partita è iniziata non sono permesse modifiche o aggiunte.

iv. Nessun addetto della squadra è ammesso sul ghiaccio senza il consenso di un ufficiale di gara sul ghiaccio, tranne nel caso di assistenza ad un giocatore infortunato.

v. Ad ogni squadra è consentito di vestire un massimo di 20 pattinatori e due portieri per una partita. (vedi Regola 202 vi-vii per le eccezioni).

vi. Tutti i giocatori devono avere il bastone da giocatore e i pattini da giocatore e devono indossare l'equipaggiamento completo per poter giocare in una partita. L’attrezzatura completa si compone di stacca, pattini, equipaggiamento protettivo e uniforme della squadra.

vii. Tutto l’equipaggiamento protettivo deve essere indossato interamente sotto la divisa esclusi i guanti, il casco, e i gambali del portiere.

viii. Nessun giocatore può fare riscaldamento sul ghiaccio al termine di un periodo o in qualsiasi interruzione del gioco.

ix. Solo i giocatori con i requisiti richiesti possono essere inseriti sul foglio di arbitraggio e giocare una partita.

x. I giocatori che sono iscritti per un torneo o un evento, ma che non sono elencati sul foglio di arbitraggio della partita sono autorizzati a partecipare al riscaldamento prima della partita.

REGOLA 25 - PERSONALE ADDETTO ALLA SQUADRA

i. Ogni squadra deve avere almeno un membro del personale dietro la panchina che agisca come allenatore e almeno un allenatore qualificato o un medico esperto per assistere i giocatori in caso di infortunio.

REGOLA 26 – ADDETTI ALLA SQUADRA E TECNOLOGIE

i. Un addetto alla squadra che è in panca dei giocatori o nelle sue vicinanze può utilizzare tecnologie radio per mettersi in contatto con un altro addetto che si trova in un'area destinata dalla IIHF.
ii. Qualsiasi altre forme di tecnologie sono ammesse solo per scopi da allenatore (es: marcature e statistiche) e non potrà essere utilizzato per influenzare in nessuna maniera le decisioni degli arbitri.

REGOLA 27 - GIOCATORI SUL GHIACCIO DURANTE IL GIOCO

i. Le squadre non sono autorizzate ad avere sul ghiaccio durante il gioco meno di quattro giocatori (un portiere e tre pattinatori, risultante dalle penalità) o più di sei giocatori (un portiere e cinque pattinatori o sei pattinatori).
ii. I pattinatori possono muoversi liberamente in qualsiasi modo e giocare in qualunque posizioni desiderata durante il di gioco, ma le sei posizioni standard di gioco sono portiere, difensore sinistro, difensore destro, centro, ala sinistra e ala destra.
iii. Solo un portiere è permesso sul ghiaccio durante l'azione di. Questo portiere può essere rimosso e sostituito da un pattinatore. Tuttavia, a questo pattinatore sostituto non è permesso di giocare con i privilegi consentiti dal regolamento ad un portiere, in particolare in materia di equipaggiamento, di trattenuta del disco, e di contatto fisico con gli avversari.

REGOLA 28 - CAPITANO E CAPITANI SOSTITUTI

i. Ogni squadra deve nominare un capitano e non più di due capitani sostituti scelti tra i pattinatori elencati sul foglio di arbitraggio. Una squadra non può rinunciare alla nomina di un capitano per designare tre capitani sostituti per la partita.
ii. Una squadra non può cambiare il suo capitano o capitani sostituti durante una partita. Se un capitano viene espulso dal gioco o non può giocare tutta la partita a causa di un infortunio, uno dei capitani sostituti può assumere le sue funzioni.
iii. Il capitano deve avere la lettera "C" e i capitani sostituti devono avere la lettera "A" in un punto ben visibile sulla parte anteriore della maglia. La lettera deve essere di 8 cm (3 1/8") di altezza e in un colore che contrasti con il colore principale della maglia.
iv. Solo questi pattinatori designati, se non sono penalizzati, sono autorizzati a discutere con l'arbitro qualsiasi questione relativa all'interpretazione del regolamento durante una partita.
v. Se sia il capitano che il capitano sostituto sono sul ghiaccio, solo il capitano è autorizzato a parlare con l'arbitro per l'interpretazione di un punto.

vi. Se né il capitano né un capitano sostituto sono sul ghiaccio, non possono venire dalla panca dei giocatori per discutere una qualsiasi situazione con l'arbitro se non richiesto da parte di un ufficiale sul ghiaccio. Se viene dalla panca dei giocatori non invitato, sarà rimandato indietro dall'arbitro, che dovrà avvertire l'allenatore capo che una seconda violazione comporterà una Penalità di Cattiva Condotta.

vii. Un reclamo in merito ad una penalità non è una questione relativa all'interpretazione delle regole e non è consentita. Un giocatore che discute una penalità inflitta è soggetto ad una penalità per cattiva condotta.

SEZIONE 4 – EQUIPAGGIAMENTO DEI PATTINATORI

OSSERVAZIONE: L'equipaggiamento dei pattinatori è composto da bastoni, pattini, equipaggiamento di protezione e uniformi. Tutti i dispositivi di protezione, ad eccezione di guanti, caschi, e pattini devono essere indossati interamente sotto la divisa. Le attrezzature devono essere conformi alle norme di sicurezza ed essere utilizzate solo per proteggere i pattinatori, non per aumentare o migliorare l'abilità di giocare o di causare lesioni a un avversario. L'equipaggiamento completo, compresi i caschi, deve essere indossato correttamente durante il riscaldamento prima della partita.

REGOLA 29 – EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO

i. Equipaggiamento illegale, attrezzature non conformi agli standard IIHF, e le attrezzature ritenute inaccettabili per giocare sono tutti classificati come equipaggiamento pericoloso e soggetto a sanzioni indicate nella Regola 128.

ii. Un arbitro può chiedere la misurazione dei bastoni dei giocatori o dei parastinchi del portiere. Se lui decide che non è conforme alle norme IIHF delle regole illustrate di seguito, sarà considerato equipaggiamento pericoloso e non potrà più essere utilizzato fino a che non sarà sistemato in accordo con le regole.

iii. Un giocatore che utilizza equipaggiamento pericoloso sarà allontanato dal ghiaccio e la sua squadra verrà ammonita dall'arbitro.

iv. Equipaggiamento pericoloso comprende l'indossare una visiera in un modo che possa causare lesioni a un avversario, indossare equipaggiamento non approvato, usare pattini o bastoni pericolosi o illegali, non indossare l'equipaggiamento sotto la divisa (tranne i guanti, pattini e casco e parastinchi del portiere), e tagliare il palmo di uno o di entrambi i guanti.

REGOLA 30 – GOMITIERE

i. Le gomitiere devono avere un rivestimento protettivo esterno morbido in gomma spugna o materiale simile di almeno 1,27 centimetri (1/2 ") di spessore.

REGOLA 31 – PROTEZIONE DEL VISO

Vedi anche i Regolamenti Sportivi IIHF

i. Ci sono tre tipi di protezione ammissibili che possono essere attaccati alla parte anteriore del casco di un pattinatore: griglia, visiera e visiera integrale.

ii. Una visiera è attaccata al casco e deve estendersi fino a coprire gli occhi e il naso completamente. Dovrà essere fissata al casco lungo le parti laterali in modo che non possa essere sollevata.

iii. Le associazioni nazionali che partecipano a un evento del campionato IIHF devono garantire che i loro giocatori siano dotati di un casco prodotto appositamente per l'hockey su ghiaccio e che, a seconda dei casi, una visiera o una griglia siano correttamente attaccate ad esso.

iv. Giocatori di sesso maschile nati dopo il 31 Dicembre 1974, devono indossare, come minimo, una visiera.
v. Tutti i giocatori di sesso femminile devono indossare un casco con griglia o visiera integrale.
vi. Tutti i pattinatori di categoria U18 devono indossare una griglia costruita in modo tale che né il disco né la pala del bastone possano penetrarla.
vii. I pattinatori non sono autorizzati a indossare una visiera colorata.
viii. Un pattinatore la cui visiera o maschera facciale si incrina o si rompe durante un'azione di gioco deve lasciare il ghiaccio immediatamente.
ix. Tutti i pattinatori di categoria Under 20 devono indossare un paradenti.

Visiera Visiera integrale Griglia

REGOLA 32 – MATERIALE FLUORESCENTE

i. Nessun materiale fluorescente è consentito in qualsiasi parte dell'equipaggiamento, dell'abbigliamento, o delle divise di chiunque sul ghiaccio.

REGOLA 33 - GUANTI

i. I guanti di un pattinatore devono coprire la mano e la zona del polso ed essere di disegno appropriato.
ii. Il retro dei guanti deve essere di un materiale morbido e non di altro materiale o oggetto diverso dalla imbottitura con cui sono stati cuciti.
iii. I guanti devono essere interi e non possono essere manomessi con lo scopo di avere un vantaggio (es. tagliare i palmi).

REGOLA 34 – CASCO

i. Durante il riscaldamento prima della partita e il gioco stesso (tempi regolamentari, supplementari e tiri di rigore), i pattinatori devono indossare un casco certificato fabbricato specificamente per l'hockey su ghiaccio con sottogola correttamente allacciato.

ii. Se un pattinatore non indossa un casco durante il riscaldamento prima della partita in una competizione IIHF, l'arbitro di riserva farà un rapporto per la violazione della regola alle autorità competenti. Nelle competizioni nazionali, la procedura deve seguire le norme nazionali di associazione.
iii. I pattinatori devono portare il casco in modo che il bordo inferiore sulla fronte non più distante di un dito sopra le sopracciglia. Inoltre, tra il sottogola ed il mento ci deve essere al massimo lo spazio per inserire un dito.

iv. Se un pattinatore perde il casco durante l'azione di gioco, deve andare direttamente alla panca dei giocatori. Non gli è permesso di toccare il disco o partecipare ad una azione di gioco, e non gli è permesso di rimetterselo mentre è sul ghiaccio anche se non partecipa al gioco.
v. Ad un pattinatore non è permesso rimuovere deliberatamente il casco di un avversario per costringerlo espressamente ad andare in panca dei giocatori o per eliminarlo da un'azione di gioco.

vi. Sui caschi dei pattinatori non ci possono essere disegni o scritte salvo per fornire il numero corrispondente al numero della maglia o per la pubblicità ufficialmente autorizzata.

vii. I pattinatori devono indossare il casco mentre sono seduti sulla panca dei giocatori o sulla panca puniti, tranne quando il casco viene pulito o riparato.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se la cinghietta del casco di un pattinatore si slaccia durante il gioco, ma il casco rimane sulla sua testa, può continuare a partecipare al gioco fino alla prima interruzione o fino a quando avrà lasciato il ghiaccio.

REGOLA 35 – PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA/PATTINATORI Vedi anche i regolamenti sportivi IIHF

i. Tutti i giocatori che hanno 18 anni e più giovani, indipendentemente da quale evento o torneo stanno partecipando, devono indossare una protezione del collo e della gola.

REGOLA 36 - PARASTINCHI

i. I parastinchi dei pattinatori devono essere di una dimensione che permette loro di adattarsi all'interno dei calzini standard dei pattinatori. Non sono ammesse sporgenze o aggiunte ai parastinchi fabbricati.

REGOLA 37 –PATTINI/PATTINATORI

i. I pattini devono essere costituiti unicamente di quattro parti: scarpa, lama, porta lama e lacci.
ii. La scarpa deve essere conforme al piede del pattinatore e non essere eccessivamente largo o lungo o avere eventuali aggiunte.
iii. La lama deve essere liscia da davanti a dietro e fissata saldamente al porta-lama. Esso non può avere una punta come nei pattini da artistico.
iv. La parte anteriore e posteriore delle lame devono essere adeguatamente coperte dal porta-lama in modo che nessuna parte delle estremità sporga. La lama non deve estendersi in avanti alla punta o dietro il tallone dello scarpone come nei di pattini da velocità.
v. Non è ammesso alcun accessorio meccanico o qualsiasi altro dispositivo che potrebbe aiutare la velocità di un pattinatore o la capacità di pattinare.
vi. I lacci possono essere di qualsiasi colore non fluorescente e legati in qualsiasi modo, ma non devono essere così lunghi da toccare il ghiaccio.

REGOLA 38 - BASTONE/PATTINATORI

i. I bastoni devono essere costruiti con materiale approvato dalla IIHF. Essi non devono avere sporgenze, e tutti i bordi devono essere smussati.

ii. La curvatura della pala del bastone dei pattinatori non deve superare 1,5 cm (5/8"). La curva è determinata tirando una linea perpendicolare misurata da una linea retta tracciata da qualsiasi punto sul tallone alla fine della pala.

iii. Un bastone può avere solo una curva e una pala. Qualsiasi doppia curvatura della pala come misurato dall'apposito strumento renderà il bastone illegale.

iv. Il manico del bastone, dall'alto verso il basso fino all'inizio della pala, deve essere diritto.

v. La parte terminale del manico dei bastoni deve essere coperta da una forma protettiva. Se il tappo nella parte superiore di un bastone (di metallo o carbonio) è stato rimosso o cade, il bastone sarà considerato attrezzatura pericolosa.

vi. È vietato introdurre qualsiasi materiale nel manico cavo di un bastone per alterare il suo peso, sostanza, o scopo.

vii. Nastro adesivo non fluorescente di qualsiasi colore può essere avvolto intorno al bastone in qualsiasi luogo. Bastoni con pittura fluorescente non sono ammessi.

viii. È illegale giocare con un bastone rotto. Se il bastone di un pattinatore si rompe durante un'azione di gioco, deve lasciarlo cadere sul ghiaccio immediatamente.

ix. In nessun momento è permesso ad un pattinatore di usare il bastone del portiere.

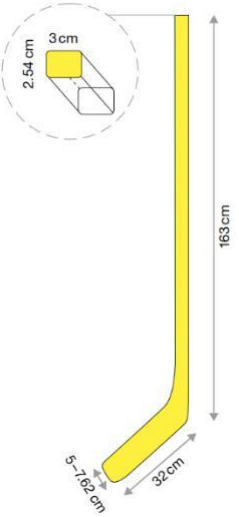
x. In nessun momento è permesso ad un pattinatore di utilizzare più di un bastone alla volta.

xi. Ad un pattinatore non è permesso di usare il bastone di un avversario, sia raccoglierlo dal ghiaccio o afferrarlo dalla mano di un avversario.

xii. La lunghezza massima del manico di un bastone è di 163 cm (64") dalla cima del manico all'inizio della pala; la larghezza massima è di 3 cm (1 3/16"); lo spessore massimo è 2.54 cm (1").

xiii. La lunghezza massima della pala di un bastone è di 32 cm (12 ½") lungo la parte inferiore, dal tallone alla punta della pala, e l'altezza deve essere compresa tra 5-7,62 cm (2"-3").

xiv. Saranno ammesse deroghe speciali sulla lunghezza di un bastone, se: (1) il giocatore è alto almeno 2,0 metri (6'6") di altezza; (2) la domanda è presentata alla IIHF per iscritto in tempo adeguato prima che il giocatore voglia usare il bastone; (3) l'altezza del bastone non superi 165,1 cm (65").



REGOLA 39 - NASTRO

i. Per coprire la pala è consentito solo nastro che viene arrotolato su un bastone. Ogni adesivo, sulla pala e sul bastone è illegale.

REGOLA 40 - DIVISA/PATTINATORI

i. Tutti i giocatori di una squadra devono essere vestiti in modo uniforme con maglie, pantaloni, calze e casco dello stesso colore.
ii. Tutte le maglie di una squadra devono essere dello stesso disegno, compreso il logo sul davanti, i numeri sulle maniche e sulla schiena, e la targhetta con il nome sul retro.
iii. I giocatori non sono autorizzati a manomettere le loro uniformi in alcun modo, tagliando una parte di esse, scrivendo su di esse, o marcandole.
iv. Se, a giudizio dell'arbitro, i colori delle divise delle squadre concorrenti sono così simili che ci sia la possibilità di confondere i giocatori, è responsabilità della squadra di casa cambiare le sue maglie.
v. Il colore dominante della divisa deve coprire circa l'80% delle maglie e delle calze, esclusi i nomi e i numeri.
vi. Le maglie devono essere indossate interamente al di fuori dei pantaloni e quando possibile dovranno essere allacciate ai pantaloni con uno strap.
vii. Le maglie devono seguire i contorni del corpo del giocatore e non essere troppo larghe.
viii. Le maglie non devono estendersi in lunghezza oltre la fine dei pantaloni, e le maniche non devono superare le dita del guanto.
ix. Ciascun giocatore deve indossare un numero alto 25-30 cm (10"-12") sul retro della maglia e alto 10 cm (4") su entrambe le maniche. I numeri sono limitati a numeri interi da 1 a 99 (no frazioni o decimali).
x. Due giocatori in una squadra non possono utilizzare lo stesso numero nella stessa partita.
xi. I giocatori non sono autorizzati a modificare o scambiare i numeri della maglia una volta che la partita è iniziata. Essi devono portare il loro numero per l’intera partita e per tutto il torneo o evento.
xii. L'unica eccezione dell'articolo 40-xi è se la maglia di un giocatore si dovesse macchiare di sangue o si strappa durante una partita. A quel punto, gli può essere detto da un ufficiale sul ghiaccio di lasciare il ghiaccio e di cambiarla con una maglia con un altro numero e nessuna targhetta con il nome.
xiii. Un giocatore i cui capelli sono abbastanza lunghi da coprire il nome o il numero sul retro della maglia deve acconciarli con una coda di cavallo o infilarli sotto il casco.
xiv. Disegni tipo graffiti, motivi, opere d'arte, disegni o slogan che sono offensivi o osceni e fanno riferimento alla cultura, razza, o religione non sono ammessi in nessuna parte della divisa.
xv. Nelle competizioni IIHF, ogni giocatore deve portare il suo nome sulla parte superiore del retro della sua maglia, stampato 10 cm (4 ") di altezza, in lettere maiuscole romane di un carattere approvato dalla IIHF prima della partita o torneo.

xvi. Tutti i giocatori di una squadra durante il riscaldamento prima della partita devono indossare la stessa divisa e i numeri di maglia che indosseranno durante la partita.
xvii. I giocatori che non rispettano tali disposizioni non sono autorizzati a partecipare all'incontro. Il mancato rispetto di questa regola da parte di un giocatore della squadra già avvisata comporterà una penalità minore per ritardo del gioco.

REGOLA 41 - MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO DI UN GIOCATORE

i. Un arbitro può chiedere la misurazione di solo due pezzi dell'equipaggiamento durante la partita: il bastone di un giocatore (dopo qualsiasi interruzione del gioco) e i parastinchi del portiere (durante il primo o il secondo intervallo, o dopo il terzo tempo se sono previsti tempi supplementari). Se l'arbitro considera tale equipaggiamento non conforme agli standard IIHF spiegati in queste regole, verrà considerato equipaggiamento pericoloso e non potrà più essere usato durante la partita fino a quando non sarà sistemato in accordo con le regole.
ii. Nessun gol può essere annullato a causa di equipaggiamento illegale.
iii. Il capitano o il sostituto capitano di una squadra è l'unico giocatore che può fare un reclamo formale all'arbitro contro le dimensioni specifiche dell'equipaggiamento di qualsiasi avversario. Egli può farlo in qualsiasi interruzione del gioco o prima dell'inizio di ogni periodo.
iv. L'arbitro farà immediatamente la misurazione necessaria. Se il reclamo non è valido, alla squadra richiedente sarà inflitta una penalità minore di panca. Se il reclamo viene accolto, al giocatore colpevole verrà inflitta una penalità minore e l'attrezzatura irregolare sarà restituita alla panca dei giocatori dall'arbitro.
v. La richiesta è limitata ad una sola misurazione per squadra in qualsiasi interruzione del gioco, ma un capitano può fare tutte le richieste di misurazione che vuole nel corso di una partita.
vi. Il giocatore il cui bastone deve essere misurato deve essere in possesso del bastone nel momento in cui è fatta la richiesta. Egli può essere in panchina o sul ghiaccio, ma l'arbitro lo deve avere sotto controllo visivo a conferma che il bastone in questione appartenga al giocatore.
vii. Se un bastone è considerato illegale, il pattinatore incriminato deve entrare immediatamente in panca puniti, e a un compagno di squadra è permesso di portargli un altro bastone. L'arbitro restituirà il bastone illegale alla panca dei giocatori della squadra, e se la squadra modifica il bastone alle dimensioni legali, può essere utilizzato nuovamente. Di conseguenza, può essere nuovamente misurato.
viii. Se l'arbitro per qualsiasi motivo non è ha la possibilità di avere lo strumento per misurare la curvatura del bastone, il bastone sarà considerato illegale e rimosso dal gioco. Tuttavia, nessuna penalità sarà decretata per entrambe le squadre.

ix. Si può misurare il bastone del portiere o di un pattinatore in qualsiasi momento nel tempo supplementare o durante i tiri di rigore o in qualsiasi momento dall'inizio della partita fino alla sua conclusione.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Un pattinatore che sta entrando o uscendo dalla panca delle penalità, dove sta scontando o ha appena scontato una penalità gli può essere contestata la legalità del suo bastone.

REGOLA 42 – MISURAZIONE DEL BASTONE DI UN PATTINATORE/ SERIE DI TIRI DI RIGORE

i. Un capitano può richiedere una misurazione del bastone durante la serie dei tiri di rigore.
ii. Se la misurazione è richiesto prima che un pattinatore tiri il rigore e il bastone risulta legale, la squadra richiedente incorrerà in una penalità minore di panca, e un pattinatore di quella squadra deve andare in panca puniti. Egli non potrà partecipare ai tiri di rigore da quel momento in avanti. Il pattinatore il cui bastone è stato misurato potrà quindi tirare il rigore.
iii. Se la misurazione di cui alla Regola 42-ii stabilisce che il bastone è illegale, il pattinatore che stava per tirare deve andare in panca puniti e non potrà a partecipare ai tiri di rigore da quel momento in avanti. Un altro pattinatore verrà quindi incaricato di effettuare il tiro.
iv. I Capitani possono richiedere le misurazioni del bastone tra ogni tiro di rigore durante tutta la serie di tiri di rigore, ma non è consentita più di una per "interruzione" (cioè, il tempo tra i tiri).
v. Se la misurazione si verifica dopo che un pattinatore ha effettuato il suo tiro, gli stessi esiti di cui alla Regola 42-ii e 42-iii saranno validi. Se il pattinatore segna con un bastone che risulterà essere illegale, il gol sarà comunque valido.

SEZIONE 5 – REGOLE DI GIOCO/GENERALI

OSSERVAZIONE - Il regolamento costituisce la base per giocare una partita di hockey e deve essere rispettato e ad esso si deve sempre attenersi. Sebbene sia stato fatto ogni sforzo per delineare tutte le infrazioni sul ghiaccio, gli ufficiali sul ghiaccio hanno il diritto di infliggere penalità per altre violazioni che essi ritengono contrarie allo spirito del fair play e all'integrità dello sport in conformità con questo regolamento, ma che non sono necessariamente stabilite dalle seguenti regole.

REGOLA 43 – COME SI GIOCA LA PARTITA

i. Una partita consiste di tre periodi di 20 minuti più tempo supplementare e tiri di rigore, se necessari.
ii. Due squadre competono in una partita per segnare il maggior numero di gol. La squadra che segna il maggior numero è dichiarata vincitrice.
iii. Per segnare un gol, una squadra deve mettere il disco nella rete della porta del suo avversario con mezzi legali secondo il regolamento (per le eccezioni vedi anche la Regola 179 e 180 - Gol decretati).
iv. I pattinatori controllano il disco con il loro bastone e si fanno strada lungo il ghiaccio passando, tirando, e pattinando.
v. La carica è una parte integrante del gioco. Essa è il metodo più comune per ottenere il controllo del disco. Perché una carica sia regolare, deve rispettare una serie di criteri specificati in questo regolamento.
vi. I giocatori e gli addetti alle squadre che violano il regolamento sono puniti dagli ufficiali sul ghiaccio, o nei casi più gravi dalle autorità competenti.

REGOLA 44 – DURATA DELLA PARTITA

Vedi anche le regole sportive IIHF

i. Il tempo regolamentare consiste di tre periodi di 20 minuti di gioco effettivo, fermando il tempo.
ii. I periodi sono separati da 15 minuti di pausa.
iii. Le squadre cambiano campo all’inizio di ogni periodo.
iv. Il ghiaccio deve essere pulito prima dell’inizio di ciascun periodo (eccetto per i tempi supplementare di 5 e 10 minuti).
v. Il tempo supplementare segue il terzo periodo quando il punteggio è pari dopo 60 minuti di tempo regolamentare e consiste in un periodo di 5 minuti, un periodo di 10 minuti, o un periodo di 20 minuti. In ogni caso questi periodi sono giocati sulla base della “morte improvvisa” (chi segna il primo gol vince). La serie di tiri di rigore consiste in un numero specificato di tiri per squadra, seguiti dalla “morte improvvisa” nella serie di tiri di rigore nel caso di parità dopo questi tiri.

REGOLA 45 – TABELLONE PUNTEGGIO OROLOGIO

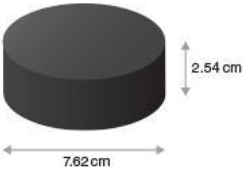
i. Il tabellone mostra il tempo del gioco e corre per la durata del periodo (20 minuti, 10 minuti, o 5 minuti) fino a 0:00.
ii. L'orologio del tabellone è attivato dal lancio del disco durante l'ingaggio dell'ufficiale sul ghiaccio e viene fermato dal fischio di un ufficiale sul ghiaccio.
iii. Gli ufficiali sul ghiaccio possono consultare il giudice del video-gol nei casi in cui un tempo eccessivo può essere trascorso sull'orologio - in particolare dopo uno falso ingaggio o a causa di una reazione lenta del cronometrista ad un fischio - e fare i necessari adeguamenti.

REGOLA 46 – FISCHIETTO

i. Quando un ufficiale di gara sul ghiaccio usa il fischietto per fermare il gioco, i giocatori devono cessare ogni contatto con gli avversari e lasciare il disco.
ii. Durante un'azione di gioco, il gioco continua fino a quando un ufficiale sul ghiaccio fischia per fermare il gioco.

REGOLA 47 – DISCO

i. Il disco deve essere principalmente nero e essere di gomma vulcanizzata o altro materiale approvato dalla IIHF.
ii. Il disco deve essere 7,62 centimetri (3") di diametro e 2,54 centimetri (1") di spessore.
iii. il disco deve pesare 156-170 grammi (5,5-6,0 once).
iv. Un logo stampato, un marchio, e la pubblicità sul disco non deve superare 4,5 cm (1¾") di diametro della superficie in ogni lato di un disco o 35% della superficie di ogni lato del disco. Ci possono essere stampe su entrambi i lati del disco.



REGOLA 48 – RISCALDAMENTO

Il contatto fisico tra i giocatori di squadre avversarie non è consentito durante il riscaldamento ed in questo momento i giocatori non sono autorizzati a pattinare oltre la linea rossa di centro. Le violazioni di queste norme saranno trattate dall'arbitro di riserva che sovrintende il riscaldamento.

Eventuali violazioni delle regole del gioco che si verificano durante il riscaldamento non possono essere risolte da ufficiali sul ghiaccio perché non sono sul ghiaccio per testimoniare le violazioni in prima persona, ma queste possono essere riesaminate dalla autorità competenti.

REGOLA 49 – DISCO DURANTE IL GIOCO

i. Un’azione di gioco verrà interrotta immediatamente se il disco è ridotto nella sua misura (cioè, frammentato o rotto in qualsiasi modo).

ii. Se un disco diverso da quello legalmente in gioco appare sul ghiaccio durante l'azione di gioco, l'azione gioco non verrà fermata fino a quando non avviene un cambio di possesso o se il disco illegale viene erroneamente giocato al posto del disco della partita.

iii. Il disco deve essere sempre in movimento o giocato. Se una o entrambe le squadre si rifiutano di giocare il disco, gli ufficiali sul ghiaccio fermeranno il gioco, e l’ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: La squadra A è in inferiorità numerica a causa di una penalità minore. Se alla squadra B sta per essere inflitta una penalità minore (ritardata), ma la squadra A volontariamente si rifiuta di giocare il disco al solo scopo di far scorrere il tempo della propria penalità, l’arbitro fermerà il gioco. L’ingaggio verrà fatto nella zona difensiva della squadra che sta per essere penalizzata (Squadra B).

REGOLA 50 – CAMBIO DI CAMPO

i. Le squadre devono iniziare la partita difendendo la rete della porta più vicina alla loro panca dei giocatori.

ii. Le squadre devono cambiare campo al termine di ogni periodo di gioco regolamentare. Per i tempi supplementari o per i tiri di rigore, vedi le regole sportive IIHF.

iii. Per le partite all'aperto, il gioco sarà fermato al minuto 10:00 del terzo periodo così le squadre possono cambiare campo. Per ulteriori informazioni vedi le regole sportive IIHF.

REGOLA 51 – INIZIO DI UNA AZIONE DI GIOCO

i. Un’azione di gioco deve sempre iniziare con un ingaggio condotto da un ufficiale sul ghiaccio.

ii. Ogni periodo inizia con un ingaggio al centro del ghiaccio. Ogni altro caso di inizio del gioco inizierà con un ingaggio solo in uno dei nove punti di ingaggio segnati sul ghiaccio.

REGOLA 52 – STABILIRE DOVE FARE L’INGAGGIO/GENERALE

i. Quando l'azione di gioco viene interrotta per qualsiasi motivo non specificamente indicato di seguito, l’ingaggio conseguente avverrà in un punto di ingaggio nella zona più vicina al punto in cui il disco è stato giocato l'ultima volta.

ii. Se due violazioni del regolamento di una squadra sono la ragione di una interruzione di gioco (ad esempio, giocare il disco con il bastone alto e fuorigioco intenzionale), l’ingaggio conseguente avverrà in un punto di ingaggio che non dà alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.

iii. Se le violazioni del regolamento sono commesse da entrambe le squadre, con conseguente interruzione del gioco (ad esempio, giocare il disco con il bastone alto e fuorigioco intenzionale), l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto.
iv. Quando una interruzione del gioco è causata da un pattinatore attaccante in zona di attacco, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona neutra nel punto di ingaggio più vicino a meno che la squadra in difesa non incorra in una penalità nello stesso tempo.
v. Se un giocatore alza il disco abbastanza alto tanto da colpire il tabellone dell'orologio o qualsiasi ostacolo sopra il centro di ghiaccio, l'azione di gioco sarà interrotta e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui è stato alzato il disco.

REGOLA 53 – STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO/PENALITA' INFLITTE

i. Quando i giocatori sono penalizzati e di conseguenza le penalità ad una squadra saranno segnate sull'orologio, l'ingaggio conseguente avrà luogo in uno dei due punti di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo, ad eccezione di:
   1. Quando una penalità viene inflitta dopo che è stato segnato un gol, l'ingaggio conseguente avrà luogo a centro campo;
   2. Quando una penalità viene inflitta prima dell'inizio o alla fine di un periodo, l'ingaggio conseguente avrà luogo a centro campo;
   3. Quando la squadra in difesa è in procinto di essere penalizzata e un pattinatore attaccante entra nella zona di attacco oltre il bordo esterno dei cerchi di ingaggio a fondo campo durante uno scontro con un giocatore, l'ingaggio conseguente avrà luogo in uno dei due punti di ingaggio fuori dalla zona di attacco.
ii. Se a un pattinatore della squadra attaccante viene inflitta una penalità durante un ingaggio in zona di attacco, l'ingaggio verrà spostato alla zona di difesa della squadra che sta per essere penalizzata.
iii. Se ad un giocatore viene inflitta una Penalità di Cattiva Condotta o una Penalità Partita per Cattiva Condotta, il seguente ingaggio verrà effettuato nella zona di difesa sella squadra penalizzata.
iv. Se le penalità sono inflitte ad entrambe le squadre durante la stessa interruzione di gioco, ma per ragioni differenti, l'ingaggio sarà in zona di difesa della squadra che ha commesso l'ultimo dei falli.
v. Quando due squadre sono state punite con penalità che vanno segnate sull'orologio, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel più vicino punto di ingaggio nella zona dove il gioco era stato interrotto.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Durante una penalità ritardata, se la squadra non in procinto di essere penalizzata commette un cambio prematuro del portiere con conseguente interruzione del gioco nella sua zona di attacco, l'ingaggio seguente sarà svolto in uno dei due punti di ingaggio nella zona di difesa della squadra che sta per essere penalizzata.

REGOLA 54 – STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO/FERITO

i. Quando l'azione di gioco viene fermata per un giocatore infortunato, l'ingaggio conseguente avverrà in un punto di ingaggio determinato dalla posizione del disco e da quale squadra è in possesso del disco al momento del fischio.

ii. Se la squadra del giocatore infortunato ha il possesso del disco in zona di attacco, indipendentemente da dove il giocatore infortunato si trova, l'ingaggio conseguente si svolgerà presso uno dei punti di ingaggio al di fuori della linea blu della zona di attacco.

iii. Se la squadra del giocatore infortunato ha il possesso del disco in zona neutra, indipendentemente da dove il giocatore infortunato si trovi, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio tra le linee blu più vicino al punto in cui il disco stava per essere giocato al momento del fischio.

iv. Se la squadra del giocatore infortunato ha il possesso del disco in zona di difesa, indipendentemente da dove il giocatore infortunato si trova, l'ingaggio conseguente si svolgerà presso uno dei punti di ingaggio in zona di difesa.

v. Se un ufficiale sul ghiaccio è infortunato, l'azione di gioco sarà interrotta immediatamente, a meno che non ci sia un'occasione per segnare e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il disco stava per essere giocato al momento del fischio.

REGOLA 55 – STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO/ZONA DI DIFESA

i. Quando un giocatore della squadra in difesa blocca il disco lungo la balaustra nella sua zona di difesa l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio in zona di difesa sul lato dove è avvenuta l'interruzione.

ii. Se un pattinatore attaccante tira o passa il disco sul ghiaccio e un pattinatore difensore devia il disco in qualsiasi modo fuori dal campo in zona neutra, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona neutra nel più vicino punto di ingaggio a dove è stato deviato il disco.

iii. Se un pattinatore attaccante tira o passa il disco su ghiaccio e un pattinatore difensore devia il disco in qualsiasi modo fuori dal campo nella sua zona di difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio in zona di difesa più vicino a dove è stato deviato il disco.

iv. Se la squadra attaccante commette un fuorigioco intenzionale, l'ingaggio conseguente avrà luogo nella sua zona di difesa sul lato dove si è verificato il fuorigioco.

REGOLA 56 – STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO/PUNTO DI INGAGGIO A CENTRO CAMPO

i. Gli ingaggi si svolgeranno presso il punto di ingaggio a centro campo nelle seguenti circostanze:
   1. All'inizio di un periodo;
   2. Dopo che un gol è stato segnato;

3. Dopo un errore da parte dei linesmen su una chiamata di liberazione vietata;
4. Se pattinatori di entrambe le squadre fermano il disco lungo la balaustra vicino alla linea rossa di centro;
5. Per la sostituzione prematura di un portiere dopo che la squadra in fallo entra in possesso del disco quando il gioco è interrotto nella metà campo di attacco, ma solo se il gioco è oltre la linea rossa di centro. Se il gioco viene interrotto prima che il disco raggiunge la linea rossa di centro, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino nella zona dove il gioco è stato interrotto.

ii. Quando il gioco è fermato in zona neutra per qualsiasi motivo non specificamente attribuibile ad entrambe le squadre, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino tra le linee blu. Quando non è chiaro quale dei cinque punti di ingaggio in zona neutra è il più vicino, il punto di ingaggio che dà alla squadra di casa il massimo vantaggio territoriale in zona neutra verrà selezionato per l'ingaggio conseguente.

REGOLA 57 – STABILIRE DOVE FARE L'INGAGGIO/ZONA DI ATTACCO

i. Se un pattinatore della squadra attaccante blocca il disco lungo la balaustra in zona di attacco con il chiaro tentativo di fermare il gioco, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu della zona di attacco sul lato in cui si è verificata l'interruzione.
ii. Se un pattinatore della squadra attaccante tira il disco oltre vetro di protezione all'interno della linea blu avversaria senza che il disco tocchi il corpo o un bastone di un avversario, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu sul punto di ingaggio più vicino a dove è stato tirato il disco.
iii. Se un pattinatore della squadra attaccante tira il disco oltre vetro di protezione all'interno della linea blu avversaria, ma il disco tocca il corpo di un avversario o un bastone, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio all'interno della linea blu sul lato dove il disco è stato toccato per ultimo.
iv. Se un pattinatore in attacco fa un tiro in porta da qualsiasi punto del ghiaccio e il disco senza deviazione, colpisce qualsiasi parte del telaio della porta ed esce dal campo, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di attacco sul punto di ingaggio più vicino a dove il disco è stato girato.
v. Quando un pattinatore della squadra attaccante segna un gol con il bastone alto, con un calcio, o qualsiasi altro metodo che è considerato illegale dall'ufficiale sul ghiaccio o dal giudice del video gol, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu d'attacco.
vi. Quando il disco entra in porta come conseguenza di un disco deviato direttamente da un ufficiale sul ghiaccio, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il disco lo ha colpito.
vii. Se un pattinatore attaccante sposta la porta dai pioli di ancoraggio e non fa alcun tentativo per evitarlo, l'ingaggio conseguente avrà luogo

nel punto di ingaggio in zona neutra vicino alla zona di attacco. Tuttavia, se un giocatore attaccante è stato spinto contro la porta da un giocatore in difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo presso il punto di ingaggio in zona di attacco.

ii.

viii. Ci sono quattro casi in cui una interruzione avviene all'interno della linea blu di attacco ma l'ingaggio conseguente avviene al di fuori della linea blu:

1. Se uno o entrambi i difensori sul ghiaccio o se un giocatore proveniente dalla panchina della squadra attaccante entra in zona di attacco oltre il bordo esterno del cerchio d'ingaggio a fondo campo durante uno scontro con un giocatore;
2. Se un pattinatore della squadra attaccante tira o devia il disco fuori dal ghiaccio senza che il disco tocchi in alcun modo la porta o un giocatore della squadra che difende;
3. Quando la squadra in attacco gioca il disco con il bastone alto all'interno della zona di attacco;
4. Se un pattinatore attaccante si posiziona volontariamente nell'area di porta.

REGOLA 58 – PROCEDURA PER ESEGUIRE L'INGAGGIO

i. L'ufficiale sul ghiaccio deve far cadere il disco solo su uno dei nove punti di ingaggio segnati.

ii. Solo a un pattinatore di ciascuna squadra è permesso di partecipare ad un ingaggio.

iii. I due pattinatori partecipanti all'ingaggio devono essere posizionati fronteggiando l'avversario avversaria, circa alla distanza di un bastone, con la punta della pala del bastone posizionata sulla parte bianca del punto di ingaggio. Per gli ingaggi nelle zone di fondo campo, i loro pattini dovranno essere posizionati all'interno delle linee segnate dalla loro parte sul punto d'ingaggio (doppia "L"), e i giocatori non potranno invadere gli uni con gli altri lo spazio sopra il punto centrale d'ingaggio con nessuna parte del loro corpo.

iv. Se uno dei due pattinatori che svolgono l'ingaggio provoca un contatto da casco a casco con l'avversario, gli viene dato un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio. Se il linesman non è in grado di distinguere quale pattinatore ha causato il contatto, entrambi i pattinatori devono ricevono un primo avvertimento per violazione dell'ingagio.

v. L'ufficiale sul ghiaccio può lanciare il disco anche se solo un pattinatore è pronto per l'ingaggio a condizione che tutti gli altri pattinatori non coinvolti nell'ingaggio siano sul ghiaccio e in posizione pronta.

vi. Quando l'ingaggio è nella metà campo del ghiaccio della squadra in difesa, il pattinatore della squadra in difesa deve mettere il bastone sul ghiaccio per primo seguito immediatamente dal patinatore della squadra attaccante.

vii. Quando l'ingaggio è nel punto di ingaggio a centro campo, il pattinatore della squadra ospite deve mettere il suo bastone sul ghiaccio per primo.

viii. Tutti i pattinatori che non fanno l'ingaggio devono avere i loro pattini fuori dal cerchio (il contatto con la linea è consentito). Il bastone di un pattinatore può essere dentro il cerchio purché non vi sia contatto con il corpo o con il bastone dell'avversario.
ix. Un pattinatore deve tenere i suoi pattini nella sua parte delle linee segnate sui cerchi (il contatto con la linea è consentita). Un bastone del pattinatore può stare nell'area tra le due linee sui cerchi purché non vi sia contatto con il corpo o con il bastone dell'avversario.
x. Tutti gli altri pattinatori devono stare nella loro parte sul ghiaccio e mantenere una distanza adeguata dai pattinatori che partecipano ad un ingaggio tra le linee blu. Devono rimanere fermi e non possono pattinare liberamente durante la procedura di ingaggio o influenzare o interferire con la procedura stessa.
xi. Una volta che tutti i pattinatori sono nella posizione stabilita per l'ingaggio, non possono cambiare le posizioni.

REGOLA 59 – INGAGGI FALSATI

i. Se uno o entrambi i pattinatori che prendono parte all'ingaggio non prendono immediatamente la corretta posizione quando sono invitati a farlo, l'ufficiale sul ghiaccio può dare un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio.
ii. Dopo il primo avvertimento per violazione dell'ingaggio, il linesman avviserà la/le squadra/e in fallo una seconda violazione verrà punita con una penalità minore di panca per ritardo del gioco.
iii. Se uno degli altri pattinatori che non prende parte all'ingaggio entra prematuramente nel il cerchio di ingaggio, l'ufficiale sul ghiaccio fermerà l'ingaggio. Il pattinatore della squadra in fallo che prendeva parte all'ingaggio deve ricevere un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio.
iv. Se uno degli altri pattinatori che non partecipano all'ingaggio entra nel cerchio d'ingaggio prematuramente, e il disco è già stato lanciato, il gioco sarà interrotto e l'ingaggio sarà ripetuto, a meno che la squadra avversaria non entri in possesso del disco. Se il gioco viene interrotto, il pattinatore della squadra in fallo che stava partecipando all'ingaggio deve ricevere un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio.
v. Nessuna sostituzione dei giocatori è consentita, dopo un falso ingaggio se l'ingaggio è stato eseguito correttamente e l'azione di gioco iniziata, tranne quando una penalità inflitta influenza la forza su ghiaccio dell'una o dell'altra squadra.
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 partecipando all'ingaggio deve ricevere un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio.
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 per violazione dell'ingaggio. 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.

viii. Qualsiasi squadra che incorre in una seconda violazione delle procedure di ingaggio nello stesso ingaggio riceverà una penalità minore di panca.

ix. Nessun ingaggio può essere vinto da un giocatore che colpisce o spinge il disco con la mano in aria subito dopo che è stato lanciato da un ufficiale sul ghiaccio.

x. Se il pattino di un pattinatore che non sta facendo l'ingaggio attraversa la linea sul cerchio di ingaggio prima del lancio del disco verrà considerata come violazione dell'ingaggio.

xi. Qualsiasi contatto con un avversario o con il suo bastone prima del lancio del disco durante l'ingaggio verrà considerata come violazione dell'ingaggio.

xii. Se l'orologio va avanti durante un ingaggio falsato, il tempo trascorso dovrà essere aggiunto sull'orologio prima che l'ingaggio venga ripetuto.

REGOLA 60 – INTERRUZIONI TELEVISIVE

Vedi anche le regole sportive IIHF

i. Una partita IIHF che viene teletrasmessa è soggetta a interruzioni commerciali.

REGOLA 61 – TIME-OUT PER LA SQUADRA

i. Ad ogni squadra è concesso un time-out di 30-secondi durante una partita (60 minuti di tempo regolamentare più tempo supplementare).

ii. Solo un pattinatore designato dall'allenatore o l'allenatore stesso può fare una richiesta all'arbitro per il time-out durante una interruzione del gioco.

iii. Tutti i giocatori sul ghiaccio sono autorizzati ad andare alle rispettive panche durante un time-out.

iv. Entrambe le squadre possono prendere il loro time-out nella stessa interruzione di gioco, ma la squadra che chiede il secondo time-out deve comunicare all'arbitro le sue intenzioni prima della fine del primo time-out.

v. Una squadra non può chiamare un time-out durante la serie dei tiri di rigore, prima dell'inizio di un periodo, o dopo che un periodo è terminato.

vi. Un time-out non può essere chiamato dopo che il cambio dei giocatori è stato completato.

vii. Un time-out non può essere chiamato dopo un falso ingaggio.

viii. Un time-out non può essere chiamato durante un'azione di gioco.

REGOLA 62 – TEMPO SUPPLEMENTARE
Vedi anche regole sportive IIHF

i. Una partita che deve avere un vincitore (cioè, in cui un punteggio di parità non è consentito) e se c'è parità dopo i tempi regolamentari deve essere prolungata con un tempo supplementare di 5, 10 o 20 minuti, con "morte improvvisa".

REGOLA 63 – SERIE DI TIRI DI RIGORE

Vedere anche le Regole 176 – 178 per la procedura dei tiri di rigore.

i. Se nessun gol è segnato nel tempo supplementare con "morte improvvisa", si ricorrerà ad una serie di tiri di rigore per determinare un vincitore.
ii. Prima dell'inizio della serie di tiri di rigore, l'intera sezione centrale della pista compresa tra i punti di ingaggio della zona di difesa sarà pulita a secco dalla macchina che pulisce il ghiaccio.
iii. L'arbitro chiamerà nell'area degli arbitri i due capitani per il lancio di una moneta. La squadra di casa avrà la scelta. Il vincitore ha la possibilità di scegliere se la sua squadra tirerà per prima o seconda.
iv. I portieri difenderanno la stessa porta difesa nel tempo supplementare.
v. I portieri di ogni squadra possono essere cambiati dopo ogni tiro, ma se un tiro deve essere ripetuto, per qualsiasi motivo, il pattinatore e il portiere devono rimanere gli stessi, tranne in caso di infortunio.
vi. I portieri di entrambe le squadre possono rimanere nelle rispettive aree di porta durante la serie dei tiri di rigore.
vii. Pattinatori diversi per ogni squadra tireranno alternandosi (A, B, A, B, A, B). I pattinatori non hanno bisogno di essere nominati in anticipo e possono essere cambiati in qualsiasi momento fino al momento in cui l'arbitro fischia per segnalare l'inizio di un tiro.
viii. Ammessi a partecipare alla serie dei tiri di rigore sono tutti i giocatori di entrambe le squadre iscritti sul foglio ufficiale di gioco, tranne: (a) i giocatori stanno scontando penalità non scadute prima del completamento del periodo di tempo supplementare; (b) giocatori che erano stati puniti con Penalità Partita per Cattiva Condotta o Penalità di Partita. Questi giocatori durante la serie di tiri di rigore devono rimanere in panca puniti o nello spogliatoio.
ix. La squadra con il maggior numero di gol viene dichiarata vincitrice della partita. Se l'esito del gioco è conosciuto prima che siano stati effettuati tutti i tiri, i restanti tiri non saranno effettuati.
x. Se il punteggio della serie dei tiri di rigore è ancora in parità, si continuerà con il sistema di "morte improvvisa".
xi. La "morte improvvisa" nella serie dei tiri di rigore consentirà ad un pattinatore di ogni squadra di tirare un rigore fino a quando ci sarà un vincitore. Ogni pattinatore, compresi quelli che hanno partecipato alla prima fase della serie di tiri di rigore, è idoneo a tirare in molte serie di tiri del formato di "morte improvvisa", come può accadere.
xii. La squadra che ha tirato per prima durante la serie dei tiri di rigore nella prima serie, sarà la seconda a tirare per la seguente serie nel formato di "morte improvvisa" fino a quando ci sarà un vincitore.

xiii. Se, all’invito dell'arbitro, un allenatore non manda un pattinatore sul ghiaccio per tirare un rigore, o se un pattinatore rifiuta di tirare il rigore, il tiro di rigore sarà dichiarato "no gol" e il prossimo tiro di rigore sarà della squadra avversaria.
xiv. Se una squadra rifiuta di partecipare alla serie di tiri di rigore, al suo avversario sarà aggiudicata la vittoria.
xv. L'arbitro è autorizzato a consultarsi con il giudice del video-gol solo se vi è dubbio se il disco con il tiro ha attraversato la linea di porta. Tutti gli altri usi del giudice del video-gol non sono applicabili durante la serie dei tiri di rigore

SEZIONE 6 – REGOLE DI GIOCO/INTERRUZIONI DI GIOCO

OSSERVAZIONE – L'azione di gioco inizia una volta che il disco viene lanciato nell'ingaggio da un ufficiale sul ghiaccio. È fermato da un fischio di un ufficiale sul ghiaccio a causa di una violazione di una delle regole di seguito elencate o da un evento che impedisce al gioco di continuare (disco fuori dal campo, disco bloccato, ecc.)

REGOLA 64 – OSTRUZIONISMO DA PARTE DEGLI SPETTATORI

i. Il verificarsi di qualsiasi interferenza da parte di spettatori deve essere segnalato dagli ufficiali sul ghiaccio alle autorità competenti.
ii. Nel caso in cui oggetti vengono gettati sul ghiaccio da spettatori e il gioco è compromesso, il gioco verrà interrotto dagli ufficiali di gara sul ghiaccio e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto.
iii. In caso che un pattinatore venga trattenuto o subisce una ostruzione da parte di uno spettatore, il gioco sarà interrotto.
iv. Se la squadra del pattinatore ostacolato è in possesso del disco, il gioco continua fino a quando si verifica un cambio di possesso.

REGOLA 65 – LIBERAZIONE VIETATA/IBRIDA

i. Se un giocatore di una squadra uguale o superiore nella forza numerica tira il disco in qualsiasi modo (bastone, guanti, pattini, corpo) dalla propria metà del campo di ghiaccio oltre la linea di porta della squadra avversaria (ma non tra i pali della porta) – compreso oltre la balaustra o il vetro protettivo - senza che il disco prima di attraversare la linea di porta (ma non tra i pali della porta) sia toccato da qualsiasi giocatore di ciascuna squadra nella metà offensiva del ghiaccio, ci sarà una liberazione vietata.
ii. Ci sono due decisioni che un linesman deve prendere in base alle norme della liberazione vietata ibrida. In primo luogo, egli deve stabilire se il tiro del giocatore dalla propria meta del centro del ghiaccio attraverserà la linea di porta in zona di attacco (non tra i pali della porta). In secondo luogo, egli deve determinare se sarà un pattinatore difensore o un pattinatore attaccante a toccare per primo il disco.
iii. Questa seconda decisione deve essere presa entro e non oltre il momento in cui il primo dei giocatori raggiunge i punti di ingaggio della zona di fondo campo, anche se la decisione può essere presa prima. I pattini dei pattinatori sono il fattore determinante.
iv. Se il disco è tirato o spinto in modo tale che viaggia intorno ai bordi e scivola indietro verso il centro di ghiaccio, il linesman determinerà quale pattinatore potrebbe toccare il disco per primo. In questo caso, il fattore determinante non sono i punti di ingaggio della zona a fondo campo, ma il disco stesso.
v. Se non c'è "corsa" per il disco, la liberazione vietata non sarà chiamata fino a quando un pattinatore difensore non attraversa la linea blu di difesa e il disco attraversa la linea di porta (non tra i pali della porta).

vi. Se la gara per il disco è troppo vicina per determinare il pattinatore di quale squadra potrebbe toccare il disco per primo, la liberazione vietata sarà fischiata.
vii. Durante una situazione di liberazione vietata in cui il gioco è stato interrotto, ci deve essere la rigorosa applicazione delle norme in materia di contatto evitabile.
viii. Durante una situazione di liberazione vietata in cui la liberazione vietata è stata annullata perché un attaccante ha guadagnato una posizione di vantaggio, i pattinatori devono competere nel rispetto delle regole relative al contatto fisico.

REGOLA 66 – LIBERAZIONE VIETATA DEL DISCO/SPECIFICHE DI GIOCO

Vedere anche la Regola 93 – Giocatori che cambiano durante una liberazione vietata e Regola 205 – Liberazione vietata e il portiere

i. Ai fini della liberazione vietata, l'intera linea rossa di centro è parte della metà offensiva del ghiaccio. Una volta che un pattinatore ha "guadagnato la linea", egli può tirare il disco per il resto del percorso lungo il ghiaccio senza incorrere in una infrazione di liberazione vietata.
ii. Per "guadagnare la linea", un giocatore deve entrare in contatto con la linea rossa di centro con il disco sul suo bastone (non il pattino).
iii. Solo a una squadra che sta giocando in inferiorità numerica (cioè ha meno pattinatori sul ghiaccio rispetto al suo avversario a causa di penalità) è permesso di tirare il disco dal proprio lato del centro del ghiaccio oltre la linea di porta dell'avversario (non fra i pali della porta) senza incorrere in una chiamata per liberazione vietata.
iv. Se una squadra è in inferiorità numerica o no è determinato dal numero di pattinatori sul ghiaccio al momento che il disco lascia il bastone del giocatore. Se l'addetto alla panca puniti ha aperto la porta alla scadenza di una penalità, ma il giocatore non ha materialmente fatto un passo sul ghiaccio, sarà considerato sul ghiaccio per quanto riguarda l'interpretazione della liberazione vietata.
v. Una squadra non è considerata in inferiorità numerica se il numero di giocatori sul ghiaccio è inferiore a quello consentito, ma questo numero non è il risultato di penalità.
vi. Se il disco colpisce un ufficiale sul ghiaccio nel percorso verso il fondo del ghiaccio, la liberazione vietata sarà ancora in vigore. Se, a causa del colpo su un ufficiale sul ghiaccio, il disco rallenta e non attraversa la linea di porta (non tra i pali della porta) la liberazione vietata verrà annullata.
vii. Dopo una chiamata di liberazione vietata, l'ingaggio conseguente avrà luogo presso il punto di ingaggio nella zona a fondo campo della squadra in fallo più vicino al punto da dove il giocatore ha tirato o diretto il disco che ha toccato per ultimo.
viii. Se i linesmen hanno sbagliato a chiamare una liberazione vietata, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto d'ingaggio a centro del ghiaccio.

ix. Se si verifica una qualsiasi delle seguenti situazioni, la liberazione vietata non sarà chiamata:

1. Se il disco è liberato direttamente da un pattinatore nel partecipare ad un ingaggio;
2. Se un pattinatore avversario, è in grado di giocare il disco prima che attraversi la linea di porta (non attraverso i pali della porta), compresi pattinatori che rallentano per essere sicuri che il disco attraversi la linea di porta (non attraverso i pali della porta) o che fingono di pattinare veloci ma non fanno un autentico sforzo per arrivare al disco prima che esso attraversi la linea di porta);
3. Se un giocatore che sta cambiando ignora il disco per andare in panca dei giocatori invece di giocare il disco, se per evitare una penalità per troppi uomini o per qualsiasi altra ragione;
4. Se il disco tocca qualsiasi parte del corpo di un avversario o dell'equipaggiamento in qualsiasi momento da quando è stato tirato a quando attraversa la linea di porta (non attraverso i pali della porta);
5. Se un portiere lascia la sua area di porta durante una liberazione vietata o è fuori dalla sua area di porta e si muove nella direzione del disco;
6. Se il disco colpisce il telaio della porta e attraversa la linea di porta (non attraverso i pali della porta).

x. Se la squadra in difesa fa una liberazione vietata mentre la squadra attaccante è in una situazione di fuori gioco ritardato, la liberazione vietata verrà chiamata.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Un giocatore passa il disco da dietro la sua linea blu ad un compagno che si trova con entrambi i pattini prima della linea rossa di centro. Se il disco colpisce il bastone del compagno, che si trova dietro la linea rossa di centro, e continua giù sul ghiaccio oltre la linea di porte avversaria (non fra i pali della porta) la liberazione vietata non verrà chiamata.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Il disco è tirato da un giocatore della squadra A dentro la sua linea blu, ed esso colpisce un giocatore della squadra B che è prima della linea rossa di centro. Se, dopo aver colpito il giocatore della squadra B, il disco continua lungo il ghiaccio oltre la linea di porta della squadra B (non fra i pali della porta), la liberazione vietata non verrà chiamata.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: Un portiere con la pala del bastone proprio fuori dalla sua area di porta si muove verso il disco durante una situazione di liberazione vietata, ma con i pattini rimane nella sua area di porta. Anche se egli tira indietro il suo bastone nell’area di porta, nessuna liberazione vietata verrà chiamata poiché si era mosso verso il disco.

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Un giocatore nella sua metà campo di attacco tira il disco verso la porta avversaria. Se il disco colpisce un difensore e rimbalza indietro oltre la linea di porta della squadra che ha effettuato il tiro del disco (non tra i pali della porta), non dovrà essere fischiata la liberazione vietata.

SITUAZIONE DI GIOCO 5: Un giocatore ha i suoi pattini al di là della linea rossa di centro e il disco sul bastone dietro la linea rossa di centro. Se egli tira il disco da questa posizione (cioè senza aver “guadagnato la linea”) oltre la linea di porta (non tra i pali della porta) la liberazione dovrà essere fischiata.
SITUAZIONE DI GIOCO 6: Il disco è tirato da un giocatore da dietro la linea rossa di centro ed esso rimbalza sopra il bastone di un giocatore avversario che tenta di giocarlo. Se il disco continua la corsa e attraversa la linea di porta (non tra i pali della porta).la liberazione vietata dovrà essere chiamata.

REGOLA 67 – DISCO FUORI DAL CAMPO DI GIOCO

i. Quando il disco viene lanciato o deviato fuori dall'area di gioco (inclusa la panca dei giocatori) o colpisce qualsiasi ostacolo diverso dalla balaustra o dal vetro protettivo sopra la superficie del ghiaccio, l'azione di gioco sarà interrotta e l’ingaggio conseguente avrà luogo presso il punto di ingaggio più vicino al punto da dove il disco è stato tirato o deviato, salvo quanto diversamente stabilito in queste regole.
ii. Quando l’azione di gioco è fermata perché un tiro o passaggio di un giocatore colpisce un compagno di squadra in panca giocatori, che è appoggiato sulla balaustra o il cui corpo è sopra la superficie di ghiaccio, o il disco entra in panca giocatori della sua squadra attraverso una porta aperta, il conseguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino nella zona da dove è stato tirato il disco che non dà alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.
iii. Quando l'azione di gioco è fermata per un tiro o passaggio di un giocatore che colpisce un avversario in panca dei giocatori, che è appoggiato sulla balaustra o il cui corpo è sopra la superficie di ghiaccio, o il disco entra in panca dei giocatori avversari attraverso una porta aperta, il conseguente ingaggio avrà luogo in zona neutra vicino alla panchina dei giocatori avversari che non dà alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.
iv. Se il disco va fuori campo direttamente da un ingaggio, l’ingaggio sarà condotto nuovamente nello stesso punto e nessuna penalità sarà inflitta ai pattinatori per ritardo del gioco.
v. Il vetro di protezione alle estremità delle panche dei giocatori si connette a un montante che si collega a un tenditore curvo (vetro di protezione all'interno della panca dei giocatori). Se il disco colpisce il montante, è ancora in gioco, ma se colpisce il tirante è considerato fuori dal gioco.
vi. Se il disco colpisce le reti dietro le porte, è considerato fuori dal gioco e le normali regole per l’ingaggio si applicano non appena il fischio ha fermato il gioco

REGOLA 68 – DISCO SUL CORRIMANO DELLA BALAUSTRA

i. Se il disco si ferma ovunque lungo il corrimano della balaustra all'interno della pista durante l'azione di gioco, sarà considerato in gioco ed i giocatori possono entrare in possesso di esso con qualsiasi solito e ammissibile mezzo.

REGOLA 69 – DISCO SULLA RETE DELLA PORTA (BASE E SOPRA)

i. Quando il disco si ferma sul lato esterno della rete della porta (sia alla base lungo la parte posteriore della rete della porta o in alto) per un tempo superiore al flusso permesso dal gioco, o se è bloccato contro la rete della porta da giocatori, l'arbitro fermerà il gioco.
ii. Se il blocco è causato da un difensore, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino in zona di difesa.
iii. Se il blocco è causato da un pattinatore attaccante, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino di fuori della linea blu.
iv. Se giocatore che, nel corso di un'azione continua, è in grado di spingere via il disco dalla rete della porta, sia lungo la base nella parte posteriore della rete della porta o in alto, l'azione di gioco continuerà.
v. Se nell'atto di spingere il disco via dalla parte superiore della rete di porta il giocatore entra in contatto con il disco e il suo bastone, si applicano le regole in vigore per gioco del disco con bastone alto.

REGOLA 70 – DISCO FUORI SULLA RETE DI FONDO

i. Se il disco è tirato dall'interno della zona di attacco e colpisce la rete di fondo direttamente a causa del tiro, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu zona di attacco.
ii. Se il disco è tirato dall'interno della zona di attacco e colpisce la rete di fondo a causa di una deviazione dalla squadra in difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino in zona di attacco dove è stato fatto il tiro.
iii. Se il disco è tirato da fuori zona di attacco e con colpisce direttamente la rete di fondo, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove il tiro è stato effettuato che senza fornire alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.
iv. Se il tiro della Regola 70-III è fatto in zona neutra, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto da dove il tiro è stato fatto che non fornisce alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.
v. Se il tiro della Regola 70-iii viene effettuato in zona di difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto da dove il tiro è stato fatto in zona di difesa.
vi. Se il disco è tirato da fuori zona di attacco e colpisce la rete di fondo a causa di una deviazione della squadra in difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto più vicino di ingaggio a dove è stata effettuata la deviazione che non fornisce alla squadra che lo ha fatto alcun vantaggio territoriale.
vii. Se nella Regola 70-vi il disco viene deviato in zona di difesa, l'ingaggio conseguente sarà in zona di difesa.
viii. Se nella Regola 70-vi la deviazione è fatta in zona neutra, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona neutra nel più vicino al punto dove è stata fatta la deviazione che non fornisce alla squadra che lo ha fatto alcun vantaggio territoriale.

REGOLA 71- DISCO NON VISIBILE

i. Non appena l'arbitro perde di vista il disco fischierà per fermare il gioco. L'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove il gioco è stato interrotto, salvo quanto disposto diversamente dalle regole.

REGOLA 72 - DISCO CHE COLPISCE LA PORTA ED ESCE DAL CAMPO

i. Un disco tirato da un pattinatore attaccante che colpisce qualsiasi parte del telaio della porta o della rete della porta e va fuori dal campo di gioco direttamente, senza toccare un avversario, si tradurrà in un ingaggio in zona di attacco.
ii. Se il disco viene deviato prima o dopo aver colpito il telaio della porta o la rete della porta da un giocatore della squadra in difesa, il conseguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio della zona di fondo campo più vicino al punto dove è stato fatto il tiro.

REGOLA 73 – DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE SUL GHIACCIO

i. Un' azione di gioco non sarà fermata, se il disco tocca un ufficiale sul ghiaccio durante il corso regolare del gioco, tranne quando:
   1. Il disco entra in porta a causa di quel contatto;
   2. Il disco esce fuori dal campo di gioco a seguito di tale contatto;
   3. Un ufficiale sul ghiaccio è infortunato.
ii. Se la squadra segna un gol, perché il disco è deviato o rimbalza direttamente da un ufficiale sul ghiaccio, il gol non sarà valido e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove il disco è entrato in contatto con l'ufficiale sul ghiaccio.
iii. Se il disco colpisce un ufficiale sul ghiaccio e successivamente è messo in porta in qualsiasi modo legale, il gol sarà valido.
iv. Se il disco esce dal campo di gioco dopo aver colpito un ufficiale sul ghiaccio in zona neutra, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio in zona neutra più vicino a dove il disco è entrato in contatto con l'ufficiale di gara sul ghiaccio.
v. Se il disco esce dal campo di gioco dopo aver colpito un ufficiale sul ghiaccio in entrambe le zone di fondo campo, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio a fondo campo vicino a dove il disco è entrato in contatto con l'ufficiale sul ghiaccio.

REGOLA 74 – PASSAGGIO CON LA MANO

i. Un pattinatore non può passare o dirigere il disco con il guanto verso un compagno fuori dalla sua zona di difesa. A lui non è permesso di prendere il disco nel palmo della mano e pattinare con esso, sia per evitare una carica o sia per mantenere il possesso del disco.
ii. Quando si verifica una violazione del passaggio con la mano, l'azione di gioco sarà interrotta e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove si è verificata l'infrazione o dove il compagno di squadra è entrato in possesso del disco, che fornisce alla squadra in fallo il minor vantaggio territoriale.

iii. Un passaggio con la mano è consentito in zona di difesa, a condizione che entrambi i pattini del pattinatore che riceve il passaggio e il disco siano ancora dentro questa zona di difesa.
iv. Se un pattinatore nella sua zona di difesa spinge deliberatamente il disco con un guanto o con il braccio verso un compagno di squadra o ha permesso alla
sua squadra di ottenere un vantaggio in qualsiasi zona diversa dalla zona di difesa in seguito al passaggio del disco con un guanto o braccio, l'azione di gioco sarà interrotta e l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di difesa nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il passaggio di mano ha avuto origine.
v. A un pattinatore in zona neutra non è permesso di fare un passaggio con la mano ad un compagno di squadra nella sua zona di difesa. In questo caso, l'arbitro fermerà il gioco e l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino in zona di difesa.
vi. Se il disco entra in porta come conseguenza della spinta con il guanto da parte di un pattinatore attaccante o è deviato in porta da qualsiasi giocatore in qualsiasi modo dopo il contatto iniziale con il guanto, il gol non sarà valido e il conseguente ingaggio verrà effettuato al di fuori della linea blu nel punto di ingaggio più vicino al punto a dove il passaggio di mano è stato iniziato dalla squadra in fallo senza fornirle alcun vantaggio territoriale.
vii. Se un giocatore in difesa tira o spinge con i guanti il disco nella propria porta, il gol sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: A6 colpisce il disco usando la mano. Se esso tocca il portiere avversario, rimbalza fuori, e viene raccolto da un compagno di squadra, il gioco dovrà essere interrotto, poiché il portiere non era in possesso del disco.
SITUAZIONE DI GIOCO 2: A6 colpisce il disco con la sua mano dentro la sua linea blu. Se esso colpisce il corpo di A10 e viene poi raccolto da un avversario il gioco deve continuare a meno che A10 non sia venuto in possesso del disco fuori dalla line blu della sua squadra.
SITUAZIONE DI GIOCO 3: A6 colpisce il disco dalla sua zona di difesa nella zona neutra. Il disco tocca B7 nella zona neutra, ma B7 non riesce a prendere il disco o a controllarlo. Se il disco viene poi preso da un giocatore della squadra A nella zona neutra, il gioco dovrà essere interrotto poiché B7 non aveva il controllo del disco.

REGOLA 75 – GIOCARE IL DISCO CON BASTONE ALTO/AZIONE DI GIOCO

i. Se un giocatore tocca il disco con il bastone sopra l'altezza della sua spalla, e sia lui o un compagno di squadra è il prossimo giocatore ad entrare in possesso e il controllo del disco, o il disco è tirato fuori dal campo di gioco, il gioco sarà fermato.
ii. Se questa infrazione si verifica in zona di attacco, e il compagno di squadra, successivamente è entrato in possesso e controllo del disco in zona di attacco, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu sul lato più vicino al punto in cui il compagno di squadra ha guadagnato il controllo.

iii. Se questa infrazione si verifica in zona di attacco, e il compagno di squadra guadagna successivamente il controllo del disco sia in zona neutra o in zona di difesa, l'ingaggio conseguente avverrà in un punto di ingaggio che fornisce la quantità minima di vantaggio territoriale alla squadra in fallo.
iv. Se questa infrazione si verifica nella zona neutra, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di difesa sul lato più vicino a dove il compagno è entrato successivamente in controllo del disco.
v. Se l'infrazione si verifica in zona di difesa, l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di difesa sul lato più vicino al punto in cui il compagno di squadra successivamente è entrato in possesso e il controllo del disco.
vi. L'infrazione di bastone alto durante un'azione di gioco è determinata dall'altezza delle spalle del giocatore (mentre l'altezza massima per deviare un disco in porta per segnare un gol è determinata dall'altezza della traversa).
vii. Se un giocatore tocca il disco in qualsiasi modo con il suo bastone sopra l'altezza della sua spalla, e un avversario è il prossimo giocatore a giocare il disco, l'azione di gioco continuerà.
viii. Se un giocatore colpisce il disco con il bastone alto e spinge il disco nella propria porta, il gol sarà valido.
ix. La manovra 'tipo-lacrosse' (con la quale un pattinatore porta il disco sulla pala del suo bastone) è consentita purché durante il movimento non alzi il suo bastone (e, per estensione, il disco) sopra l'altezza della sua spalla in qualsiasi momento durante quella manovra. Se il disco e la pala del bastone sono sopra l'altezza della sua spalla in qualsiasi momento durante la manovra, il gioco viene interrotto.
x. Se un giocatore della squadra in possesso del disco tocca il disco con il bastone alto durante una situazione di penalità ritardata contro la squadra avversaria, l'ingaggio conseguente si svolgerà presso uno dei punti di ingaggio della zona di difesa della squadra che sta per essere penalizzata.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: B6 gioca il disco usando un bastone alto. Il disco poi rimbalza sul petto del portiere della squadra A. Se poi qualsiasi giocatore della squadra B controlla, tira o passa il disco, il gioco dovrà essere interrotto poiché il portiere non aveva il controllo del disco.

REGOLA 76 – SPINGERE IN PORTA IL DISCO CON BASTONE ALTO
Vedi anche la Regola 97-ii annullare un gol/azione di gioco

i. Nessun gol sarà valido se un pattinatore attaccante dirige, devia, o spinge il disco in porta in qualsiasi modo se il disco è giocato sopra l'altezza della traversa, anche se poi il disco è deviato da qualsiasi giocatore, dal portiere, o dall'ufficiale sul ghiaccio, o rimbalza fuori dal ghiaccio e dentro.
ii. Il fattore determinante è dove il disco entra in contatto con il bastone in relazione alla traversa. Se la parte di bastone che tocca il disco è alla stessa altezza della traversa o più bassa, il gol sarà valido.

REGOLA 77 – VETRO PROTETTIVO/DANNEGGIATO

i. Se una qualsiasi sezione o parte del vetro protettivo è danneggiato durante il corso di una azione di gioco, il gioco verrà immediatamente interrotto e non riprenderà fino a quando non è stato riparato.

REGOLA 78 – FUORIGIOCO

i. L'unica linea di fuori-gioco è la linea blu in attacco. I pattinatori della squadra in attacco non possono attraversare questa linea prima del disco senza incorrere in un fuorigioco. (Vedi Regola 81-i per eccezioni)

ii. L'intera larghezza della linea blu è considerata parte della zona in cui è dentro il disco.

iii. Se il disco è fuori dalla linea blu di attacco, non è considerato all'interno della zona di attacco fino a quando non è completamente oltre la linea blu.

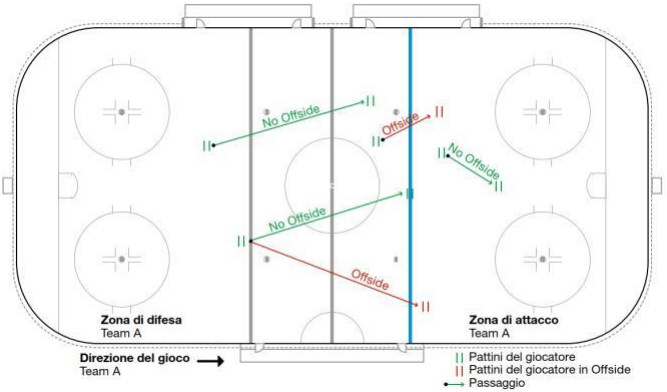
iv. Se il disco è in zona di attacco, non è considerato fuori della linea blu finché non è completamente oltre la linea blu.

v. Se un pattinatore della squadra in attacco è all'interno della zona di attacco e il disco è in zona neutra, il disco non è considerato in zona di attacco fino a quando non è completamente oltre la linea blu.

vi. Il fuorigioco è determinato dalla posizione dei pattini della squadra in attacco in relazione alla linea blu della zona d'attacco ed alla posizione del disco. Un pattinatore attaccante si trova in fuorigioco quando entrambi i pattini hanno attraversato completamente la linea blu in zona di attacco, prima che il disco abbia attraversato completamente la linea blu. Questo comprende anche una visione tridimensionale della posizione del disco. Se il disco è in aria ed è completamente oltre la proiezione della linea blu prima che lo sia ogni pattinatore attaccante, l'azione è valida.

vii. I pattini dei pattinatori sono interpretati solo in due dimensioni. Ogni pattino che è in aria non è considerato su qualsiasi lato della linea blu finché non tocca il ghiaccio.

viii. Per essere in gioco un pattinatore può avere un pattino all'interno della linea blu a condizione che l'altro sia sulla linea blu o al di fuori dalla linea blu e stia toccando il ghiaccio.



REGOLA 79 - SITUAZIONI DI FUORIGIOCO

i. Se un pattinatore attaccante tira o passa un disco che colpisce un compagno di squadra che ha preceduto il disco in zona di attacco, l'azione di gioco sarà fermata e un fuorigioco chiamato. L'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto da cui il passaggio o il tiro è partito.

ii. Se un pattinatore attaccante tira il disco da fuori della zona di attacco ed esce dal campo di gioco in zona di attacco, mentre un compagno di squadra ha preceduto il disco in tale zona, l'azione di gioco sarà fermata e sarà chiamato un fuorigioco. L'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al punto da cui il passaggio o tiro è partito.

iii. Se un giocatore della squadra in difesa è nella sua zona di difesa e libera l'area con un tiro o passaggio, che colpisce un ufficiale di gara sul ghiaccio al di fuori della linea blu e rimbalza all'interno, mentre un pattinatore dalla squadra in attacco è ancora all'interno della linea blu, il gioco sarà considerato un fuorigioco ritardato.

iv. Se un pattinatore fa un passaggio da fuori della sua zona di difesa ad un compagno di squadra dentro alla zona di attacco, il gioco sarà ritenuto come fuorigioco e l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona neutra nel punto di ingaggio più vicino al punto di ingaggio da cui è stato effettuato il passaggio che non fornisce alla squadra in fallo alcun vantaggio territoriale.

v. Se un giocatore fa un passaggio dalla sua zona di difesa ad un compagno di squadra all'interno della zona di attacco, il gioco sarà chiamato come fuorigioco e l'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di difesa sul punto di ingaggio più vicino al punto in cui è stato effettuato il passaggio.

vi. Se un pattinatore attaccante è dentro alla zona di attacco ma ha il disco sul suo bastone o ha il controllo del disco fuori di essa, con movimenti a zig-zag attraversa avanti e indietro la linea stessa, il gioco è da considerarsi in fuorigioco e il conseguente ingaggio verrà fatto in zona neutra nel punto di ingaggio più vicino a dove era il disco quando il gioco è stato interrotto.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un pattinatore ha un pattino sollevato dal ghiaccio ed un pattino in zona di attacco nel momento che il disco attraversa completamente la linea blu, è in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Se un pattinatore ha entrambi i pattini completamente in zona di attacco nel momento che il disco attraversa completamente la linea blu è in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: Se un pattinatore in zona neutra tira il disco lungo il ghiaccio, ma un compagno di squadra precede il disco attraverso la linea blu senza giocare il disco, il compagno di squadra si trova in una posizione di fuorigioco ritardato.

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Un pattinatore con entrambi i pattini completamente in zona di attacco riceve un passaggio da un compagno di squadra. Se egli ferma il disco con il bastone prima che il disco attraversi la linea blu poi lo tira oltre la linea blu è fuorigioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 5: A6 ha entrambi i pattini completamente in zona di attacco. A8, in zona neutra, tira o passa il disco che colpisce B4 che si trova in zona neutra. Se esso è deviato con il corpo o con il bastone di B4 e attraversa la linea blu ed entra in zona di attacco, A6 si trova in una posizione di fuori gioco ritardato.
SITUAZIONE DI GIOCO 6: La squadra che attacca ha il possesso del disco in zona di attacco. Il disco si trova parte sulla linea blu e parte in zona neutra. Se un pattinatore attaccante in quel momento spinge tutto il disco oltre la linea blu e dentro la zona di attacco, non è fuorigioco.
SITUAZIONE DI GIOCO 7: Un pattinatore attaccante ha un pattino dopo la linea blu in zona di attacco e un pattino fuori. Egli riceve un passaggio sul suo bastone in zona neutra poi porta il pattino che era in zona neutra oltre la linea blu mentre il disco ancora sul suo bastone in zona neutra. Se egli porta il disco oltre la linea blu, è in fuori gioco.
SITUAZIONE DI GIOCO 8: Un giocatore in difesa tira il disco fuori dalla sua zona di difesa e il disco attraversa completamente la linea blu. Il disco poi in zona neutra viene deviato da un pattinatore di una delle due squadre e ritorna in zona di difesa. Se un pattinatore attaccante è ancora in zona di attacco, è in fuorigioco.

REGOLA 80 – INGAGGI DOPO UN FUORIGIOCO

i. Se si verifica un fuorigioco, il gioco sarà fermato ed un ingaggio si svolgerà come segue:
   1. Al punto di ingaggio della zona neutra più vicino, se il disco è stato portato oltre la linea blu da un pattinatore attaccante mentre un compagno era all'interno della linea blu prima del disco;
   2. Al punto di ingaggio al centro del campo se il passaggio o il tiro ha avuto origine tra la linea rossa di centro e la linea blu dell’attacco;
   3. Al punto di ingaggio in zona neutra più vicino alla zona di difesa se il passaggio o il tiro origine tra la linea blu di difesa e la linea rossa di centro;
   4. In un punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo se un pattinatore intenzionalmente ha causato un fuorigioco;
   5. In un punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo se il disco è stato passato o tirato da un pattinatore attaccante dalla sua zona di difesa;
   6. In un punto di ingaggio più vicino al punto da cui il disco è tirato se il tiro o passaggio che ha creato un fuorigioco ritardato va fuori dal campo gioco;
   7. In un punto di ingaggio in zona di difesa se la squadra in difesa è in procinto di incorrere in una penalità su durante un fuorigioco ritardato;

ii. Se un linesman fa un errore nella chiamata di un fuorigioco e ferma il gioco, l’ingaggio verrà comunque fatto nello stesso punto di ingaggio come se fosse una chiamata corretta.

REGOLA 81 – IN GIOCO

i. Se il giocatore con il disco lo mantiene sul suo bastone mentre i suoi pattini attraversano la linea blu prima del disco, non è considerato in fuorigioco a condizione che prima abbia il controllo del disco con entrambi i pattini in zona neutra e poi che controlli il disco con il suo bastone fino a quando il disco ha attraversato completamente la linea blu.

ii. Se un pattinatore riceve un passaggio e il suo bastone e un pattino sono oltre la linea blu, ma un pattino è in zona neutra e tocca il ghiaccio, non è fuorigioco.

iii. Se un pattinatore della squadra in difesa, che si trova in zona neutra o in zona di attacco lancia il disco indietro nella sua zona di difesa (con il bastone, passando, o calciando il disco), mentre uno o più pattinatori avversari sono in quella zona, non è fuorigioco

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un pattinatore ha un pattino sulla linea blu o in zona neutra e un pattino in zona di attacco nel momento in cui il disco attraversa completamente la linea blu, non in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Se un pattinatore ha entrambi i pattini in zona neutra ma il suo bastone è in zona di attacco nel momento in cui il disco attraversa completamente la linea blu, non è in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: Se un pattinatore ha un pattino in zona neutra e un pattino sulla linea blu nel momento in cui il disco attraversa la linea blu, non è in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Se un pattinatore ha entrambi i pattini in zona di attacco ma il disco è ancora sulla linea blu, non è in fuori gioco fintanto che il disco non ha attraversato completamente la linea blu.

SITUAZIONE DI GIOCO 5: Se A8 ha entrambi i pattini in zona di attacco quando B5 tira, passa, o porta il disco indietro dalla zona neutra nella sua zona di difesa, A8 non è in fuori gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 6: Un giocatore attaccante con entrambi i pattini in zona di attacco, riceve un passaggio da un compagno di squadra in zona neutra. Egli ferma il disco con il suo bastone prima che esso attraversi la linea blu, poi porta un pattino indietro sulla linea blu e mantiene il suo pattino sulla linea. Se egli spinge il disco oltre la linea blu mentre il suo pattino è ancora sulla linea non è fuori gioco.

REGOLA 82 – FUORIGIOCO RITARDATO

i. Se un pattinatore attaccante precede il disco in zona di attacco, ma non tocca il disco, l’ufficiale sul ghiaccio alzerà il braccio per segnalare un fuorigioco ritardato. L’ azione di gioco continuerà se la squadra in difesa conquista il possesso del disco e il pattinatore avversario non farà nulla per ottenere il possesso del disco o forzare il difensore con il disco ad indietreggiare nella sua zona di difesa e lascia invece la sua zona di attacco e con almeno un pattino va a toccare la linea blu.

ii. La zona di attacco deve essere completamente pulita dai pattinatori attaccanti o la squadra in difesa deve aver portato il disco fuori della sua linea blu prima che il linesman possa annullare il fuorigioco. A quel punto, la squadra attaccante è libera di cercare di ottenere il possesso del disco o rientrare nella zona di attacco.

iii. Se durante un fuorigioco ritardato vi è una interruzione di gioco, l'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu della squadra in difesa nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il disco si trovava al momento del fischio.

iv. Se, durante un fuorigioco ritardato, la squadra in difesa non fa alcuno sforzo per portare il disco fuori dalla sua zona di difesa e la squadra in attacco non fa alcun tentativo per pulire la zona, il gioco sarà fermato e un fuorigioco sarà fischiato. L'ingaggio conseguente avrà luogo al di fuori della linea blu della squadra in difesa nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il disco si trovava al momento del fischio.

v. Se durante un fuorigioco ritardato, la squadra in difesa mette il disco nella propria rete, il gol sarà valido.

vi. Durante un fuorigioco ritardato, alla squadra in difesa è permesso di portare il disco dietro la propria porta nel processo di liberazione della zona purché non vi sia alcun tentativo di ritardare il gioco.

vii. Se il disco è tirato in zona di attacco causando un fuorigioco ritardato, ma, come risultato di questo tiro il disco entra nella porta della squadra in difesa (sia direttamente o deviato dal portiere da un giocatore o da un ufficiale o dopo essere rimbalzato dal vetro protettivo o dalla balaustra) il gol non sarà valido poiché il tiro era fuorigioco. Il fatto che la squadra attaccante abbia pulito la zona prima che il disco entrasse in porta è irrilevante.

viii. Se, durante un fuorigioco ritardato, un giocatore della squadra in difesa tira il disco direttamente fuori dal campo, verranno applicate le regole relative al ritardo del gioco e inflitta la penalità adeguata.

ix. Se si verifica la situazione di cui alla Regola 82-viii ma il disco è deviato dal vetro protettivo o da un compagno di squadra, ma non ha attraversato la linea blu, nessuna penalità sarà inflitta ma l'ingaggio conseguente sarà in zona neutra a causa del fuorigioco ritardato.

x. Se si verifica la situazione di cui alla Regola 82-viii ma il disco deviato dal vetro o da un compagno di squadra, ma ha attraversato la linea blu, nessuna penalità sarà valutata ma l'ingaggio conseguente sarà in zona di difesa sul lato dove il disco è stato tirato o deviato.

xi. Se, durante un fuorigioco ritardato, la squadra in attacco tira il disco oltre la linea blu e il disco è deviato da un giocatore della squadra in difesa fuori dal campo di gioco, l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino nella zona da dove il disco è stato tirato.

xii. Le regole delle penalità ritardate sostituiscono le regole del fuorigioco ritardato. Se la squadra in attacco provoca un fischio per un fuorigioco ritardato mentre la squadra in difesa sta per essere penalizzata, l'ingaggio avviene ancora in zona di difesa secondo le regole usuali per l'ingaggio che segue le penalità.

REGOLA 83 – FUORIGIOCO RITARDATO/LIBERAZIONE VIETATA IBRIDA

i. Se un pattinatore che sta cercando di annullare una liberazione vietata avanza oltre la linea blu avversaria prima del disco, creando un fuorigioco ritardato, la liberazione vietata sarà chiamata secondo le regole della liberazione vietata ibrida. Se il linesman determina che il pattinatore in fuorigioco sarà il primo a toccare il disco, il fuorigioco sarà chiamato.

ii. Se il giocatore tocca il disco di cui alla Regola 83-i prima della chiamata per liberazione vietata, e come risultato vi è una chiamata per fuorigioco, l'ingaggio conseguente avrà luogo presso il punto di ingaggio più vicino a dove è stato tirato il disco

REGOLA 84 – FUORIGIOCO INTENZIONALE

i. Un fuorigioco è ritenuto intenzionale quando la squadra attaccante commette un'azione destinata a provocare deliberatamente una interruzione del gioco.

ii. L'ingaggio conseguente avrà luogo in zona di difesa della squadra che ha commesso il fuorigioco intenzionale.

iii. Un fuorigioco ritardato sarà ritenuto un fuorigioco intenzionale se:
   1. Il disco è tirato verso o vicino alla porta dalla squadra in attacco nel corso del fuorigioco ritardo, costringendo il portiere a fare un salvataggio;
   2. La squadra in attacco tocca il disco o cerca di entrare in possesso del disco durante il fuorigioco ritardato sia giocando il disco o cercando di caricare un pattinatore difensore in possesso del disco;
   3. La squadra attaccante segna un gol durante un gioco che ha creato il fuorigioco ritardato (ad esempio, il tiro va in porta), nel qual caso il gol non sarà valido;
   4. La squadra in attacco non fa nessuno sforzo per pulire la zona di attacco per annullare il fuorigioco.

iv. Se il disco è tirato in zona di attacco con un conseguente fuorigioco ritardato e il disco entra in porta in qualsiasi modo, il gol non sarà valido a meno che non sia stato ottenuto con l'azione deliberata di un difensore. L'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio in zona di difesa della squadra che ha fatto il fuorigioco intenzionale.

v. Se, mentre la squadra in attacco sta cercando di pulire la zona di attacco, il disco colpisce accidentalmente un pattinatore attaccante all'interno di quella zona, il fuorigioco sarà chiamato ma non giudicato volontario.

REGOLA 85 – PATTINATORE INFORTUNATO

i. Se è ovvio che uno giocatore ha subito un grave infortunio, gli ufficiali di gara sul ghiaccio fermano immediatamente il gioco e chiamano il competente personale medico sul ghiaccio.

ii. In tutti gli altri casi, se un pattinatore è infortunato e non può continuare a giocare o andare in panchina, il gioco continuerà fino a quando la sua squadra entra in possesso del disco, a meno che la sua squadra non sia in una posizione per segnare.

iii. Se un pattinatore è infortunato e allo stesso tempo gli è stata inflitta una penalità, gli è permesso di andare nello spogliatoio. Se gli è stata inflitta una penalità minore, maggiore, o una Penalità di Partita, la sua squadra deve mettere immediatamente un giocatore sostituto in panca puniti per scontare interamente la penalità.

iv. Se il pattinatore penalizzato infortunato è in grado di tornare prima della scadenza della sua pena, deve andare in panca puniti per scontare egli stesso il tempo rimanente.

v. Quando l'azione di gioco è fermata a causa di un infortunio ad un pattinatore, egli deve lasciare il ghiaccio e può tornare solo quando il gioco è ripreso.

REGOLA 86 – UFFICIALE SUL GHIACCIO INFORTUNATO

i. Nel caso in cui un ufficiale sul ghiaccio subisca un infortunio durante un’azione di gioco, il gioco sarà interrotto immediatamente (a meno che una squadra non abbia una occasione per segnare) per valutare la gravità della lesione e dare assistenza all’ufficiale sul ghiaccio ferito. Se il problema può essere trattato immediatamente, l’ufficiale di gara sul ghiaccio pattinerà verso la panca della squadra dei giocatori di casa o essere curato dal personale medico della squadra di casa.

ii. Se un arbitro si infortuna e non è in grado di continuare, l'arbitro che è rimasto (secondo il sistema a quattro) sarà l'unico arbitro. In un sistema a tre ufficiali, uno dei guardalinee, selezionato dal supervisore degli arbitri, dall'arbitro infortunato, o dai responsabili delle squadre, assumerà le funzioni di arbitro.

iii. Se un guardalinee è ferito e non è in grado di continuare, in entrambi i sistemi a quattro o a tre, verrà sostituito se l’arbitro lo ritiene necessario.

iv. Se la partita si sta giocando con un ufficiale sul ghiaccio di riserva, questo ufficiale entrerà in gioco quando sarà vestito e pronto, ma il gioco nel frattempo continuerà.

SEZIONE 7 – REGOLE DI GIOCO/CAMBIO DEI GIOCATORI

OSSERVAZIONE – I giocatori possono essere cambiati durante una partita in due modi: durante una interruzione del gioco e durante un'azione di gioco. In entrambi i casi si applicano specifiche regole di come questi cambi possono essere effettuati e le circostanze in cui non possono essere effettuati.

REGOLA 87 - DEFINIZIONE SUL GHIACCIO/FUORI DAL GHIACCIO

i. Un giocatore che ha un pattino sul ghiaccio e un pattino fuori dal ghiaccio alla panca dei giocatori è considerato fuori dal ghiaccio. Ma se gioca il disco o compie qualsiasi azione con un avversario egli è considerato sul ghiaccio,

REGOLA 88 – CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA AZIONE DI GIOCO

i. I cambi dei giocatori possono verificarsi in qualsiasi momento durante l'azione di gioco, a condizione che i giocatori che cambiano siano a 1,5 metri (5 ') della balaustra per tutta la larghezza della loro panca dei giocatori, ed i giocatori che cambiano non siano coinvolti in un'azione di gioco in alcun modo.

ii. Se un giocatore che entra lascia la zona di 1,5 metri (5') e partecipa ad una azione di gioco prima che il giocatore che sta uscendo verso la panca dei giocatori abbia almeno un pattino fuori dal ghiaccio, alla squadra sarà inflitta una penalità per troppi uomini.

iii. Se, durante un cambio di giocatori durante l'azione di gioco, un giocatore che entra sul ghiaccio o sta uscendo fuori dal ghiaccio gioca il disco, ha un contatto con un avversario, o partecipa a un'azione di gioco (compreso guadagnare territorio o una superiorità numerica) mentre entrambi i giocatori che escono ed entrano sono ancora sul ghiaccio all'interno della zona di 1.5 metri (5 '), sarà inflitta una penalità per troppi uomini.

iv. Se i cambi dei giocatori sono fatti durante l'azione di gioco e i giocatori che cambiano entro i 1,5 metri (5') dalla balaustra per tutta la larghezza della loro panca dei giocatori e i giocatori che cambiano non sono coinvolti in alcun modo in una azione di gioco, nessuna penalità sarà inflitta per troppi uomini.

REGOLA 89 - ACCESSO ILLEGALE ALLA PANCA DEI GIOCATORI AVVERSARI

i. In nessun momento a un giocatore è permesso di usare la panca dei giocatori avversari durante una partita, tranne che ciò non accada accidentalmente.

REGOLA 90 – PANCA DEI GIOCATORI DENTRO LINEA BLU/FUORIGIOCO

i. Se, durante un fuorigioco ritardato, un attaccante in zona di attacco lascia il ghiaccio per la sua panca dei giocatori che si estende in zona di attacco, egli sarà considerato fuori dal ghiaccio purché il suo sostituto entri sul ghiaccio in zona neutra. Se il suo sostituto entra sul ghiaccio in zona di attacco e il fuorigioco ritardato è ancora in vigore, il sostituto deve pulire la zona di attacco. Se gli altri attaccanti hanno pulito la zona di attacco e il linesman ha annullato il fuorigioco ritardato, il suo sostituto sarà in gioco.

REGOLA 91 - CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE

i. Il cambio di uno o più giocatori costituisce un cambio di giocatori.
ii. La squadra di casa ha il diritto dell'"ultimo cambio". Ciò significa che l'allenatore ospite deve mettere per primo i suoi giocatori sul ghiaccio, dopo di che l'allenatore della squadra di casa deve farlo secondo la procedura di seguito indicata. Se una squadra non fa i suoi cambi tempestivamente, l'arbitro non permetterà il cambio.
iii. L'inosservanza da parte delle due squadre a rispettare, o a ritardare il rispetto, o compiere errori intenzionali nel rispetto di questa regola comporterà prima un avvertimento da parte dell'arbitro e poi in una penalità minore di panca per ritardo di gioco.
iv. Una volta effettuati i cambi dei giocatori, ad una squadra non è consentito cambiare la propria linea sul ghiaccio fino a quando il gioco non è iniziato dopo un ingaggio regolare.
v. Le squadre dopo un ingaggio irregolare non sono autorizzate al cambio dei giocatori.
vi. Se, dopo che è stato fatto il cambio dei giocatori e prima di un ingaggio regolare, una o entrambe le squadre incorrono in penalità che modificano la consistenza numerica sul ghiaccio di entrambe le squadre, le squadre possono effettuare ulteriori cambi dei giocatori.
vii. Giocatori provenienti dalla panca dei giocatori possono entrare sul ghiaccio dopo un gol solo per lo scopo di effettuare un cambio, e non più giocatori di quelli che cambiano possono entrare sul ghiaccio per festeggiare.

REGOLA 92 - PROCEDURA DEL CAMBIO GIOCATORI

i. Per il cambio dei giocatori deve essere seguita la seguente procedura:
   1. Subito dopo una interruzione del gioco, l'arbitro segnala all'allenatore della squadra ospite che può fare il cambio dei suoi giocatori.
   2. La squadra ospite ha cinque secondi per fare i suoi cambi;
   3. L'arbitro alza il braccio per indicare che la squadra ospite non può più fare cambi di giocatori;
   4. Con il braccio ancora alzato, l'arbitro segnala all'allenatore della squadra di casa che può fare il cambio dei suoi giocatori;
   5. Dopo cinque secondi, l'arbitro abbassa il braccio per indicare che la squadra di casa non può più fare cambi;

6. Non appena l'arbitro abbassa il suo braccio, il linesman che sta facendo l’ingaggio fischia per indicare che entrambe le squadre non hanno più di cinque secondi per allinearsi per l’ingaggio;
7. Alla fine dei cinque secondi (prima, se i pattinatori all’ingaggio sono pronti), il linesman lascia cadere il disco. È responsabilità del linesman di aspettare che i pattinatori si mettano in posizione per l’ingaggio;
8. Quando una squadra cerca di cambiare giocatori dopo il tempo assegnato, l'arbitro rimanderà il/i giocatore/i in panchina e provvederà ad ammonire l'allenatore. Ogni successiva infrazione di questa procedura comporterà una penalità minore di panca per il ritardo del gioco.

REGOLA 93 - CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA LIBERAZIONE VIETATA

i. Ad una squadra che effettua una liberazione vietata non è consentito fare cambi di giocatori prima dell’ingaggio conseguente. La regola si applica a quei giocatori che erano sul ghiaccio nel momento in cui il disco ha lasciato il bastone del giocatore causando una liberazione vietata.
ii. Se una squadra tenta di cambiare i giocatori dopo che ha tirato il disco causando una liberazione vietata, l'arbitro emetterà una ammonizione per la prima infrazione e poi infliggerà una penalità minore di panca per ritardo del gioco per le infrazioni successive.
iii. Se una squadra che ha fatto una liberazione vietata utilizza il suo time-out in questa interruzione di gioco, non le è ancora consentito di fare cambi di giocatori.
iv. Ad una squadra è permesso di cambiare un giocatore solo in questi casi:
    1. Per sostituire un portiere che era stato sostituito con un pattinatore in più;
    2. Per sostituire un giocatore infortunato;
    3. Se a una delle due squadre è inflitta una penalità che modifica la forza numerica delle squadre sul ghiaccio, la squadra che fa la liberazione vietata potrà cambiare giocatori, ma l’ingaggio conseguente avrà luogo nella zona di difesa della squadra che è stata penalizzata.
    4. Sostituire un giocatore che rompe l’equipaggiamento (per esempio il casco, la visiera, o la lama del pattino).
v. Un pattinatore che rompe il suo bastone durante il gioco quando è chiamata una liberazione vietata può recarsi alla sua panca dei giocatori per riceverne uno nuovo.

SEZIONE 8 – REGOLE DI GIOCO/GOL

OSSERVAZIONE – Specifiche regole si applicano per come i gol possono essere segnati ed in quali circostanze possono essere annullati. Non appena il disco in qualsiasi modo entra nella rete della porta, e l'arbitro fischia, l'orologio verrà fermato.

REGOLA 94 – SEGNARE UN GOL

i. Un gol viene conteggiato quando una squadra ha tirato o diretto il disco in porta ed ha superato interamente il piano della linea di porta durante l'azione di gioco ed è considerato legale dall'arbitro o dal giudice del video gol (per le eccezioni a questa regola, vedi la Regola 99-vii).

ii. Un gol viene conteggiato quando il disco è messo tra i pali della porta sotto la traversa e supera interamente il piano della linea di porta.

iii. Un gol viene conteggiato quando il disco è tirato, calciato, diretto, o messo in ogni modo nella propria porta da un giocatore in difesa.

iv. Un gol viene conteggiato quando il disco viene deviato in porta accidentalmente con il casco o qualsiasi parte del corpo di un giocatore colpito da un tiro di un qualsiasi giocatore sul ghiaccio.

v. Se Il disco è diretto dal casco o da qualsiasi parte del corpo di un pattinatore attaccante il gol non sarà valido.

vi. Il disco deve essere intero quando attraversa il piano della linea di porta tra i pali.

vii. Qualsiasi disco tirato nella rete della porta durante una interruzione di gioco non può essere considerato un gol.

viii. Un gol è considerato ufficiale dopo un ingaggio eseguito a centro campo subito dopo il gol. Prove video ottenute dopo l'ingaggio conseguente che indicano che il gol non è valido non sono ammesse.

ix. Durante la partita solo un gol può essere assegnato ad una squadra ad ogni singola richiesta. Nel caso in cui un gol venga segnato senza interruzione del gioco e successivamente viene segnato un altro gol da qualsiasi squadra, se al controllo del video-replay determina che il primo era valido, il secondo viene annullato ed il primo viene assegnato, il tempo dell'orologio riportato indietro (sia il tempo di gioco sia il tempo di eventuali penalità) a indicare quando è stato segnato il primo gol.

x. Se, dopo un ulteriore riesame della situazione della Regola 94-ix, il gol iniziale è giudicato illegale dal giudice del video-gol, il successivo gol sarà valido e il l'orologio non verrà modificato.

xi. Nella situazione descritta dalla Regola 94-ix, qualsiasi penalità che si verifica durante i due gol o dopo il fischio del secondo gol sarà inflitta, tranne la prima penalità minore alla squadra che ha subito il gol (come da norme riguardanti l'annullamento delle penalità inflitte quando viene segnato un goal durante una penalità ritardata).

xii. Un gol è considerato valido quando segnato usando la manovra "tipo lacrosse" (con cui un pattinatore porta il disco sulla pala del suo bastone) è consentita purché non alzi il suo bastone (e, per estensione, il disco) sopra l'altezza della sua spalla in qualsiasi momento durante la manovra (vedi anche la Regola 75-ix).

xiii. Per essere valido un gol, il disco deve attraversare il piano della linea di gol prima della fine del periodo. Se l'orologio non sta funzionando, può essere consultato il giudice del video-gol. In tutti gli altri casi la decisione finale è degli arbitri sul ghiaccio.
xiv. Se l'addetto alla panca delle penalità ritarda ad aprire la porta della panca puniti allo scadere della penalità ritardando così il rientro di un pattinatore sul ghiaccio, e durante questo tempo la squadra avversaria segna un gol, il gol sarà valido.
xv. Se il disco entra in rete prima del suono della sirena alla fine del periodo e l'arbitro convalida il gol, non è necessario effettuare l'ingaggio a centro campo. L'arbitro si assicurerà che il marcatore ufficiale registri il gol sul foglio ufficiale della partita al 19:59.
xvi. Quando un gol viene segnato nel minuto finale del tempo e sull'orologio ci sono anche i decimi, il tempo del gol deve essere annotato sul foglio d'arbitraggio al secondo più vicino.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Durante una revisione video per un gol, se è stato notificato agli arbitri che l'orologio era fermo quando il disco è entrato nella porta, il gol è ancora valido a patto che sia determinato che il periodo non era terminato. Gli arbitri in discussione con i linesmen, il cronometrista, e il giudice del video-gol determineranno la durata del tempo per cui non ha funzionato l'orologio e operare la necessaria regolazione.

REGOLA 95 – AREA DI PORTA PER QUELLO CHE RIGUARDA SEGNARE UN GOL

Regola eliminata - vedi nuova regola 150 – Ostruzionismo sul portiere

REGOLA 96 - GOL CON IL PATTINO

DEFINIZIONE: Un movimento chiaro di calcio è quello con cui il giocatore usa intenzionalmente il suo pattino/piede per spingere il disco in porta - questo è considerato un gol non valido.

i. Calciare il disco è permesso in tutte le zone. Un gol non può essere segnato da un giocatore attaccante che usa un distinto movimento di calciare per spingere il disco in rete con il suo pattino/piede.
ii. Un gol non può essere segnato da un giocatore attaccante che calcia il disco che viene poi deviato da un qualsiasi giocatore, portiere o arbitro per finire in rete.
iii. Un gol può essere segnato quanto il disco è deviato in rete dal pattino/piede di un giocatore attaccante, fino a che nessun movimento di calciare è evidente.
iv. Un gol può essere segnato quanto il disco è diretto in rete dal pattino/piede di un giocatore attaccante, fino a che nessun movimento di calciare è evidente.
v. Quanto segue dovrebbe chiarire riguardo le deviazioni successive ad un disco calciato che entra in porta:
    1. Un disco calciato che viene deviato dal corpo di un qualsiasi giocatore di qualunque squadra (incluso il portiere) non può essere considerato goal.

2. Un disco calciato che viene deviato dalla bastone di un qualsiasi giocatore non può essere considerato goal.
3. Nessun gol può essere concesso quando un giocatore attaccante calcia il disco e il disco viene deviato dalla propria bastone e entra in porta.
4. Un gol sarà assegnato quando il disco entra in porta dopo la deviazione del pattino di un giocatore attaccante o è deviato dal suo pattino mentre sta frenando.

vi. Un gol non può essere segnato da un giocatore attaccante che calcia qualsiasi parte del suo equipaggiamento (bastone, guanto, casco, ecc.) contro il disco, incluso calciare la pala del proprio bastone, causando l'attraversamento del disco oltre la linea di gol.

REGOLA 97 - ANNULLAMENTO DI UN GOL/AZIONE DI GIOCO

i. Nessun gol sarà convalidato se un pattinatore attaccante calcia, getta, con i guanti o altro dirige il disco in porta con qualsiasi parte del suo corpo (escluso il suo pattino/piede) o con qualsiasi mezzo diverso dal suo bastone, anche se il disco è ulteriormente deviato da un giocatore o da un ufficiale sul ghiaccio dopo il contatto iniziale.
Dirigere il disco in porta con il proprio pattino/piede è permesso - come definito nella Regola 96 - Gol con il pattino.

ii. Nessun gol sarà convalidato se un pattinatore attaccante dirige, devia, o spinge il disco in porta in qualche modo con il bastone sopra l'altezza della traversa, anche se il disco è deviato poi da qualsiasi pattinatore, dal portiere, o da un ufficiale sul ghiaccio, o rimbalza fuori dal ghiaccio e dentro. Il fattore determinante è dove il disco entra in contatto con il bastone rispetto alla traversa della porta. Se la parte del bastone che entra in contatto col bastone è più bassa della traversa il gol è valido.

iii. Nessun gol sarà convalidato se il disco viene deviato direttamente in porta da un ufficiale sul ghiaccio, anche se il disco è deviato poi da un pattinatore di qualunque squadra o dal portiere. Se il disco colpisce un ufficiale sul ghiaccio e successivamente è messo in porta in qualsiasi modo legale, il gol sarà valido.

iv. Nessun gol sarà convalidato se il disco è sotto un difensore che è spinto, insieme con il disco da un pattinatore attaccante, in porta.

v. Nessun gol sarà convalidato se un pattinatore entra in gioco illegalmente dalla sua panca dei giocatori e la sua squadra segna un gol, mentre lui è sul ghiaccio.

vi. Se un pattinatore abbandona la panca delle penalità prima del termine della sua penalità, sia per un suo errore sia per un errore dell’addetto alla panca delle penalità e viene segnato un gol dalla sua squadra mentre lui è sul ghiaccio o è stato sostituito, il gol non sarà valido e il pattinatore dovrà tornare in panca puniti per scontare il rimanente tempo della sua penalità. Se durante questo tempo altre penalità sono state inflitte dovranno essere scontate.

.

vii. Un arbitro ha il diritto di consultare i linesmen per incidenti che avvengono durante la segnatura di un gol. Se un linesman assiste ad un fallo che comporta una penalità maggiore, una Penalità Partita per Cattiva Condotta, una Penalità di Partita, o una penalità per comportamento antisportivo commesso da un pattinatore attaccante non visto dall'arbitro immediatamente prima di un gol, il linesman può segnalare il fallo e l'arbitro può decidere di annullare il gol e di infliggere le penalità.

viii. Nessun gol sarà convalidato se il disco ha oltrepassato completamente la linea di porta dopo che il tempo del periodo di gioco è scaduto.

ix. Nessun gol sarà convalidato se l'arbitro ha fischiato per fermare il gioco prima che il disco attraversi la linea di porta. Tale situazione di gioco non è soggetta a revisione da parte del giudice del video-gol.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: A7 colpisce il disco con la sua mano. Se esso è deviato dal portiere avversario verso A8 che poi tira il disco nella rete della porta, il gol non sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: A6 colpisce il disco con la sua mano. Se esso è deviato dal portiere avversario, deviato da B2, verso A9 che poi tira il disco nella rete di porta, il gol non sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: A7 colpisce il disco con la sua mano. Se il disco poi colpisce la pala del bastone di A6 e va direttamente nella rete della porta, il non sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Se il disco tocca il bastone di un pattinatore attaccante in un punto del bastone più alto della traversa della porta e poi colpisce il corpo di qualsiasi altro giocatore sul ghiaccio e finisce nella porta, il gol non sarà valido.

REGOLA 98 - ANNULLAMENTO DI UN GOL/PORTA SPOSTATA

i. Se un difensore sposta la propria porta e la squadra avversaria segna un gol, il gol sarà valido a condizione che:
   1. L'avversario era sul punto di tirare prima che la porta fosse postata;
   2. L'arbitro stabilisce che il disco sarebbe entrato in porta se la porta non fosse stata spostata dalla sua posizione normale.

ii. Il telaio della porta è considerato spostato se:
   1. Uno dei due pioli della porta non è nel suo rispettivo foro;
   2. Uno o entrambi i pioli sono usciti fuori

iii. Se uno o entrambi i pali della porta non è piatto sul ghiaccio ma è in contatto con i pioli e i pioli sono nel buco, il gol sarà valido.

iv. Per i telai delle porte che non utilizzano i pioli, i pali della porta devono essere piatti sul ghiaccio sulla linea di gol nel momento in cui il disco entra nella rete della porta affinché il gol sia valido.

v. Se un giocatore in difesa solleva la parte posteriore della porta ma il disco entra in porta e passa il piano della linea di porta, il gol sarà valido se le regole relative ai pioli per la porta sono rispettate (Regola 98–i-iv)

vi. Se la posizione della porta è in qualche modo spostata durante l'azione di gioco, il gioco verrà interrotto se la porta non ritorna nella sua posizione normale. Se la porta ritornerà nella sua normale posizione il gioco continuerà.

vii. Nessun gol sarà convalidato se la porta è spostata prima che il disco attraversi il piano della linea di porta a meno che non sia previsto diversamente dalla Regola 98-i.

viii. Un gol sarà concesso se un portiere è rimosso dal ghiaccio sostituito da un ulteriore pattinatore e un compagno di squadra sposta la porta dalla sua normale posizione durante un contropiede di un pattinatore attaccante avversario.

REGOLA 99 - UTILIZZO DEL GIUDICE DEL VIDEO-GOL PER DECIDERE I GOL

i. Il giudice di video-gol può consultarsi con l'arbitro solo su richiesta del direttore di gara o su decisione del giudice di video-gol stesso. Egli è consultato principalmente per determinare la legittimità di un gol.

ii. Se viene segnato un goal o sembra essere stato segnato, l'arbitro farà la sua chiamata immediatamente (gol, o non gol) e poi, se necessario, consulterà il giudice del video-gol. Spetterà al giudice del video-gol confermare la chiamata dell'arbitro o, se vi è una appropriata prova, confutarla.

iii. Nel caso in cui la revisione video è inconcludente, varrà la chiamata originale dell'arbitro.

iv. Se il giudice di video-gol richiede la consultazione con l'arbitro su un potenziale gol che nessun ufficiale di gara sul ghiaccio ha visto, il parere del giudice del video-gol sarà quello decisivo.

v. Se né gli ufficiali sul ghiaccio, né il giudice del video-gol rivedono un possibile gol alla prima interruzione del gioco, l'ulteriore riesame non è consentito dopo il conseguente ingaggio.

vi. Se alla fine di un periodo non vi è alcuna richiesta degli arbitri né del giudice del video-gol di valutare un gioco, nessuna revisione può essere effettuata una volta che i giocatori hanno lasciato il ghiaccio.

vii. Le seguenti sono le uniche situazioni soggette a revisione da parte del giudice del video-gol (vedere la Regola 45-iii per altri usi):
   1. Disco che attraversa il piano della linea di porta;
   2. Disco nella rete della porta prima che la porta venga spostata;
   3. Disco che entra in porta allo scadere di un periodo;
   4. Disco diretto in porta con qualsiasi parte del corpo di un pattinatore attaccante;
   5. Disco deviato in porta da un ufficiale sul ghiaccio;
   6. Disco colpito con un bastone sopra l'altezza della traversa da un pattinatore attaccante prima di entrare in porta;
   7. Disco che entra in porta dopo che un pattinatore attaccante ha ostacolato il portiere.

viii. Per le regole riguardanti le richieste dell’allenatore, vedi le regolamentazioni sportive IIHF.

ix. Il giudice del video-gol non può essere consultato per determinare:
   1. Se il disco è entrato o non è entrato è in porta prima o dopo il fischio.
   2. Se la porta è stata spostata durante un tiro di rigore o durante la serie di tiri di rigore.
   3. Se un secondo tiro è stato tentato in seguito al rimbalzo durante un tiro di rigore o durante una serie di tiri di rigore.

SEZIONE 9 – PENALITÀ DI GIOCO/DURATA E SITUAZIONI

OSSERVAZIONE – Le penalità durante la partita sono inflitte a discrezione degli ufficiali sul ghiaccio.

Per tutte le infrazioni relative ai portieri, vedere la Parte 12 - Regole specifiche per i Portieri.

REGOLA 100 - QUANDO POSSONO ESSERE CHIAMATE LE PENALITÀ

i. Le penalità possono essere chiamate in qualsiasi momento durante lo svolgimento della partita. Ciò comprende i 60 minuti di gioco regolamentare, il tempo supplementare, la sessione dei tiri di rigore, e la partenza delle squadre dal ghiaccio agli spogliatoi.

ii. Un ufficiale sul ghiaccio deve testimoniare di prima mano qualsiasi infrazione se una penalità deve essere inflitta e inserita nel foglio di arbitraggio ufficiale. Questo include eventi prima, durante, e dopo lo svolgimento della partita.

iii. "Prima" della partita comprende i minuti prima dell'ingaggio di inizio quando gli ufficiali sul ghiaccio e giocatori sono sul ghiaccio, ma l'azione di gioco deve ancora iniziare.

iv. Eventuali violazioni delle norme commesse durante il riscaldamento prima della partita o nei locali del palaghiaccio non possono essere punite con l'imposizione di penalità durante il gioco, perché gli ufficiali sul ghiaccio non stavano partecipando in quel momento agli eventi. Invece, queste violazioni saranno annotate dall'arbitro sostituto e trattati, se necessario, dalle autorità competenti.

v. Ai giocatori o agli addetti alla squadra non è permesso entrare negli spogliatoi degli ufficiali sul ghiaccio durante il corso o immediatamente prima o immediatamente dopo la partita. Per qualsiasi violazione di questa regola dovrà essere fatto rapporto alle autorità preposte.

REGOLA 101 – INFLIGGERE PENALITA'- PROCEDURA

i. Nel sistema a due arbitri, nessun giocatore può essere penalizzato da entrambi gli arbitri per la stessa infrazione, ma lo stesso giocatore può essere penalizzato da entrambi gli arbitri per due infrazioni distinte.

ii. Dopo essere penalizzato, un pattinatore deve recarsi direttamente alla panca delle penalità o allo spogliatoio salvo diverse istruzioni da parte di un ufficiale sul ghiaccio. In caso contrario, vi sarà una ulteriore penalità minore di panca.

iii. Se a una squadra nella stessa interruzione viene inflitta più di una penalità della stessa durata per la quale la squadra è in inferiorità, il capitano di questa squadra deve informare l'arbitro in quale ordine le penalità devono essere scontate in caso che un pattinatore penalizzato possa lasciare la panca delle penalità prima di altri.

iv. Un pattinatore deve andare nel suo spogliatoio se nel terzo periodo gli è stata inflitta una Penalità di Cattiva Condotta che gli impedisce di partecipare al tempo supplementare e alla serie dei tiri di rigore.

v. Se una squadra che sta per essere penalizzata è in possesso del disco, il gioco deve essere interrotto immediatamente. Se la squadra opposta è in possesso del disco, il gioco continuerà finché la squadra che deve essere penalizzata non avrà il controllo del disco.

REGOLA 102 – PENALITÀ SUL TABELLONE

i. Le penalità si intendono scontate nel momento esatto sull'orologio in cui è stata comminata la penalità più la durata della penalità. Per esempio, se una penalità minore è chiamata a 4:58, scade alle 02:58. Se una penalità maggiore viene inflitta alle 13:05, scade alle 8:05, che il pattinatore scenda o no sul ghiaccio in quel secondo esatto. Per penalità minori coincidenti e Penalità di Cattiva Condotta, al pattinatore è consentito di tornare sul ghiaccio solo alla prima interruzione del gioco, dopo che la penalità è stata scontata.
ii. Solo le penalità visualizzate sul tabellone consentono a una squadra di avere, quando scadono, più pattinatori durante un'azione di gioco. Penalità non visualizzate sul tabellone comprendono penalità minori o maggiori coincidenti, cattiva condotta, Penalità Partita per Cattiva Condotta, e Penalità di Partita coincidenti.
iii. Penalità che devono essere visualizzate sul tabellone sono minori, doppie minori, maggiori e Penalità di Partita.
iv. Penalità ritardate verranno visualizzate sul tabellone solo quando inizia il loro tempo.
v. In caso di Penalità di Cattiva Condotta, il pattinatore potrà tornare sul ghiaccio solo dopo la prima interruzione dopo che la penalità è stata scontata.
vi. Nel caso di più di una penalità ad una squadra, i pattinatori sono autorizzati a tornare sul ghiaccio solo quando la propria penalità è terminata. Un pattinatore che torna sul ghiaccio dopo che la penalità di un compagno di squadra è terminata, non la sua, sarà oggetto di una ulteriore penalità.

REGOLA 103 – GIOCARE IN INFERIORITÀ NUMERICA

i. Una squadra è in inferiorità numerica quando ha sul ghiaccio un minor numero di pattinatori durante il gioco rispetto al suo avversario.
ii. Se la squadra avversaria segna un gol mentre una squadra è in inferiorità numerica, il pattinatore penalizzato può rientrare sul ghiaccio immediatamente se la sanzione scontata che rende la squadra in inferiorità numerica è una penalità minore o minore di panca.

REGOLE 104 – 110 - DURATA DELLE PENALITÀ
SOMMARIO (per un giocatore)

Penalità Minore/Minore di Panca = 2 minuti sull'orologio (2PIMs)
Penalità Maggiore = 5 minuti sull'orologio +automatica penalità partita cattiva condotta, tempo non sull'orologio (25 PIMs)
Penalità Minore + Maggiore = 5 minuti sull'orologio, poi 2 minuti sull'orologio + automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta, tempo non sull'orologio (27 PIMs) Penalità di Cattiva Condotta = 10 minuti, non sull'orologio (10 PIMs)

Penalità Minore + Cattiva Condotta = 2 minuti sull'orologio + 10 minuti, non sull'orologio (12 PIMs)
Penalità Minore + Penalità Partita per Cattiva Condotta = 2 minuti sull'orologio + rimosso per il resto della partita, non sull'orologio (22 PIMs)
Penalità di Partita Cattiva Condotta = rimosso per il resto della partita, non sull'orologio (20 PIMs)
Penalità di Partita = 5 minuti sull'orologio + rimosso per il resto della partita, tempo non sull'orologio (25 PIMs) + automatica una partita di squalifica

REGOLA 104 – DURATA DELLE PENALITÀ/MINORE - MINORE DI PANCA

i. Una penalità minore è di due minuti di gioco e deve essere scontata integralmente dal pattinatore penalizzato. Nessuna sostituzione sul ghiaccio di questo pattinatore è ammessa. Se la squadra avversaria durante il gioco che segue segna un gol, la prima penalità minore è considerata finita e il pattinatore può lasciare la panca delle penalità.
ii. Se una squadra segna un gol su tiro di rigore durante una situazione di superiorità numerica, il pattinatore penalizzato non potrà tornare sul ghiaccio.

REGOLA 105 – DURATA DELLE PENALITÀ /MAGGIORE

i. Una penalità maggiore è di cinque minuti di gioco e porta con sé automatica una Penalità Partita per Cattiva Condotta. Non è permessa nessuna sostituzione di questo giocatore sul ghiaccio per i cinque minuti. Il giocatore penalizzato deve andare nello spogliatoio, e un compagno di squadra designato dall'allenatore tramite il capitano deve scontare la penalità per intero, indipendentemente dal numero di gol segnati dagli avversari. Una volta che i cinque minuti sono scaduti, la squadra può sostituire il pattinatore per la parte di Penalità Partita per Cattiva Condotta. Una revisione della penalità da parte delle autorità preposte viene effettuata automaticamente dopo la partita.

REGOLA 106 - DURATA DELLE PENALITÀ/MINORE E MAGGIORE

i. Quando a un pattinatore viene inflitta una penalità minore e maggiore (e automatica una Penalità Partita per Cattiva Condotta) nella stessa interruzione, la penalità maggiore viene scontata per prima, dopo la quale inizia la penalità minore. Il giocatore penalizzato deve andare nello spogliatoio, e un pattinatore designato dall'allenatore tramite il capitato deve scontare le penalità inflitte.
ii. Quando una penalità minore e una maggiore sono inflitte nella stessa interruzione a due giocatori della stessa squadra, mentre la squadra è già in inferiorità numerica, la penalità minore è la prima ad essere scontata e la penalità maggiore non inizierà fino a quando la prima penalità minore non è scaduta. Il giocatore penalizzato deve andare nello spogliatoio, e un pattinatore designato dall'allenatore tramite il capitano deve scontare le penalità inflitte

REGOLA 107 - DURATA DELLE PENALITÀ/CATTIVA CONDOTTA

i. Una Penalità di Cattiva Condotta comporta dieci minuti di tempo effettivo di gioco, ma è permessa la sostituzione immediata del giocatore sul ghiaccio. Il pattinatore deve scontare tutta la sua penalità se non è ferito, nel qual caso un compagno di squadra designato dall'allenatore tramite il capitano deve andare in panca puniti al suo posto. Al pattinatore non è permesso di lasciare la panca delle penalità fino alla prima interruzione dopo che i dieci minuti di gioco effettivo sono stati scontati.

ii. Se a un giocatore viene inflitta una seconda penalità per cattiva condotta in qualsiasi momento durante la partita, viene inflitta una automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta, e lui deve andare allo spogliatoio. Egli può essere sostituito immediatamente sul ghiaccio e nessun compagno di squadra deve scontare la sua penalità.

iii. Se ad un portiere è inflitta una Penalità di Cattiva Condotta, sarà scontata da un pattinatore che era sul ghiaccio nel momento in cui il gioco è stato interrotto indicato dall'allenatore tramite il capitano.

REGOLA 108 - DURATA DELLE PENALITÀ/MINORE E CATTIVA CONDOTTA

i. Quando a un patinatore viene inflitta una penalità minore e una Penalità di Cattiva Condotta allo stesso tempo, la squadra penalizzata deve mettere immediatamente un pattinatore supplementare in panca puniti per scontare la penalità minore. Nessuna sostituzione di questo pattinatore sul ghiaccio è ammessa. Al termine della penalità minore il pattinatore supplementare può lasciare la panca puniti, ma il pattinatore che ha commesso l'infrazione deve rimanere in panca puniti per scontare la Penalità di Cattiva Condotta. Anche se un compagno di squadra sconta la penalità minore, il conteggio della Penalità di Cattiva Condotta non comincia fino a che non è stata scontata la penalità minore.

REGOLA 109 - DURATA DELLE PENALITÀ/PENALITÀ PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA

i. Una Penalità Partita per Cattiva Condotta richiede che il giocatore penalizzato o l'addetto alla squadra penalizzato vadano nello spogliatoio, ma è consentita la sostituzione immediata su ghiaccio.

ii. Un giocatore che riceve due Penalità Partita per Cattiva Condotta nella stessa partita o in differenti partite di un torneo o evento viene automaticamente sospeso per una ulteriore partita.

REGOLA 110 - DURATA DELLE PENALITÀ / PENALITÀ DI PARTITA

i. Una Penalità di Partita comporta l'immediata espulsione dalla partita del giocatore o dell'addetto alla squadra e un'immediata penalità di cinque minuti di superiorità numerica per la squadra avversaria. Nessuna sostituzione sul ghiaccio di questo pattinatore è consentita fino alla scadenza dei cinque minuti.
ii. Una Penalità di Partita comporta (come minimo) una sospensione automatica di una partita.

REGOLA 111 – SITUAZIONI DI PENALITÀ

Vedere anche APPENDICE 1 - Penalità sull'orologio – Situazioni Specifiche

i. Solo le penalità che vengono visualizzate sul tabellone influiscono sul numero dei giocatori sul ghiaccio (eccetto le penalità che hanno un avvio del tempo ritardato).
ii. Un pattinatore penalizzato per tornare in gioco dopo che la squadra avversaria ha segnato un gol, la sua squadra deve essere in inferiorità numerica a causa di una penalità minore o minore di panca al momento del gol (senza contare una penalità ritardata). Nel caso in cui più di un pattinatore fosse punito, la prima penalità terminerà, a meno che non si tratti di una minore coincidente con un pattinatore avversario, nel qual caso verrà cancellata la successiva penalità minore.
iii. Se sta per essere chiamata una penalità ritardata per una penalità minore o minore di panca contro una squadra che è già in inferiorità numerica a causa di una penalità maggiore o Penalità di Partita, e la squadra avversaria segna un gol prima che il gioco sia fermato per infliggere la nuova penalità, questa penalità segnalata sarà cancellata a causa del gol.
iv. Se sta per essere chiamata una penalità ritardata per una penalità minore, maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta, o Penalità di Partita, ma la squadra avversaria segna un gol durante la penalità ritardata, la penalità minore verrà cancellata ma la penalità maggiore più la Penalità Partita per Cattiva Condotta o la Penalità di Partita dovrà essere inflitta. Il pattinatore dovrà andare nello spogliatoio mentre un compagno di squadra designato dall'allenatore per mezzo dal capitano sconterà la maggiore o la Penalità di Partita.
v. Se a una squadra vengono inflitte due o più penalità della stessa durata nella stessa interruzione del gioco, il capitano di questa squadra dovrà comunicare all'arbitro prima che inizi il gioco quale pattinatore rientrerà per primo dalla panca puniti (sia se viene segnato un gol in superiorità numerica dalla squadra avversaria sia al termine delle penalità quando i pattinatori lasciano la panca puniti). L'arbitro lo comunicherà conseguentemente al marcatore ufficiale).

SITUAZIONI DI GIOCO 1: Alla Squadra A è inflitta una penalità minore di panca per troppi giocatori. Nella stessa interruzione di gioco, la Squadra A richiede la misurazione del bastone di un giocatore della squadra B. Se il bastone risulterà regolare una seconda penalità minore di panca sarà inflitta alla squadra A, un solo pattinatore della squadra A sconterà entrambe le penalità (2 + 2 minuti).

SITUAZIONI DI GIOCO 2: Ad A5 è inflitta una penalità minore ritardata per aggancio. Se alla squadra A è inflitta una ulteriore penalità minore di panca nella stessa interruzione del gioco, A5 potrà scontare solo la sua penalità minore, e la squadra A dovrà designare un altro pattinatore che sconterà la penalità minore di panca.

SITUAZIONI DI GIOCO 3: Una penalità ritardata è segnalata ad una squadra che si trova già in inferiorità numerica a causa di una o più penalità minori, e la penalità segnalata comporterà un tiro di rigore. Se la squadra non in fallo segna un gol prima che l'arbitro possa fermare il gioco per concedere il tiro di rigore, la penalità segnalata (che avrebbe comportato un tiro di rigore) sarà inflitta come penalità minore (doppia minore, maggiore o Penalità di Partita), e la prima delle penalità minori che sta scontando, terminerà.

SITUAZIONI DI GIOCO 4: La squadra A è in inferiorità numerica a causa di una penalità minore, e l'arbitro segnala una penalità maggiore ritardata contro la squadra. La squadra B segna un gol prima dell'interruzione del gioco, la prima penalità minore che si sta scontando terminerà, ma l'arbitro dovrà infliggere la penalità maggiore e l'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta.

SITUAZIONI DI GIOCO 5: Se a un giocatore è inflitta una penalità maggiore e l'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta e poi, sia prima o dopo il fischio, una Penalità di Partita per un altro fallo, alla squadra è richiesto di mettere in panca puniti un pattinatore e la squadra giocherà in inferiorità numerica per interi dieci minuti.

SITUAZIONI DI GIOCO 6: Se ad un addetto alla squadra è inflitta Penalità di Partita, uno dei rimanenti addetti alla squadra dovrà designare tramite il capitano, un pattinatore che dovrà scontare in panca puniti i cinque minuti di penalità.

REGOLA 112 – PENALITÀ COINCIDENTI

Vedere anche APPENDICE 1 – Penalità sull'orologio – Specifiche Situazioni

Quando un numero uguale di penalità minori, maggiori, o Penalità di Partita della stessa durata sono inflitte ad entrambe le squadre nella stessa interruzione di gioco, le penalità sono considerate penalità coincidenti.

i. Quando le penalità sono inflitte ad entrambe le squadre nella stessa interruzione di gioco, l'arbitro cancellerà tante penalità di uguale durata (minore, minore di panca, doppia minore, maggiore e automatica penalità partita cattiva condotta, penalità partita) il più possibile ad ogni squadra per evitare di mettere sostituti in panca puniti e consentire il ritorno sul ghiaccio al maggior numero di pattinatori possibile.

ii. Tuttavia, se le squadre sono 5 contro 5 e una solo una penalità minore o minore di panca a ciascuna squadra è inflitta nello stesso tempo, le squadre giocano 4 contro 4. I due pattinatori dovranno andare in panca puniti senza essere sostituiti, e potranno tornare sul ghiaccio alla scadenza della loro penalità.
iii. Se a uno o entrambi i giocatori penalizzati nella Regola 112-iii sono inflitte una Penalità di Cattiva Condotta in aggiunta ad una penalità minore le squadre giocheranno 4 contro 4 e un altro pattinatore sarà necessario in panca puniti per scontare la penalità minore mentre il pattinatore penalizzato dovrà scontare tutti i 12 minuti. Il pattinatore che sta scontando la penalità minore potrà rientrare sul ghiaccio al termine della penalità.
iv. Quando penalità come nella Regola 112-i sono inflitte e una squadra è in inferiorità numerica, è consentita l'immediata sostituzione per un ugual numero di penalità coincidenti di uguale durata per ciascuna squadra e non avrà un impatto sull'inizio del tempo delle penalità ritardate (vedere Regola 113)
v. Se le squadre stanno giocando con un numero di giocatori diverso da 5 contro 5, non vi è alcuna ulteriore riduzione del numero dei giocatori sul ghiaccio a causa delle penalità coincidenti che si possono cancellare a vicenda.
vi. Se più penalità sono inflitte ad entrambe le squadre, numeri uguali di penalità minori, maggiori (e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta), e Penalità di Partita saranno cancellate ai sensi della regola delle penalità coincidenti. Qualsiasi differenziale nel tempo delle penalità dovrà essere inserito sul tabellone, e i pattinatori di conseguenza, dovranno scontare le penalità. Essi non potranno rientrare fino alla prima interruzione del gioco dopo il termine delle loro penalità.
vii. Giocatori ai quali sono inflitte una penalità maggiore (e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta) o Penalità di Partita che sono penalità coincidenti devono andare ai loro spogliatoi ma a nessun compagno di squadra è richiesto di andare in panca puniti purché una penalità non debba andare sul tabellone.
viii. Quando sono coinvolti portieri, vedere le Regole 207-ii e 207-iv.
ix. Nell'applicazione delle penalità coincidenti, le penalità minori e minori di panca sono considerate uguali.

REGOLA 113 – TEMPO DI INIZIO DELLE PENALITÀ DIFFERITE

Vedere anche APPENDICE 1 – Penalità sull'orologio – Specifiche Situazioni

i. Nessuna squadra in qualsiasi momento durante il gioco può avere meno di tre pattinatori sul ghiaccio.
ii. I pattinatori devono sempre tornare sul ghiaccio nello stesso ordine in cui le loro penalità terminano.
iii. Se a un terzo giocatore o più giocatori di una squadra viene inflitta una penalità durante il tempo regolamentare, per cui dovrà andare in panca puniti e due compagni di squadra stanno già scontando penalità, il tempo di inizio della penalità del terzo giocatore oppure di

iv. qualsiasi altro successivo giocatore non inizierà fino a quando non è terminato il tempo della penalità di uno dei primi due pattinatori. Il terzo o successivo pattinatore deve andare alla panca delle penalità non appena le loro penalità sono state inflitte, ma possono essere sostituiti sul ghiaccio da un sostituto fino all'inizio del tempo della loro penalità.

v. Una volta terminata la prima penalità di tre o più, il pattinatore non potrà tornare sul ghiaccio fino alla prima interruzione di gioco dopo che la sua penalità è scaduta.

REGOLA 114 – CHIAMATA DI UNA PENALITÀ RITARDATA – CONTROLLO DEL DISCO & GOL

i. Per la maggior parte delle penalità, un giocatore della squadra che ha commesso il fallo, deve essere in controllo del disco durante l'azione di gioco per essere fermato e le penalità inflitte.

ii. Toccare il disco o un contatto di striscio tra bastone e disco non costituisce controllo a meno che il risultato del contatto non si trasformi in un gol per la squadra che deve essere penalizzata.

iii. Se la squadra che è in fallo non ha il controllo del disco, l'arbitro alzerà il braccio a significare la sua intenzione di chiamare una penalità, ma non fermerà l'azione di gioco fino a quando:
   1. La squadra in fallo entra in possesso del disco;
   2. l disco viene fermato;
   3. Il disco esce dal campo di gioco;
   4. La squadra in controllo del disco commette anch'essa un fallo;
   5. L'altra squadra fa una liberazione vietata.
   6. Altre ragioni specifiche ai sensi di questo regolamento

iv. Se la squadra in fallo non ha il controllo del disco ma la squadra che sta guadagnando la superiorità numerica intenzionalmente si astiene da giocare il disco per far scorrere il tempo della penalità precedentemente ricevuta, l'arbitro allora fermerà il gioco.

v. Se la squadra in controllo del disco durante una situazione di penalità ritardata mette il disco nella propria porta, il gol per la squadra avversaria sarà valido, ma la penalità verrà comunque inflitta.

vi. Una squadra che sta per essere penalizzata durante una penalità ritardata, non può segnare un gol con i propri mezzi.

vii. Se più di una penalità minore o minore di panca sta per essere chiamata e dopo che l'arbitro ha alzato il braccio, viene segnato un gol dalla squadra in controllo del disco, il gol è valido e l'arbitro chiederà al capitano della squadra penalizzata quale penalità dovrà essere cancellata.

viii. Se la squadra penalizzata è già in inferiorità numerica e la squadra avversaria segna un gol durante una chiamata di penalità ritardata, la prima penalità minore che sta scontando è terminata automaticamente e tutte le nuove penalità segnalate dovranno essere inflitte.

ix. Se c'è una penalità ritardata ad una squadra per una penalità minore o minore di panca, la squadra penalizzata è già in inferiorità numerica come conseguenza di una penalità maggiore o penalità partita e la squadra avversaria segna un gol, la penalità ritardata viene cancellata ma la penalità maggiore o di Partita rimarranno sull'orologio.

x. Se una squadra incorre in una penalità e segna un gol nello stesso momento, così rapidamente che l'arbitro non ha il tempo di fischiare prima che il disco entri in porta, egli può ancora annullare il gol e infliggere la penalità dopo l'arresto del gioco.
xi. Se durante una penalità ritardata, la squadra in possesso del disco segna nella porta avversaria, la penalità minore verrà cancellata. Se una doppia minore stava per essere inflitta, una delle minori verrà cancellata e l'altra inflitta. Se una maggiore, di Cattiva Condotta o di Partita stavano per essere inflitte, saranno lo stesso inflitte anche se viene segnato un gol.
xii. Se durante una penalità ritardata, due o più penalità dovrebbero essere inflitte a più di un giocatore e un gol viene segnato, l'arbitro chiederà al capitano della squadra penalizzata quale penalità dovrà venir cancellata. La seconda e le successive penalità verranno inflitte. L'ordine nelle quali le penalità sono state inflitte non sarà preso in considerazione.
xiii. Se un pattinatore attaccante in contropiede subisce un fallo da un avversario in modo che una penalità maggiore più un'automatica Penalità di Partita dovrebbero essere inflitte, le penalità verranno inflitte indipendentemente dall'esito del tiro di rigore.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Una penalità ritardata è segnalata alla squadra A, e un giocatore della Squadra B tira il disco in porta. Se il portiere ferma il tiro, guadagna il controllo del disco, e deliberatamente lo passa ad un compagno di squadra, l'arbitro fermerà l'azione di gioco.
SITUAZIONE DI GIOCO 2: Una penalità ritardata è segnalata ad un giocatore della squadra A, e la squadra B ha sostituito il suo portiere un pattinatore in più. Un pattinatore della squadra B ha il possesso del disco, mentre sta pattinando davanti alla sua porta con il disco, è contrastato con il bastone da un pattinatore della squadra A. Se il disco entra in porta vuota, il gol non sarà valido.
SITUAZIONE DI GIOCO 3: Una penalità ritardata è segnalata ad un giocatore della squadra A, e la squadra B ha sostituito il suo portiere con un pattinatore in più. Un pattinatore della squadra B ha il possesso del disco, e appena passa il disco ad un compagno di squadra, il disco è deviato da un pattinatore della squadra A. Se il disco entra nella porta vuota della squadra B, il gol non sarà valido e la penalità ritardata sarà inflitta.
SITUAZIONE DI GIOCO 4: Una penalità ritardata è segnalata alla squadra A, la squadra ha sostituito il portiere con un pattinatore in più. Un pattinatore della squadra B tira il disco che colpisce un pattinatore della squadra A. Se il disco deviato indietro lungo il ghiaccio nella porta vuota della squadra B, il gol non sarà valido e la penalità ritardata verrà inflitta.
SITUAZIONE DI GIOCO 5: Una penalità ritardata è stata segnalata contro A6 e un tiro di rigore è stato assegnato alla squadra B come risultato del fallo. Prima che il gioco venga interrotto, A6 commette un'altra infrazione che dovrà essere punita con una penalità minore. Se la squadra B segna un gol prima che il gioco venga fermato, il tiro di rigore viene cancellato, ma l'arbitro deve infliggere la penalità minore ad A6. Se la Squadra B non segna prima dell'interruzione del gioco, l'arbitro decreterà un tiro di rigore in favore della squadra B ed infliggerà la penalità minore ad A6. A6 dovrà scontare la penalità qualsiasi sia il risultato del tiro di rigore.

SITUAZIONE DI GIOCO 6: Una penalità ritardata è segnalata alla squadra A. La squadra B, in possesso di disco, sostituisce il suo portiere per un pattinatore in più. Il pattinatore della Squadra B, in possesso nella sua zona di difesa, cerca di fare un passaggio ad un compagno di squadra, ma il disco va verso la porta vuota della sua squadra. Il suo compagno si tuffa nel tentativo di impedire al disco di entrare nella porta vuota manca il disco. Se il suo slancio lo porta al centro della porta, facendo sì che la porta esca completamente fuori suoi pioli, verrà assegnato un gol e la penalità inflitta alla squadra A.

SITUAZIONE DI GIOCO 7: Una penalità ritardata è segnalata alla Squadra A. La Squadra B in possesso del disco, sostituisce il suo portiere per un pattinatore in più. Il pattinatore della squadra B, in possesso del disco nella sua zona di difesa, cerca di fare un passaggio al suo compagno di squadra ma il disco punta verso la porta vuota della sua squadra. Il suo compagno di squadra si tuffa e impedisce con successo che il disco entri nella porta vuota. Il suo slancio lo spinge nella porta facendo sì che la porta si stacchi completamente dai suoi pioli. Se l'arbitro ha giudicato che il pattinatore ha involontariamente (molto improbabile) spostato la porta dopo aver impedito al disco di entrare nella porta vuota nessuna penalità è inflitta alla squadra B. Se tuttavia l'arbitro ritiene che il pattinatore ha spostato volontariamente la porta per impedire il gol, assegna un gol alla squadra A e infligge la penalità alla squadra A.

REGOLA 115 – PENALITÀ DURANTE IL TEMPO SUPPLEMENTARE Vedi anche i Regolamenti Sportivi IIHF

i. Indipendentemente dalla durata del tempo supplementare o delle regole relative al numero dei giocatori durante il tempo supplementare, penalità risultanti ancora in atto alla fine del tempo regolamentare o inflitte prima dell'inizio del tempo supplementare verranno riportate nel tempo supplementare per essere scontate.

SEZIONE 10 – DESCRIZIONE DELLE PENALITÀ DI GIOCO

OSSERVAZIONI - Queste sono definizioni, spiegazioni e interpretazioni dei falli durante una partita (che comprende 60 minuti di tempo regolamentare, di tempo supplementare, serie di tiri di rigore, e il tempo subito dopo la fine della partita quando i giocatori lasciano il ghiaccio per andare ai loro rispettivi spogliatoi). In ogni caso/situazione in cui un giocatore ferisce un avversario, il comitato disciplinare ha il diritto di sospendere il giocatore in seguito a eventuali penalità inflitte da un ufficiale sul ghiaccio

REGOLA 116 - INGIURIE AGLI UFFICIALI

Vedi anche Regola 168 – Comportamento Antisportivo
DEFINIZIONE: un tentativo da parte di un giocatore o di un addetto alla squadra di usurpare il potere di un ufficiale sul ghiaccio, umiliare o degradare un ufficiale sul ghiaccio, mettere in discussione l'integrità o la capacità di un ufficiale sul ghiaccio, o confrontarsi fisicamente con un ufficiale sul ghiaccio.

i. Penalità minore
   1. Un giocatore che colpisce il vetro protettivo o le balaustre con il suo bastone o altri oggetti in segno di protesta contro la decisione di un ufficiale;
   2. Un giocatore che usa un linguaggio osceno, profano o offensivo o gesti diretti ad ufficiale i sul ghiaccio.

ii. Penalità Minore di Panca
   1. Un non identificabile giocatore o un addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo o usa il nome di qualsiasi ufficiale unito a rumorosi commenti;
   2. Un giocatore penalizzato che non si reca subito alla panca dei puniti o allo spogliatoio come da istruzioni di un ufficiale sul ghiaccio;
   3. Un addetto alla squadra che batte sulla balaustra con un bastone o un altro oggetto per protestare contro la decisione di un ufficiale sul ghiaccio;
   4. Un addetto alla squadra che usa la tecnologia video per contestare una chiamata di un arbitro sul ghiaccio.

iii. Penalità di Cattiva Condotta
   1. Un giocatore che usa la tecnologia video per contestare una chiamata di un ufficiale sul ghiaccio;
   2. Un giocatore che tira il disco volutamente fuori dalla portata di un ufficiale sul ghiaccio che sta recuperandolo;
   3. Un giocatore che entra o rimane nell’area riservata all'arbitro mentre gli arbitri si stanno consultando tra loro o con un ufficiale fuori dal ghiaccio;
   4. Un capitano o capitano sostituto, sul o fuori dal ghiaccio, che critica come un ufficiale di gara sta conducendo il gioco, l’interpretazione delle regole, o la conduzione dello svolgimento della partita;

5. Un giocatore che colpisce il vetro protettivo o la balaustra con il suo bastone o con qualsiasi altro oggetto per protestare contro una decisione di un ufficiale sul ghiaccio per la quale era già stato punito con una penalità minore;
6. Un giocatore penalizzato che non vuole andare direttamente e immediatamente alla panca puniti proseguendo una colluttazione o un confronto con un altro giocatore.

iv. Penalità Partita per Cattiva Condotta
1. Un giocatore o un addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo verso un ufficiale sul ghiaccio per il quale gli era già stata inflitta una penalità minore o minore di panca. Quando questo comportamento si verifica al termine della partita dentro o fuori dal ghiaccio, la Penalità di Cattiva Condotta può essere inflitta senza aver precedentemente inflitto una penalità minore o minore di panca.
2. Un giocatore o un addetto della squadra che entra in contatto con un ufficiale sul ghiaccio in modo irrispettoso o chi applica la forza fisica a un arbitro sul ghiaccio.
3. Un giocatore o un addetto della squadra che lancia un oggetto o spruzza un ufficiale sul ghiaccio con una bottiglia d'acqua;
4. Un giocatore che persiste in azioni per le quali ha già ricevuto una Penalità di Cattiva Condotta.

v. Penalità di partita
1. Un giocatore o un addetto della squadra che applica intenzionalmente e incautamente forza fisica in qualsiasi modo o per causare lesioni/infortunio ad un ufficiale sul ghiaccio.
2. Un giocatore che lancia o fa oscillare il suo bastone contro un ufficiale sul ghiaccio (colpendolo o no) o tira il disco ad un ufficiale di ghiaccio;
3. Un giocatore o un addetto della squadra che minaccia o esprime insulti razziali o etnici, sputa, sputa sangue o fa commenti sessuali ad un ufficiale sul ghiaccio;
4. Un giocatore o un addetto della squadra che fa qualsiasi gesto o azione oscena ad un ufficiale sul ghiaccio o in qualsiasi punto della pista immediatamente prima, durante o immediatamente dopo la partita.

REGOLA 117 – MINORE DI PANCA

DEFINIZIONE: Condotta dannosa per il gioco o violazione del regolamento dalla panca dei giocatori da un giocatore o un addetto alla squadra identificabile o da un giocatore o addetto alla squadra non identificabile.

i. Una infrazione proveniente dalla panca dei giocatori è punibile con una penalità minore di panca.
ii. Qualsiasi azione sul ghiaccio che sarebbe punibile con una Penalità di Cattiva Condotta o con una Penalità Partita per Cattiva Condotta se provenisse da un giocatore o da un addetto alla squadra in panca dei giocatori identificabile.

iii. Una penalità minore di panca deve essere scontata da qualsiasi pattinatore sul ghiaccio nel momento in cui è stato interrotto il gioco o come disposto da queste norme.
iv. Se il capo allenatore di una squadra penalizzata rifiuta di designare un giocatore per scontare una penalità minore di panca o una penalità per un portiere, l'arbitro chiamerà un pattinatore a sua scelta.
v. Nelle competizioni designate dall'IIHF, un allenatore è autorizzato a contestare un gol realizzato durante un possibile fuorigioco. Se la chiamata sul ghiaccio rimane valida, alla squadra che ha chiesto la verifica verrà assegnata una penalità minore di panca.

REGOLA 118 - MORDERE

DEFINIZIONE: Un giocatore che morde qualsiasi parte del corpo di un avversario.

i. Ad un giocatore che morde un avversario verrà inflitta una Penalità Partita.

REGOLA 119 – CARICA ALLA BALAUSTRA

DEFINIZIONE: Un giocatore che carica con il corpo, i gomiti, carica o fa inciampare un avversario in modo tale da provocarne la caduta violenta contro la balaustra.

i. Una carica alla balaustra è punibile con una penalità minore e una Penalità per Cattiva Condotta.
ii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo l'avversario con una carica alla balaustra sarà inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
iii. Ad un difensore è concesso spingere lungo la balaustra un avversario in possesso del disco che sta cercando di evitare la pressione almeno che altre penalità (trattenuta, ostruzione) non si verificano nel processo.

REGOLA 120 - BASTONE ROTTO/ GIOCARE CON / SOSTITUZIONE /BASTONE CADUTO O ABBANDONATO

Vedi anche la Regola 165 - lancio del bastone o altri oggetti

DEFINIZIONE:
BASTONE ROTTO - Un bastone che non è completamente integro, ha la pala o il manico spezzato, o non è più completo è considerato rotto e, come tale, illegale.
BASTONE ABBANDONATO - Un bastone che è completamente integro che è caduto accidentalmente ad un giocatore.

i. Un giocatore deve lasciar cadere immediatamente un bastone rotto. Se partecipa ad una azione di gioco con un bastone rotto gli sarà inflitta una penalità minore.
ii. Ad un pattinatore che usa il bastone del portiere durante il gioco sarà inflitta una penalità minore.
iii. Ad un giocatore sul ghiaccio è comunque permesso spingere una bastone abbandonata ad un suo compagno fintanto che la bastone spinta non viene coinvolta nel gioco o causare distrazione al gioco o ai

giocatori avversari. Se una bastone abbandonata viene coinvolta nel gioco, al giocatore che è responsabile del movimento della bastone, verrà assegnata l'appropriata penalità - penalità minore o tiro di rigore (vedi Regola 165)

iv. Ad un giocatore il cui bastone è rotto, caduto o abbandonato è vietato ricevere un bastone gettato sul ghiaccio dalla panca dei giocatori o da uno spettatore. Dovrà ricevere un bastone dalla sua panchina attraverso uno scambio mano-mano. Ad un compagno di squadra che gli lancia o tira un bastone verso di lui gli verrà inflitta una penalità minore. Se il giocatore che ha lanciato o tirato tale bastone, non è identificabile, sarà inflitta una penalità minore di panca. Il giocatore che riceve il bastone non sarà penalizzato.

v. Un giocatore con bastone rotto può ricevere un bastone da un compagno di squadra sul ghiaccio. Questo scambio, tuttavia, deve essere fatto mano-mano o spingendo labastone al suo compagno fintanto che la bastone spinta non viene coinvolta nel gioco o causare distrazione al gioco o ai giocatori avversari. Un giocatore di che lancia o tira un bastone ad un suo compagno di squadra riceverà l'appropriata penalità – una minore o un rigore (vedi anche Regola 165). Il giocatore che riceve il bastone non sarà penalizzato.

vi. In nessun momento ad un pattinatore è permesso di afferrare il bastone di un avversario: (1) ad un avversario sul ghiaccio che tiene in mano il bastone o che può averlo lasciato cadere sul ghiaccio; (2) ad un avversario che si siede sulla sua panca dei giocatori; (3) dalla rastrelliera dei bastoni nella panca avversaria. Qualsiasi violazione di questa regola comporterà una penalità minore.

vii. Ad un pattinatore che partecipa ad un'azione di gioco mentre porta un bastone ad un pattinatore o al portiere sarà inflitta una penalità minore.

viii. Se un giocatore riceve un bastone durante un'azione di gioco da un compagno in panca puniti, al giocatore che riceve il bastone verrà inflitta una penalità minore.

ix. Un pattinatore che non ha il bastone da pattinatore nelle sue mani può ancora partecipare ad una azione di gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un giocatore della Squadra A raccoglie un bastone lanciato dalla panchina della squadra B che era destinato ad giocatore della squadra B, una penalità minore verrà assegnata sia al giocatore della squadra A che al giocatore della squadra B. Se il giocatore della squadra B non è identificabile, alla squadra sarà inflitta una penalità minore di panca.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Un pattinatore sta portando il bastone di portiere a un portiere che ha perso o rotto il suo bastone e il pattinatore decide partecipare al gioco. Se lascia cadere il bastone del portiere per partecipare al gioco, non verrà assegnata una penalità. Ma se gioca il disco o diventa coinvolto in un'azione di gioco con il bastone del portiere, sarà inflitta una penalità minore.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: A5 partecipa al gioco senza bastone. Se A8 gli passa il suo bastone e A9 passa il suo bastone ad A8 mentre il gioco continua, non c'è violazione delle regole. I giocatori si possono passare dei bastoni tra di loro quante volte che vogliono, a condizione che lo facciano mano-mano.

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Durante il corso del gioco un giocatore rompe o perde la parte di estremità (pomolo del bastone) di legno del suo composito o bastone di metallo. Se continua a giocare con il suo bastone, verrà sarà inflitta una penalità minore.

SITUAZIONE DI GIOCO **5**: Un bastone del portiere cade a causa di un contatto accidentale con un giocatore attaccante. Il bastone è fuori dalla portata del portiere. Un giocatore in difesa fa scivolare il bastone perso verso il portiere, senza interferire con il gioco. Il portiere prende il bastone restituito. Questo è legale e non deve essere penalizzato.

REGOLA 121 – COLPIRE CON IL POMOLO (BUTT-ENDING)

DEFINIZIONE: Un giocatore che fa scivolare la mano superiore sul manico del bastone verso il basso per creare una sporgenza pericolosa che spinge nel corpo di un avversario.

i. Un tentativo di colpire con il pomolo del bastone è punito con una doppia penalità minore e Penalità Cattiva Condotta.
ii. A un giocatore che colpisce un avversario con il pomolo del bastone sarà inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità Partita.
iii. Un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con un colpo del pomolo del bastone sarà inflitta una Penalità di Partita.

REGOLA 122 – CARICA SCORRETTA

DEFINIZIONE: Un giocatore che, dopo una pattinata verso un avversario, lo carica con una forza eccessiva o corre addosso o salta contro un avversario.Questa regola è superata da tutte le azioni simili riguardanti i colpi alla testa e collo eccetto quelli relativi alla rissa (fighting).

i. Un giocatore che carica un avversario con forza eccessiva o corre addosso o salta contro un avversario sarà inflitta una penalità minore.
ii. Un giocatore che entra in contatto fisico con un avversario dopo una interruzione di gioco, ma che ha avuto il tempo sufficiente per evitare tale contatto sarà inflitta una penalità minore per carica scorretta.
iii. Non è “gioco leale” caricare un portiere semplicemente perché è al di fuori dall’area di porta. Una penalità minore per interferenza o carica scorretta è giustificata quando un avversario ha un contatto non necessario con un portiere.
iv. A un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario in seguito ad una carica sarà inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità Partita.

REGOLA 123 – CARICA DA TERGO

DEFINIZIONE: Un giocatore che fa una carica ad un giocatore vulnerabile che non si rende conto della carica imminente o che non è in grado di proteggere o difendere se stesso. Il punto di contatto è la parte posteriore del corpo.

i. A un giocatore che carica da tergo un avversario contro la balaustra, contro il telaio della porta, o sul ghiaccio aperto in qualsiasi modo (bastone alto, carica con bastone ecc., ma non ostruzione) sarà inflitta una penalità minore e una Penalità di Cattiva Condotta.
ii. Un giocatore che mette in pericolo incautamente un avversario in seguito della carica da tergo sarà inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità Partita.
iii. Se il pattinatore che sta per essere caricato volta le spalle verso un avversario e si mette in una posizione vulnerabile subito prima di una carica per creare una situazione di carica da tergo, la penalità per carica da tergo non sarà inflitta (anche se potrebbero essere inflitte altre penalità).

REGOLA 124 – CARICA ALLA TESTA O AL COLLO DEFINIZIONE: Non esiste un qualsiasi colpo alla testa pulito.

Un giocatore che dirige un colpo di qualsiasi tipo, con qualsiasi parte del suo corpo o equipaggiamento, alla testa o al collo di un avversario o spinge o costringe la testa di un giocatore avversario contro il vetro protettivo o contro la balaustra. Questa regola supera tutte le penalità simili che riguardano colpi alla testa ed al collo eccetto quelle relative alla rissa (fighting).

i. Un giocatore che dirige un colpo alla testa o al collo di un avversario riceverà una penalità minore e una Penalità di Cattiva Condotta.
ii. Ad un giocatore che dirige un colpo alla testa o al collo di un avversario potrà essere inflitta anche una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità Partita.
iii. Una penalità per carica alla testa o al collo dovrà essere inflitta quando un giocatore carica un avversario e si verifica una delle seguenti situazioni:
    1. Il giocatore colpisce con qualsiasi parte del suo corpo o equipaggiamento la testa o il collo di un avversario;
    2. Il giocatore spinge o preme la testa di un avversario contro il vetro protettivo o contro la balaustra usando la parte superiore del suo corpo;
    3. Il giocatore allunga e dirige qualsiasi parte superiore del suo corpo per colpire la testa o il collo di un avversario,
    4. Il giocatore spinge il suo corpo verso l’alto o verso l’esterno per raggiungere il suo avversario o usa qualsiasi parte superiore del corpo con colpire la testa o il collo di un avversario;
    5. Il giocatore salta (alzando i pattini) per colpire la testa o il collo di un avversario.

iv. Se un pattinatore pattina con la testa alta, è in possesso del disco, ed è in attesa di una carica, un avversario non ha il diritto di colpirlo alla testa o al collo.
v. Se la prima forza di un colpo è inizialmente verso la zona del corpo e poi scivola verso la testa o verso la zona del collo, non verrà punito per carica alla testa o al collo.
vi. Un pattinatore che fa una carica ad un avversario che sta pattinando con il disco con la testa bassa verso il pattinatore e non guarda in alto o si dirige contro un avversario non dovrà essere punito per carica alla testa o al collo.
vii. Se un pattinatore mantiene la sua posizione in un normale situazione di gioco mentre un avversario corre contro di lui, il conseguente contatto non verrà considerato carica alla testa o al collo purché non siano violate le condizioni di cui alla Regola 124-iii o 124-iv.

REGOLA 125 – CLIPPING

DEFINIZIONE: Un giocatore che abbassa il suo corpo con la decisa intenzione di fare una carica all'altezza delle ginocchia di un avversario.

i. A un giocatore che fa una carica tipo clipping o abbassa il suo corpo per caricare all'altezza delle ginocchia di un avversario deve essere inflitta una penalità minore.
ii. Ad un giocatore che si abbassa vicino alla balaustra per evitare di essere caricato e che, come risultato, fa capitombolare su di sé l'avversario, deve essere inflitta una penalità minore.
iii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con una azione tipo clipping dovrà essere inflitta una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta o Penalità di Partita.

REGOLA 126 – CHIUDERE IL DISCO NELLA MANO

DEFINIZIONE: Benché ad un pattinatore sia consentito colpire il disco con i suoi guanti o prenderlo e metterlo immediatamente sul ghiaccio, non gli è permesso tenere il disco (per es. tenerlo nel guanto), trattenerlo per un tempo più lungo di quello per prenderlo e metterlo sul ghiaccio, o pattinare con esso nel suo guanto.

i. Ad un pattinatore che prende il disco e lo trattiene mentre è fermo o pattina con il disco nel suo guanto sia per evitare un avversario sia per guadagnare un sicuro possesso dello stesso gli dovrà essere inflitta una penalità minore per aver chiuso il disco nella sua mano.
ii. Ad un pattinatore che raccoglie il disco sul ghiaccio con il guanto o con la mano fuori dalla sua area di porta durante un'azione di gioco gli dovrà essere inflitta una penalità minore.
iii. Ad un pattinatore che copre il disco con il suo guanto sul ghiaccio al di fuori della sua area di porta dovrà essere inflitta una penalità minore.
iv. Se un pattinatore raccoglie il disco sul ghiaccio con il suo guanto, nasconde o copre il disco con il suo guanto sul ghiaccio dentro l'area tridimensionale della propria area di porta mentre il suo portiere è sul ghiaccio, verrà decretato un tiro di rigore a favore della squadra avversaria.

v. Se un pattinatore raccoglie il disco sul ghiaccio con il suo guanto, nasconde o copre il disco con il suo guanto sul ghiaccio dentro l'area tridimensionale della propria area di porta mentre il suo portiere è fuori dal ghiaccio, essendo stato sostituito da un pattinatore, verrà assegnato un goal.

REGOLA 127 – CARICA CON IL BASTONE

DEFINIZIONE: Un giocatore che fa una carica sul corpo di un avversario con entrambe le mani sul bastone mentre nessuna parte del bastone è sul ghiaccio.

i. Ad un giocatore che fa ad un avversario una carica con il bastone gli dovrà essere inflitta almeno una penalità minore.
ii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario caricandolo con il bastone gli dovrà essere inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità Partita.

REGOLA 128 – EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO/USO PERICOLOSO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

DEFINIZIONE: Le imbottiture e l'equipaggiamento protettivo fatto con qualsiasi materiale che potrebbe causare ferite sono considerate pericolose ed il loro uso è severamente vietato.

i. Un arbitro può proibire l'uso di qualsiasi equipaggiamento del giocatore che egli ritiene possa causare ferite.
ii. Alla squadra di un giocatore che partecipa ad un'azione di gioco con attrezzatura illegale sarà prima dato un avvertimento dall'arbitro. La mancata osservanza dell'avvertimento di regolare, sostituire, o rendere sicuro qualsiasi equipaggiamento secondo le istruzioni dell'arbitro significa che per qualsiasi giocatore di quella squadra che successivamente violi le regole per l'equipaggiamento pericoloso verrà pertanto punito con una Penalità di Cattiva Condotta.
iii. Se un arbitro ritiene che un bastone di un pattinatore è pericoloso, il bastone deve essere rimosso dal gioco senza penalità. Se il pattinatore successivamente usa quel bastone, gli sarà inflitta una Penalità di Cattiva Condotta.
iv. L'arbitro può chiedere ad un giocatore di rimuovere eventuali accessori personali considerati pericolosi. Se questi accessori personali sono difficili da rimuovere, il giocatore dovrebbe coprire con il nastro o metterli in sicurezza sotto la maglia di gioco in modo tale che essi non siano più pericolosi. In questo caso, il giocatore dovrà lasciare il ghiaccio durante questo processo e una ammonizione sarà comunicata alla sua squadra. Il mancato rispetto dell'ammonizione secondo le istruzioni dell'arbitro riguarda qualsiasi giocatore di quella squadra che se successivamente violano le regole per gli accessori personali sarà punito con una Penalità di Cattiva Condotta.

REGOLE 129 – 137 RITARDO DEL GIOCO

DEFINIZIONE: Un atto intenzionale o accidentale che rallenta il gioco, che forza l’interruzione del gioco o ostacola la ripresa del gioco.

REGOLA 129 - RITARDO DEL GIOCO/MESSA A PUNTO DELL’EQUIPAGGIAMENTO

i. A un giocatore che ferma un'azione di gioco o ritarda l'inizio della azione di gioco per riparare o sistemare il suo equipaggiamento sarà inflitta una penalità minore.
ii. Un giocatore deve indossare tutta l'attrezzatura protettiva interamente sotto la divisa, tranne i guanti, i caschi e parastinchi per portiere. Il non rispetto di questa regola, dopo un avvertimento, comporterà una penalità minore.
iii. Un giocatore che non rispetta le disposizioni alla Regola 40-vi, dopo un avvertimento, verrà inflitta una penalità minore.

REGOLA 130 - RITARDO DEL GIOCO/SPOSTAMENTO DELLA PORTA

i. Ad un giocatore che sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale sarà inflitta una penalità minore.
ii. Se un giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale durante gli ultimi due minuti del tempo regolamentare, o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.
iii. Se un giocatore sposta deliberatamente la propria porta dalla sua posizione normale quando un avversario è contropiede, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.
iv. Se, quando un portiere è stato tolto dal ghiaccio, un giocatore della sua squadra sposta la porta dalla sua posizione normale mentre un avversario è in contropiede, l'arbitro decreterà un gol a favore della squadra avversaria.
v. Se la porta viene spostata durante l'azione di gioco a causa di qualche azione da parte della squadra in attacco quando la squadra in difesa entra in possesso del disco con una chiara possibilità di muoversi sul ghiaccio, non ci sarà nessun fischio finché il possesso del disco non cambia di nuovo. Se la squadra in difesa si muove su ghiaccio e segna un gol, il gol sarà valido
vi. Se il possesso di cui nella Regola 130-v cambia all'interno della linea blu della squadra in difesa, l’ingaggio conseguente avverrà in uno dei punti di ingaggio in zona neutra vicino alla linea blu della squadra in difesa.
vii. Se il possesso di cui alla Regola 130-v cambia nella zona neutra o nella zona di attacco della squadra in difesa, l’ingaggio conseguente avverrà nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto.

131 - RITARDO DEL GIOCO/CADUTA SUL DISCO

Vedi anche Regola 175 (Assegnare un tiro di rigore) e Regola 179 (Assegnare un Gol)

i. Un pattinatore che cade sul disco, tiene, o raccoglie il disco per provocare una interruzione del gioco sarà punito con una penalità minore. Se, tuttavia, un disco finisce sotto i pattini o nell'equipaggiamento di un pattinatore quando respinge un tiro o un passaggio, il gioco sarà interrotto, ma nessuna penalità inflitta.
ii. Ad un pattinatore che usa le mani per nascondere il disco nel palmo della mano o nell'equipaggiamento per una interruzione di gioco verrà inflitta una penalità minore

REGOLA 132 - RITARDO DEL GIOCO/BLOCCO INUTILE DEL DISCO

i. Ad un pattinatore che trattiene o blocca il disco con il suo bastone, i pattini, o con il corpo lungo i bordi o in ghiaccio aperto quando non è pressato da un avversario verrà inflitta una penalità minore.

REGOLA 133 - RITARDO DEL GIOCO/ FESTEGGIAMENTI DEI GOL

i. Giocatori provenienti dalla panca dei giocatori possono entrare sul ghiaccio dopo un gol solo per cambiare, e non più giocatori di quelli che cambiano può venire sul ghiaccio per festeggiare. La violazione di questa regola comporterà un avvertimento dell'arbitro per entrambe le squadre, e l'ulteriore violazione comporterà una penalità minore di panca.

REGOLA 134 - RITARDO DEL GIOCO/FORMAZIONE DI INIZIO IN RITARDO

i. Un allenatore che non manda il numero richiesto di giocatori in modo tempestivo per iniziare un periodo, compreso il tempo supplementare, sarà inflitta una penalità minore di panca.
ii. "Numero richiesto" significa il numero totale di giocatori autorizzati a partecipare al gioco secondo le regole (5 pattinatori più un portiere, se la squadra gioca al completo; e, 4 o 3 pattinatori più un portiere, se la squadra gioca in inferiorità)

REGOLA 135 - RITARDO DEL GIOCO/TIRARE O LANCIARE IL DISCO FUORI DAL CAMPO

i. Ad un giocatore che tira, lancia, o spinge il disco direttamente fuori dal campo di gioco da dentro la sua zona di difesa in qualsiasi punto della pista (eccetto dove non c'è il vetro di protezione) durante l'azione di gioco, senza alcuna deviazione, verrà inflitta una penalità minore. Il fattore determinante sarà la posizione del disco quando è giocato.
ii. Nessuna penalità verrà inflitta se un giocatore tira direttamente il disco sopra le balaustre nelle panche dei giocatori ma non sopra il vetro di protezione dietro le panche.

iii. Nessuna penalità verrà inflitta se un giocatore tira direttamente il disco sopra delle balaustre in qualsiasi zona dell'campo senza vetro di protezione sopra la balaustra.

iv. Un giocatore che tira deliberatamente il disco fuori dal campo di gioco ovunque sul ghiaccio durante il gioco o dopo una interruzione verrà inflitta una penalità minore.

v. Un giocatore che tira il disco dalla zona di difesa e colpisce il tabellone o qualsiasi oggetto strutturale sopra la superficie del ghiaccio, causando un'interruzione del gioco, non sarà inflitta una penalità.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un disco viene tirato e colpisce il bastone di un pattinatore o del portiere o una qualsiasi parte del suo equipaggiamento e viene deviato fiori dal campo, nessuna penalità sarà inflitta.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Se un giocatore tira il disco in una delle porte aperte delle panchine, nessuna penalità sarà inflitta

SITUAZIONE DI GIOCO 3: Se il disco viene tirato dalla zona di difesa sopra vetro di protezione all'estremità opposta del ghiaccio, verrà inflitta una penalità minore per ritardo del gioco (questa azione supera la liberazione vietata).

SITUAZIONE DI GIOCO 4: Una penalità minore viene segnalata dall'arbitro contro A3. Se A6, che si trova nella sua zona di difesa, ottiene il controllo del disco quando l'arbitro ha fermato il gioco e lo tira direttamente sopra il vetro di protezione, nessuna penalità sarà inflitta a A6. Se comunque l'arbitro ritiene che A6 abbia tirato il disco sopra il vetro di protezione deliberatamente, con rabbia o per contestare la chiamata, una penalità sarà inflitta

REGOLA 136 - RITARDO DEL GIOCO/CAMBIO DOPO UNA LIBERAZIONE VIETATA

i. Ad una squadra che ha fatto una liberazione vietata non è permesso di cambiare i suoi giocatori eccetto che:
   1. Per richiamare il portiere che era stato sostituito da un pattinatore in più;
   2. Per sostituire un giocatore infortunato;
   3. Se una squadra incorre in una penalità durante una liberazione vietata che altera il numero dei giocatori sul ghiaccio, la squadra che ha fatto la liberazione vietata può fare il cambio dei giocatori, ma il conseguente ingaggio verrà fatto in zona di difesa della squadra alla quale è stata inflitta la penalità.

ii. Ad un allenatore che tenta di fare un cambio irregolare dopo una liberazione vietata, forzando un ritardo del gioco mentre l’arbitro o il linesman organizzano la corretta formazione di inizio, per la prima violazione verrà ammonito dall’arbitro. Se l’allenatore cerca per la seconda volta di fare una sostituzione con lo scopo di ritardare l’ingaggio conseguente verrà inflitta una penalità minore di panca

iii. 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, riceverà un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio. Una seconda violazione durante l'ingaggio verrà punita con una penalità minore di panca per ritardo del gioco.

REGOLA 137 - RITARDO DEL GIOCO/VIOLAZIONE DELLE PROCEDURE DI INGAGGIO

i. Quando un pattinatore che non sta facendo l'ingaggio entra nel cerchio di ingaggio prima che il disco venga lanciato, il pattinatore della sua squadra che sta facendo l'ingaggio deve ricevere un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio. 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 è stato avvertito una prima volta per violazione dell'ingaggio da un ufficiale sul ghiaccio e un altro pattinatore della stessa squadra ritarda a prendere la sua corretta posizione dopo un avvertimento, alla squadra in fallo verrà inflitta una penalità minore di panca.
iii. Un pattinatore che si allinea per l'ingaggio in una posizione non corretta o in ogni modo impropria e, dopo un avvertimento dell'ufficiale sul ghiaccio continua a posizionarsi in una posizione non corretta ed impropria, verrà punito con una penalità minore.

REGOLA 138 – TUFFI O SIMULAZIONE

DEFINIZIONE: Un giocatore che sfacciatamente accentua una caduta o finge un infortunio per fare infliggere una penalità con questa sua azione.

i. Ad un giocatore che accentua un fallo o finge di essere stato fermato irregolarmente da un avversario verrà inflitta una penalità minore

REGOLA 139 – GOMITATA

DEFINIZIONE: Un giocatore che usa il gomito per un fallo su un avversario.

i. Ad un giocatore che colpisce un avversario con il gomito sarà inflitta una penalità minore.
ii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con il gomito sarà inflitta una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 140 - RISSA CON SPETTATORI

DEFINIZIONE: Un giocatore o un addetto alla squadra che entra in contatto fisico con uno spettatore durante il corso di una partita, comprese le interruzioni di gioco e gli intermezzi.

i. Ad un giocatore o ad un addetto alla squadra che affronta fisicamente, si vendica, o si impegna con uno spettatore verrà inflitta una Penalità di Partita.

REGOLA 141 - RISSA

DEFINIZIONE: Un giocatore che prende a pugni ripetutamente un avversario durante l'azione di gioco, dopo un fischio, o in qualsiasi momento durante il corso regolare di una partita durante uno scontro prolungato con un giocatore.

i. Tutti i giocatori che sono coinvolti in una rissa saranno puniti con una Penalità Partita.
ii. Un giocatore che si vendica per essere stato colpito con un pugno sarà punito con una penalità minore.
iii. Ad un giocatore che si toglie i guanti o il casco con l'intenzione di fare una rissa con un avversario verrà inflitta una Penalità di Cattiva Condotta in aggiunta a tutte le altre sanzioni.
iv. Se in una rissa c'è un chiaro istigatore, a quel giocatore sarà inflitta una penalità minore, in aggiunta a tutte le altre sanzioni.
v. Un giocatore che è sul ghiaccio ed è il primo ad intervenire in una rissa già in corso (terzo uomo) tra due giocatori sarà inflitta una Penalità Partita per Cattiva Condotta.
vi. Ad un giocatore che cerca di lottare o continua a lottare dopo che gli è stato ordinato dall'arbitro di smettere, o che resiste ad un linesman che sta cercando di impedire la continuazione di una lotta, sarà inflitta una doppia penalità minore o una penalità maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
vii. Ad un addetto alla squadra che è coinvolto in una rissa, su ghiaccio o fuori, sarà inflitta una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
viii. Al primo giocatore di entrambe le squadre che lascia la panca dei giocatori o la panca dei puniti durante uno scontro tra giocatori sul ghiaccio sarà inflitta una doppia penalità minore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta automatica. Tutti gli altri giocatori che successivamente lasciano la panchina dei giocatori durante uno scontro tra giocatori saranno puniti con una Penalità di Cattiva Condotta. Tutti gli altri pattinatori che successivamente lasciano la panca delle penalità durante uno scontro tra giocatori saranno puniti con una minore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta. Tali sanzioni saranno scontate allo scadere di tutte le penalità precedenti. Il solo atto di lasciare la panca dei giocatori o la panca dei puniti costituisce una violazione di questo regolamento, anche se i giocatori una volta che sono sul ghiaccio non partecipano alla rissa.
ix. Se una rissa avviene durante la sostituzione di un giocatore (es. cambio della linea) vengono applicate le regole normali. Ma se successivamente un qualsiasi giocatore sarà poi coinvolto in una rissa tra giocatori il quale non faceva parte del cambio di linea verrà penalizzato come se avesse lasciato la panca dei giocatori o la panca dei puniti per partecipare a tale rissa.

x. Se i giocatori di entrambe le squadre lasciano le loro rispettive panche, nello stesso momento, o se i giocatori di una squadra lasciano la panca dei giocatori dopo averlo visto fare dai giocatori dell'altra squadra, il primo giocatore identificabile di ogni squadra sarà penalizzato con questa regola
xi. Con questa regola possono essere inflitte al massimo cinque Penalità di Cattiva Condotta e/o Penalità Partita per Cattiva Condotta per squadra.
xii. Ad un giocatore non può essere inflitta sia una Penalità Partita e una Penalità Partita per Cattiva Condotta per aver continuato una rissa.

REGOLA 142 – COLPIRE CON LA TESTA

DEFINIZIONE: Un giocatore che usa la testa, con o senza casco, per colpire un avversario.

i. Ad un giocatore che tenta di colpire con una testata o riesce a colpire con una testata un avversario verrà inflitta una Penalità Partita.

REGOLA 143 – BASTONE ALTO

DEFINIZIONE: Un giocatore che porta il suo bastone o una parte di esso sopra l'altezza delle spalle e che colpisce un avversario con qualsiasi parte di esso.

i. Ad un giocatore che entra in contatto con un avversario con il bastone alto sarà inflitta almeno una penalità minore.
ii. Ad un giocatore che ferisce accidentalmente un avversario con un fallo di bastone alto, sarà inflitta una doppia penalità minore.
iii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario per un fallo di bastone alto, sarà inflitta sia una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
iv. Un giocatore che entra in contatto con qualsiasi parte superiore del corpo di un avversario mentre alza il bastone per un tiro o per un passaggio è soggetto a tutte le penalità per bastone alto.

REGOLA 144 - TRATTENUTA

DEFINIZIONE: Un giocatore che impedisce il movimento di un avversario con una o entrambe le mani, braccia, gambe, o in qualsiasi altro modo per impedirgli di pattinare liberamente.

i. Ad un giocatore che trattiene un avversario verrà inflitta una penalità minore.
ii. Ci sono tre modi comuni di trattenuta:
    1. Un giocatore che afferra un avversario con una o entrambe le braccia con l'unico intento di impedire che all'avversario di pattinare liberamente con o senza il disco;
    2. Un giocatore che utilizza le balaustre per bloccare un avversario usando le sue braccia o la parte superiore o inferiore del corpo per impedire all'avversario di allontanarsi dalla balaustra e che non può tentare di giocare il disco;
    3. Un giocatore che afferra la maglia di un avversario per frenare la sua libera circolazione o per farlo rallentare.

REGOLA 145 – TRATTENUTA DEL BASTONE

DEFINIZIONE: Un giocatore che trattiene il bastone di un avversario in qualsiasi maniera (mani, braccia, corpo o gambe) per impedirgli di pattinare, di giocare il disco, oppure di giocare liberamente, oppure qualsiasi atto per impedire ad un avversario di usare il bastone.

i. Ad un giocatore che trattiene il bastone di un avversario verrà inflitta una penalità minore.

REGOLA 146 – AGGANCIO CON IL BASTONE

DEFINIZIONE: Un giocatore che usa il suo bastone per impedire o ostacolare il progredire di un avversario, con o senza il disco.

i. Ad un giocatore che aggancia l'avversario sarà inflitta una penalità minore.
ii. Ci sono quattro modi comuni di aggancio:
    1. Un giocatore che aggancia il braccio, la mano o il guanto di un avversario che sta per fare un passaggio o prendere un tiro;
    2. Un giocatore che entra in contatto con qualsiasi parte del corpo di un avversario con il bastone durante una corsa per il disco fianco a fianco;
    3. Un giocatore che usa il suo bastone contro il corpo di un avversario per impedire ad un avversario di mantenere il possesso del disco;
    4. Un giocatore che usa il suo bastone per impedire ad un avversario di pattinare liberamente.
iii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con un aggancio sarà inflitta una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 147 – BASTONE IRREGOLARE – MISURAZIONE DEL BASTONE DEFINIZIONE: I giocatori devono usare bastoni regolamentari conformi agli standard IIHF. Vedi Regola 38 (Bastone/pattinatore) e Regola 196 (Bastone/portiere)

i. Il capitano di una squadra può richiedere una misurazione bastone in qualsiasi interruzione del gioco. Se la misura di un bastone risulta illegale, al giocatore colpevole verrà inflitta una penalità minore e il bastone sarà restituito alla panchina dei giocatori dall'arbitro.
ii. Il giocatore il cui bastone deve essere misurato deve essere in possesso del bastone al momento della richiesta. Egli può essere in panca o sul ghiaccio, ma l'arbitro deve fare un controllo visivo che il bastone in questione appartiene al giocatore.

iii. Se la misurazione stabilisce che il bastone è regolare, alla squadra che ha richiesto la misurazione verrà inflitta una penalità minore di panca per ritardo del gioco. La penalità deve essere scontata da chiunque era sul ghiaccio al momento della richiesta della misurazione.
iv. Non vi è alcun limite al numero di richieste di misurazione del bastone che una squadra può fare durante una partita, ma è consentita solo una misurazione ad interruzione del gioco e da solo una squadra.
v. Se un giocatore si rifiuta di consegnare il suo bastone o distrugge il suo bastone o qualsiasi parte del suo equipaggiamento per la misurazione quando richiesto di farlo da parte l'arbitro, questo equipaggiamento sarà considerato illegale e al giocatore sarà inflitta una penalità minore e una Penalità di Cattiva Condotta.
vi. Una misurazione del bastone può essere richiesta dopo un gol nei tempi regolamentari, ma se il bastone è considerato illegale il gol sarà ancora valido. La stessa regola vale per i tempi supplementari e per la serie di tiri di rigore.
vii. Se il capitano della squadra che sta giocando con due giocatori in inferiorità negli ultimi due minuti del gioco o in qualsiasi momento del tempo supplementare richiede una misurazione dell'equipaggiamento e l'equipaggiamento risulta regolare, l'arbitro assegnerà un tiro di rigore contro la squadra richiedente. Se la misurazione non è regolare, al giocatore che ha commesso il fallo verrà inflitta una penalità minore

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Ad un pattinatore che è appena entrato o appena uscito dalla panca puniti è ammissibile che venga misurato il suo bastone

REGOLA 148 – GIOCATORE FERITO CHE RIFIUTA DI LASCIARE IL GHIACCIO

DEFINIZIONE: Un giocatore che non è in grado di continuare a giocare o non è in grado di lasciare il ghiaccio con i propri mezzi deve lasciare il ghiaccio se il gioco è fermo per curare le sue ferite.

i. Un pattinatore che è infortunato sul ghiaccio e richiede cure mediche è necessario vada in panca, una volta che è in grado, almeno fino a dopo l'ingaggio conseguente. Ad un giocatore che si rifiuta di rispettare la norma verrà inflitta una penalità minore. Se egli rifiuta ancora di uscire dopo che gli è stata inflitta una penalità minore, sarà inflitta una ulteriore Penalità per Cattiva Condotta.
ii. Ad un giocatore che sta sanguinando non è permesso di tornare a giocare fino a quando le sue ferite non sono state sufficientemente fasciate o cucite per impedire il libero flusso del sangue. Se ritorna senza protezione adeguata o con attrezzature macchiate di sangue di qualsiasi tipo, gli sarà inflitta una penalità minore.
iii. Un giocatore che giace sul ghiaccio fingendo un infortunio o rifiutando di alzarsi dal ghiaccio sarà punito con una penalità minore.

REGOLA 149 - OSTRUZIONISMO

DEFINIZIONE: Un giocatore che ostacola o impedisce a un avversario senza il possesso del disco di pattinare, di riceve un passaggio, o di muoversi sul ghiaccio liberamente.

i. Ad un giocatore che ostruisce un avversario verrà inflitta una penalità minore.

ii. Ostruzionismo durante l'azione di gioco può essere rappresentato da uno dei seguenti casi:
   1. Un pattinatore che impedisce ad un avversario di muoversi liberamente sul ghiaccio.;
   2. Un pattinatore che blocca un avversario nel muoversi liberamente in zona di attacco, soprattutto nel caso in cui il giocatore costringe l'avversario ad oltrepassarlo girando intorno a lui spingendo fuori la sua anca durante un tiro;
   3. Un pattinatore che impedisce ad un avversario di caricare un compagno di squadra che è in possesso del disco o che si muove nel percorso di un avversario senza aver prima stabilito la posizione del corpo (per es., giocare un blocco/pick);
   4. Un pattinatore che blocca un avversario impedendogli di entrare in posizione per ricevere un passaggio;
   5. Un pattinatore che vince un ingaggio, ma impedisce al suo avversario di avanzare verso il disco (ostruzionismo all’ingaggio);
   6. Un giocatore in panca dei giocatori o in panca puniti interrompe il movimento del disco o di un avversario usando il bastone o qualsiasi parte del corpo durante un’azione di gioco;
   7. Un pattinatore si sposta lateralmente per impedire il movimento di un avversario prima di aver stabilito la propria posizione con il corpo;
   8. Un giocatore che impedisce ad un avversario di raccogliere una parte del suo equipaggiamento (bastone, guanti, casco), spingendolo lontano dall'avversario.

iii. I pattinatori davanti alla porta hanno notevole margine per le penalità come ostruzionismo, carica con il bastone, aggancio, trattenuta, sgambetto, e colpo di bastone fintanto che gli sforzi per stabilire la posizione di fronte o per rimuovere quel pattinatore davanti senza superare il limite di una leale battaglia per il territorio. Violazioni in questa area comprendono: buttar giù un avversario che non ha il disco; tirare la maglia di un avversario; mettere un bastone tra le gambe di un avversario in una manovra "cavatappi"; caricare violentemente un avversario con il bastone; colpire sul retro delle gambe di un avversario.

iv. Situazioni che non sono classificate come ostruzionismo comprendono:
   1. Un pattinatore ha il diritto alla posizione del ghiaccio che occupa fintanto che mantiene la sua velocità di pattinaggio e la posizione del corpo tra un avversario e il disco libero. Se lui rallenta, rischia di interferire con il suo avversario;

2. Un pattinatore ha il diritto di stare in piedi sul suo posto e non è tenuto a muoversi se un avversario desidera a pattinare in quella zona del ghiaccio;
3. Un pattinatore può bloccare un avversario fintanto che è di fronte all'avversario e si muove nella stessa direzione;
4. Un pattinatore può usare la posizione del suo corpo per costringere l'avversario a prendere una strada meno diretta verso il disco, fintanto che non fa uso di una mano o del braccio per tenere o bloccare l'avversario.

v. Ad un giocatore che carica un avversario che non è in possesso del disco sarà inflitta una penalità minore per ostruzionismo.

vi. Un pattinatore che anticipa l'avversario che acquisisce il possesso o il controllo del disco ma che entra in contatto con l'avversario prima che questo possesso o controllo si verifichi riceverà una penalità di ostruzione.

vii. Due pattinatori che combattono per la posizione in quanto pattinano verso un disco libero hanno il diritto di farlo, ma se uno utilizza il suo bastone, il braccio, o il pattino per ostacolare l'abilità del suo avversario a pattinare verso il disco, gli dovrà essere inflitta una penalità minore per ostruzionismo.

viii. "Sul ghiaccio" significa che entrambi i pattini sono sul ghiaccio. Se un giocatore ha un pattino sul ghiaccio e uno sopra le balaustre o fuori dal ghiaccio, nella sua panchina dei giocatori o panca puniti, è considerato fuori dal ghiaccio. Tuttavia, se è fuori dal ghiaccio secondo questa definizione, non gli è permesso di giocare il disco, avere un contatto con un avversario o partecipare al gioco in qualsiasi modo. Se lo fa, una penalità minore per ostruzione sarà inflitta.

ix. Se un giocatore si appoggia sulle balaustre nella sua panca dei giocatori e gioca il disco, entra in contatto con un avversario sul ghiaccio, o viene coinvolto nell'azione di gioco in qualsiasi modo, verrà inflitta una penalità di ostruzione.

x. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario a causa dell'ostruzionismo dovrà essere inflitta una penalità maggiore ed una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 150 – OSTRUZIONISMO SUL PORTIERE

Vedi anche Tabella di riferimento - Situazioni di ostruzionismo sul portiere

DEFINIZIONE: Questa regola si basa sul presupposto che la posizione di un giocatore attaccante, sia all'interno che all'esterno dell'area di porta, non dovrebbe, da sola, determinare se un gol sia valido o meno.

In altre parole, gol segnati mentre sono presenti giocatori attaccanti nell'area di porta possono, in determinate circostanze, essere assegnati. I gol non sono validi solo se:

1. un giocatore attaccante, sia per posizione che per contatto, compromette la possibilità del portiere di muoversi liberamente all'interno della sua area o difendere la sua porta; o
2. un giocatore attaccante inizia un intenzionale o deliberato contatto con il portiere, dentro o fuori dalla sua area di porta.

Il contatto accidentale con un portiere sarà permesso, e i gol conseguenti validi, quando il contatto è iniziato fuori dall'area di porta, a condizione che il giocatore attaccante abbia fatto un ragionevole sforzo per evitare tale contatto.
La regola sarà applicata esclusivamente secondo il giudizio sul ghiaccio degli arbitri, ma potrebbe essere soggetta alla Coach's Challenge (vedi Regolamenti Sportivi IIHF).
Ai fini di questa regola, si intende "contatto", sia accidentale che di altro tipo, qualsiasi contatto tra un portiere e giocatore/i attaccante/i, tramite un bastone o qualsiasi altra parte del corpo.
La logica fondamentale di questa regola è che un portiere deve avere la capacità di muoversi liberamente all'interno della propria area di porta senza essere ostacolato dalle azioni di un giocatore attaccante.

i. Se un giocatore attaccante entra nella area di porta e, con le sue azioni, altera la capacità del portiere di difendere la sua porta e viene segnato un goal, il gol verrà annullato.
ii. Se un giocatore attaccante è stato spinto o ostacolato da un giocatore in difesa in modo da farlo entrare in contatto con il portiere, tale contatto non sarà considerato avviato dal giocatore attaccante ai fini di questa regola, a condizione che l'attaccante il giocatore abbia fatto uno sforzo ragionevole per evitare tale contatto.
iii. Se un giocatore in difesa è stato spinto o ostacolato da un giocatore attaccante in modo da farlo entrare in contatto con il proprio portiere, tale contatto sarà considerato avviato dal giocatore attaccante ai fini della presente.regola, e, se necessario, assegnata una penalità al giocatore attaccante e se un goal viene segnato verrà annullato.
iv. In tutti i casi in cui un giocatore attaccante inizia un contatto intenzionale o deliberato con un portiere, indipendentemente dal fatto che il portiere si trovi all'interno o all'esterno dell'area di porta, e indipendentemente se viene segnato o meno un goal, il giocatore attaccante riceverà una penalità (minore, maggiore più automatica Penalità Partita di Cattiva Condotta o Penalità Partita), come riterrà appropriato l'Arbitro.
v. In tutti i casi in cui l'infrazione è inflitta al giocatore attaccante per aver ostacolato la capacità del portiere di muoversi liberamente nella sua area di porta, la penalità da comminare è per l'ostruzionismo sul portiere. Nell'esercitare il proprio giudizio, l'Arbitro deve considerare in modo più significativo il grado e la natura del contatto con il portiere, piuttosto che l'esatta posizione del portiere al momento del contatto.

Contatto all'interno dell'area di porta

vi. Se un giocatore attaccante inizia un contatto con un portiere, incidentale o meno, mentre il portiere è nella sua area di porta e viene segnato un goal, il gol verrà annullato.
vii. Se un portiere, nello stabilire la propria posizione nella sua area di porta, inizia il contatto con un giocatore attaccante che si trova nell'area di porta, e ciò si traduce in una compromissione della capacità del portiere di difendere la sua porta e viene segnato un goal, il gol verrà annullato.

viii. Se, dopo qualsiasi contatto di un portiere che sta tentando di stabilire la propria posizione nella sua area di porta, il giocatore attaccante non libera immediatamente la sua attuale posizione nell'area di porta (cioè dà terreno al portiere), e viene segnato un goal, il gol verrà annullato.

ix. In tutti questi casi, indipendentemente dal fatto che venga segnato o meno un gol, il giocatore attaccante riceverà una penalità minore per l'ostruzionismo sul portiere.

x. Se un giocatore attaccante stabilisce una posizione significativa nell'area di porta, in modo da ostacolare la visione del portiere e compromettere la sua capacità di difendere la sua porta, il gioco verrà interrotto e il conseguente ingaggio avrà luogo nel più vicino punto d'ingaggio in zona neutra. Se un goal viene segnato, il goal verrà annullato. A tal fine, un giocatore "stabilisce una posizione significativa all'interno dell'area"quando, a giudizio dell'Arbitro, il suo corpo, o una parte sostanziale di questo, è all'interno dell'area per più di un periodo di tempo istantaneo.

Contatto all'esterno dell'area di porta

xi. Se un giocatore attaccante inizia qualsiasi contatto con un portiere, diverso dal contatto accidentale, mentre il portiere è fuori dalla sua area di porta, e viene segnato un goal, il gol verrà annullato.

xii. Un portiere non è un "bersaglio facile" solo perché è fuori dall'area di porta. La penalità appropriata deve essere comminata in tutti i casi in cui un giocatore attaccante entra in contatto non necessario con il portiere. Tuttavia, il contatto accidentale sarà consentito quando il portiere sta giocando il disco al di fuori della sua area di porta, a condizione che il giocatore attaccante abbia fatto uno sforzo ragionevole per evitare tale contatto non necessario.

xiii. Quando un portiere ha giocato il disco fuori dalla sua area e gli è stato impedito di tornare nella sua area di porta a causa delle deliberate azioni di un giocatore attaccante, tale giocatore può essere penalizzato per ostruzionismo sul portiere.

xiv. Allo stesso modo, il portiere può essere penalizzato, se con le sue azioni al di fuori della sua area interferisce deliberatamente con un giocatore attaccante che sta tentando di giocare il disco o un avversario.

REGOLA 151 – CALCIARE

DEFINIZIONE: Un giocatore che genera un movimento oscillante con il suo pattino diretto verso qualsiasi parte del corpo di un avversario.

i. Ad un giocatore che calcia o tenta di calciare un avversario verrà inflitta una Penalità Partita

REGOLA 152 – USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO

DEFINIZIONE: Un pattinatore che estende il ginocchio al fine di entrare in contatto con un avversario.

i. Ad un pattinatore che usa il suo ginocchio per entrare in contatto con un avversario sarà inflitta almeno una penalità minore.

ii. Ad un pattinatore che mette incautamente in pericolo un avversario con una ginocchiata sarà inflitta una penalità maggiore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 153 - CARICA IN RITARDO / LATE HIT

DEFINIZIONE: Una carica in ritardo costituisce una carica ad un pattinatore che è in una posizione vulnerabile perché non ha più il controllo o il possesso del disco. Una carica in ritardo può essere fatta ad un pattinatore che sia consapevole o non consapevole dell'imminente contatto.

i. Un pattinatore che non si trova nelle immediate vicinanze di un avversario in possesso o in controllo del disco e comunque una carica in ritardo un avversario che è a conoscenza della carica imminente, riceverà una penalità minore.
ii. Un pattinatore che carica in ritardo un avversario ignaro riceverà una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta.
iii. Un pattinatore che mette incautamente in pericolo un avversario vulnerabile con una carica in ritardo riceverà una Penalità Partita.

REGOLA 154 - PANCA PUNITI VIOLAZIONI - LASCIARE IN ANTICIPO / ACCESSO NON CORRETTO

DEFINIZIONE: Solo all'addetto alla panca delle penalità è permesso di aprire e chiudere la porta della panca puniti durante una partita. Ad un pattinatore non è permesso di lasciare la panca delle penalità tranne che alla fine di un periodo o dopo la scadenza della sua penalità, e deve farlo solo passando dal ghiaccio.

i. Ad un pattinatore penalizzato che lascia per un proprio errore la panca puniti prima della scadenza della sua penalità verrà inflitta una penalità minore oltre a dover scontare il resto mancante della sua penalità.
ii. Un pattinatore che lascia la panca puniti prematuramente a causa di un errore dell'addetto alla panca puniti non sarà penalizzato, ma deve tornare in panca puniti per scontare il tempo rimanente della sua penalità.
iii. Al pattinatore che lascia la panca puniti prima della scadenza della sua penalità al fine di contestare la decisione un ufficiale di gara sul ghiaccio gli sarà inflitta una penalità minore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta.
iv. Un pattinatore che lascia la panca delle penalità prima della scadenza della sua penalità al fine di entrare o partecipare ad una rissa gli sarà inflitta una doppia penalità minore e una Penalità Partita per Cattiva Condotta (se è il primo a compiere questa azione) oppure una penalità minore ed una Penalità Partita per Cattiva Condotta (se è un successivo pattinatore a compiere questa azione).
v. Un pattinatore che nel corso della partita utilizza una parte dell'arena diversa dalla superficie del ghiaccio per entrare o uscire dalla panca dei puniti riceverà una penalità minore.

REGOLA 155 – GIOCARE SENZA CASCO

DEFINIZIONE: Un pattinatore che partecipa ad un'azione di gioco senza casco correttamente allacciato sulla testa.

i. Ad un pattinatore il cui casco si stacca durante l'azione di gioco e che non procede immediatamente alla sua panca verrà inflitta una penalità minore.
ii. Incluso in equipaggiamento pericoloso ci sono anche le griglie o le visiere rotte o danneggiate. Un pattinatore al quale si rompe la visiera o la griglia durante un'azione di gioco dovrà lasciare immediatamente il ghiaccio. Evitare questo causerà un avvertimento alla squadra da parte dell'arbitro per equipaggiamento irregolare e pericoloso, e una Penalità per Cattiva Condotta verrà inflitta ad ogni altra violazione di un giocatore a questa regola.
iii. Se ad un pattinatore si slaccia il sottogola del casco durante un'azione di gioco, ma il casco gli rimane in testa, potrà continuare a giocare fino alla prima interruzione del gioco o fino a quanto lascerà il ghiaccio.

REGOLA 156 – AFFERRARE I CAPELLI, CASCO, MASCHERA INTEGRALE DEFINIZIONE: Un giocatore che afferra o trattiene la griglia o il casco o tira i capelli di un avversario.

i. Ad un giocatore che afferra o trattiene la griglia o il casco, o tira i capelli di un avversario, sarà inflitta una penalità minore o una penalità maggiore e Penalità Partita per Cattiva Condotta.

REGOLA 157 – RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO

DEFINIZIONE: A nessuna squadra è permesso di ignorare la chiamata dell'arbitro per iniziare il gioco.

i. Se entrambe le squadre sono sul ghiaccio e una squadra rifiuta di giocare per qualsiasi motivo, l'arbitro avvertirà il capitano della squadra che si rifiuta e concedere alla squadra non più di 30 secondi per riprendere il gioco. Se la squadra rifiuta di giocare, l'arbitro infliggerà una penalità minore di panca.
ii. Se c'è una reiterazione dello stesso incidente, l'arbitro terminerà la partita, e dell'episodio sarà fatto rapporto alle autorità competenti che hanno il potere di dare partita vinta all'avversario.
iii. Se una squadra non è sul ghiaccio e si rifiuta di tornare sul ghiaccio per iniziare a giocare come ordinato dall'arbitro tramite il capitano, il manager o l'allenatore, l'arbitro concederà alla squadra che si rifiuta due minuti per iniziare a giocare. Se la squadra riprende a giocare in questi due minuti, le verrà inflitta una penalità minore di panca. Se la squadra si rifiuta ancora di scendere sul ghiaccio, l'arbitro terminerà la partita, e l'incidente sarà segnalato dall'arbitro alle autorità competenti che hanno il potere di dare partita vinta alla squadra avversaria.

REGOLA 158 - ECCESSIVA DUREZZA

DEFINIZIONE: Un giocatore che urta o colpisce un avversario durante il gioco.

i. Ad un giocatore coinvolto in uno scontro breve con un avversario sarà inflitta una penalità minore, o una doppia penalità minore o una maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta.
ii. Ad un giocatore che spinge deliberatamente il casco giù dalla testa di un avversario per non farlo giocare verrà inflitta una penalità minore.
iii. Un giocatore che persiste nel continuare a essere coinvolto in un gioco duro è soggetto alle regole per rissa (Vedi Regola 141).

REGOLA 159 – USO SCORRETTO DEL BASTONE (Slashing)

DEFINIZIONE: Un giocatore che brandisce il suo bastone, con una o due mani, verso qualsiasi parte del corpo o attrezzatura di un avversario. Non è necessario il contatto con l'avversario perché la penalità venga decretata.

i. Piccoli colpi sul bastone del giocatore con il disco non è considerato uso scorretto del bastone se si limita a colpire il bastone per il solo scopo di cercare far perdere all'avversario il possesso del disco. Un colpo forte, soprattutto se si traduce in rottura del bastone dell'avversario, o del proprio bastone del giocatore, è considerato uso scorretto del bastone.
ii. Ad un giocatore che colpisce l'avversario con il bastone sarà inflitta una penalità minore.
iii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario colpendolo con il bastone sarà inflitta una penalità maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
iv. Ad un giocatore che fa roteare il suo bastone verso un altro giocatore durante una rissa sarà inflitta una penalità maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
v. Un giocatore che fa roteare il bastone selvaggiamente verso il disco, sul ghiaccio o in aria, con lo scopo di intimidire l'avversario, sarà inflitta una penalità minore.
vi. Ad un giocatore che alza il suo bastone fra le gambe di un avversario allo scopo di entrare in contatto con l'inguine sarà inflitta una penalità maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 160 - SLEW-FOOTING

DEFINIZIONE: Un giocatore che calcia pericolosamente il pattino di un avversario da dietro o che spinge pericolosamente un avversario all'indietro mentre allo stesso tempo colpisce o calcia il suo piede sotto di lui.

i. Ad un giocatore che calcia il piede dell'avversario verrà inflitta una penalità maggiore e una automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta.
ii. Un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario per slew-footing sarà inflitta una Penalità di Partita.

REGOLA 161 – COLPIRE CON LA PUNTA DEL BASTONE (Spearing)

DEFINIZIONE: Un giocatore che colpisce un avversario o tenta di colpire un avversario con la punta della pala del bastone, se il bastone è tenuto o meno con una o entrambe le mani. Non è necessario il contatto con l'avversario per infliggere la penalità.

i. Ad un giocatore che tenta di infilzare l'avversario verrà inflitta una doppia penalità minore e una Penalità per Cattiva Condotta.
ii. Ad un giocatore che colpisce un avversario con la punta del bastone sarà inflitta una penalità maggiore e una automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
iii. Un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario nel trafiggerlo con la punta del bastone verrà inflitta una Penalità di Partita.

REGOLA 162 - SPUTARE

DEFINIZIONE: Un giocatore che sputa addosso o verso un avversario, o uno spettatore, o chiunque nello stadio durante una partita.

i. Ad un giocatore o ad un addetto alla squadra che sputa addosso o verso un avversario o chiunque nello stadio durante una partita sarà inflitta una Penalità di Partita.
ii. Ad un giocatore sanguinante che intenzionalmente raccoglie e lancia il sangue dal suo corpo verso un avversario o chiunque nello stadio verrà inflitta una Penalità di Partita per sputi

REGOLA 163 – DERIDERE, SCHERNIRE GLI AVVERSARI (Taunting)

DEFINIZIONE: Un pattinatore che celebra un gol o schernisce gli avversari mentrepattinando passa davanti alla panca dei giocatori avversari con gesti celebrativi, derisori, o di scherno o parole provocatorie destinate a schernire o istigare i suoi avversari.

i. Festeggiamenti eccessivi o scherni agli avversari nella panca dei giocatori in qualsiasi modo si tradurrà in una Penalità di Cattiva Condotta.

REGOLA 164 – ADDETTI ALLA PANCA CHE ENTRANO SUL GHIACCIO

DEFINIZIONE: È vietato ad un addetto alla squadra di entrare sul ghiaccio durante una partita senza il permesso di un ufficiale sul ghiaccio.

i. Quando si è verificato un infortunio ad un giocatore e c'è una interruzione di gioco, un medico di squadra (o altro personale medico) può andare sul ghiaccio per assistere il giocatore infortunato senza attendere il permesso dell'arbitro per scendere sul ghiaccio.
ii. Ad un addetto alla squadra che entra sul ghiaccio in qualsiasi momento dall’inizio di un periodo alla sua fine (eccetto Regola 164–i) verrà inflitta una Penalità Partita per Cattiva Condotta.

REGOLA 165 – LANCIO DEL BASTONE O DI UN OGGETTO

Vedi anche Regola 120 – Bastone rotto/ giocare con/ sostituire/ Bastone caduto o abbandonato

DEFINIZIONE: Un giocatore o un addetto alla squadra che lancia un bastone o qualsiasi altro oggetto dentro o fuori l'area di gioco.

i. Ad un giocatore che lancia un bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto fuori dal campo di gioco sarà inflitta una Penalità Partita per Cattiva Condotta.

ii. Un giocatore sul ghiaccio è permesso a spingere un bastone caduto o abbandonato al suo compagno fintanto che il bastone spinta non vengo coinvolto nel gioco e non causi distrazione al gioco o agli avversari.

iii. Un giocatore può far scivolare o dirigere un bastone o parte di esso lontano dalla sua più prossima area sul ghiaccio purché con questa sua azione non ostacoli un avversario. Comunque, un giocatore sul ghiaccio che lancia o dirige un bastone o una parte di esso o qualsiasi altro oggetto, in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco nella zona neutra o in zona di attacco, sarà inflitta una penalità minore.

iv. Ad un giocatore o addetto alla squadra non identificato sulla panchina dei giocatori o sulla panca dei puniti che getta o dirige un bastone o una parte di esso, o qualsiasi altro oggetto, in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco nella zona neutra o in zona di attacco, sarà inflitta una penalità minore di panca.

v. Ad un giocatore o addetto alla squadra identificato sulla panchina dei giocatori o sulla panca dei puniti che getta o dirige un bastone o una parte di esso, o qualsiasi altro oggetto, in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco nella zona neutra o in zona di attacco, sarà inflitta una penalità minore o una minore di panca e una Penalità Partita per Cattiva Condotta.

vi. Se un giocatore o un addetto alla squadra commette una di queste azioni di cui alla Regola 165-ii-iv nella sua zona di difesa, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.

vii. La posizione del disco o del giocatore con il disco nel momento in cui avviene il lancio è il fattore determinante per infliggere una penalità minore/una penalità minore di panca o un tiro di rigore.

viii. Quando un giocatore o un addetto alla squadra lancia un bastone sul ghiaccio o parte di esso o qualsiasi oggetto verso un pattinatore attaccante durante un contropiede, l’arbitro decreterà un tiro di rigore contro la squadra in fallo.

ix. Se il portiere è stato sostituito con un pattinatore in più, lasciando la sua porta vuota, e un compagno di squadra o un addetto alla panca lancia un bastone o qualsiasi altro oggetto verso il disco o un giocatore con il disco in zona neutra o in zona di difesa con la porta vuota, con ciò impedendo al giocatore con il disco di fare un tiro pulito, un gol sarà assegnato alla squadra attaccante. Il portiere è da considerare fuori del ghiaccio non appena il suo sostituto ha un pattino sul ghiaccio.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Una penalità ritardata è segnalata contro la squadra A, e la squadra B ha sostituito il portiere con un pattinatore in più. Se un pattinatore della squadra B lancia il suo bastone verso il disco libero nella sua zona di difesa e il disco finisce nella porta vuota, alla squadra A verrà assegnato il gol. Comunque la penalità alla squadra A verrà lo stesso inflitta.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Un bastone cade a causa di un contatto tra due giocatori avversari. Il bastone è fuori dalla portata dei giocatori. Un compagno riavvicina il bastone al giocatore che l'aveva perso, senza interferire con il gioco. Il giocatore raccoglie il bastone restituito. Ciò è legale e non deve essere penalizzato

REGOLA 166 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

DEFINIZIONE: Una squadra può avere al massimo un portiere e cinque pattinatori o sei pattinatori sul ghiaccio. Tuttavia, una penalità per troppi uomini in campo può essere inflitta in ogni momento se una squadra ha uno o più pattinatori di quelli consentiti sul ghiaccio.

i. Un giocatore che sta per entrare sul ghiaccio deve aspettare che il giocatore uscente sia entro 1,5 metri (5') della sua rispettiva panca dei giocatori.
ii. I cambi dei giocatori durante l'azione di gioco e durante le interruzioni devono avvenire solo dalla panca dei giocatori. Cambiare i giocatori utilizzando qualsiasi altro ingresso o uscita è illegale, e si tradurrà in una penalità per troppi uomini.
iii. Una squadra che ha più giocatori sul ghiaccio rispetto al numero di giocatori a cui ha diritto durante il gioco sarà punita con una penalità minore di panca per troppi uomini.
iv. Se, durante un cambio di giocatori durante l'azione di gioco, un giocatore che sta entrando sul ghiaccio o sta uscendo fuori dal ghiaccio gioca il disco, entra in contatto con un avversario, o partecipa ad un'azione di gioco mentre entrami i giocatori che escono ed entrano sono sul ghiaccio all'interno della zona di 1,5 metri (5'), sarà inflitta una penalità per troppi uomini.
v. Se i cambi dei giocatori sono fatti durante l'azione di gioco e (1) i giocatori che cambiano sono entro 1,5 metri (5') dalla balaustra per tutta la larghezza delle rispettive panche dei suoi giocatori e (2) i giocatori che cambiano non sono coinvolti in alcun modo in un'azione di gioco, nessuna penalità sarà inflitta per troppi uomini.
vi. Una penalità per troppi uomini deve essere scontata da un pattinatore sul ghiaccio al momento del fischio per infliggere la penalità.

REGOLA 167 – SGAMBETTO

DEFINIZIONE: Un giocatore che fa cadere o fa perdere l'equilibrio ad un avversario sul ghiaccio con il suo bastone, pattino, gamba o braccio

i. Un giocatore che sgambetta un avversario con qualsiasi mezzo sarà inflitta una penalità minore

ii. Se un giocatore insegue un avversario che è in possesso del disco e si allunga sul ghiaccio, prima colpendo via il disco con il suo bastone e, successivamente, causando la caduta di quel giocatore, sarà inflitta una penalità minore (ma non un tiro di rigore).
iii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con uno sgambetto sarà inflitta una penalità maggiore più automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.

REGOLA 168 – COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO
Vedi anche Regola 116 – Ingiurie agli Ufficiali

DEFINIZIONE: Un giocatore o un addetto alla squadra che commette una violazione delle norme relative alla sportività, al fair play ed al rispetto.

i. Penalità minore
   1. Ad un giocatore identificabile che commette una violazione delle regole di sportività, fair play e rispetto.
   2. Ad un giocatore identificabile che usa un linguaggio osceno, irriverente, offensivo verso qualsiasi persona sul ghiaccio o ovunque in pista.
   3. Ad un giocatore che festeggia o si congratula con un compagno di squadra dopo un infortunio ad un avversario.
   4. Ad un pattinatore attaccante che spruzza un portiere che blocca il disco per una interruzione.

ii. Penalità minore di panca
   1. Ad un non identificato giocatore o ad un addetto alla panca che commette una violazione delle regole di sportività, fair play e rispetto.
   2. Ad un non identificato giocatore o ad un addetto alla squadra che festeggia o si congratula con un compagno di squadra dopo un infortunio ad un avversario.
   3. Ad un non identificato giocatore o a qualsiasi addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno, irriverente, offensivo verso qualsiasi persona sul ghiaccio o ovunque in pista.
   4. Ad un non identificato giocatore o a un addetto alla squadra che si trova fuori dal ghiaccio e lancia un bastone o qualsiasi altro oggetto sul ghiaccio.

iii. Penalità di Cattiva Condotta
   1. Ad un giocatore che tira il disco dopo il fischio o alla fine di un periodo.
   2. Se la violazione è flagrante o se un giocatore continua nel suo comportamento antisportivo.
   3. Ad un giocatore che insiste ad usare un linguaggio osceno, irriverente, offensivo verso qualsiasi persona sul ghiaccio e ovunque in pista al quale è già stata inflitta una penalità minore.
   4. Ad un giocatore che insiste nell’incitare un avversario per fargli prendere una penalità.
   5. Ad un giocatore che entra nella panca dei giocatori avversari per qualsiasi ragione non accidentalmente.

iv. Penalità Partita per Cattiva Condotta
   1. Ad un addetto alla squadra che persiste in qualsiasi azione per la quale gli è stata inflitta una penalità minore di panca.
   2. Ad un giocatore o ad un addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno, irriverente, offensivo verso qualsiasi persona sul ghiaccio od ovunque in pista per il quale gli è già stata inflitta una penalità minore o minore di panca. Quando questo tipo di condotta avviene dopo la fine della partita, sul o fuori dal ghiaccio, la Penalità Partita per Cattiva Condotta può essere inflitta senza che prima sia stata inflitta una penalità minore o minore di panca.

v. Penalità Minore/Minore di Panca e Penalità Partita per Cattiva Condotta
   1. Ad un giocatore identificato o ad un addetto alla squadra che è fuori dal ghiaccio per contestare una chiamata dell'arbitro tira un bastone o qualsiasi altro oggetto dentro la pista.

vi. Penalità di Partita
   1. Ad un giocatore o ad un addetto alla squadra che usa o pronuncia commenti razziali o etnici, discriminatori o sessuali, sputa, sporca con il sangue verso qualsiasi persona.
   2. Ad un giocatore o ad un addetto alla squadra che fa qualsiasi gesto o azione osceni verso qualsiasi persona sul ghiaccio o in qualsiasi posto dello stadio, prima, durante o immediatamente dopo la partita.
   3. Ad un giocatore che fa roteare il suo bastone verso uno spettatore o verso chiunque altro diverso da un avversario.

REGOLA 169 – COLPI ILLEGALI – (HOCKEY FEMMINILE)

DEFINIZIONE - Nell'hockey femminile, ai giocatori non è permesso di fare una carica ad un avversario.

i. Ad un giocatore che carica un avversario verrà inflitta una: 1) una penalità minore; (2) una penalità maggiore e automatica una Penalità Partita per Cattiva Condotta; (3) una Penalità di Partita.
ii. Ad un giocatore che mette incautamente in pericolo un avversario con una carica sarà inflitta una penalità maggiore e automatica una Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita.
iii. Se due giocatori sono alla ricerca del disco, essi sono ragionevolmente autorizzati a spingere e a appoggiarsi a vicenda, purché il possesso del disco rimanga l'unico oggetto dei due giocatori.
iv. Se due o più giocatori sono in lotta per il possesso del disco, non sono autorizzati a utilizzare i bordi per entrare in contatto con un avversario per eliminarlo dal gioco, spingerlo contro la balaustra, o spingerlo lungo i bordi. Tutte queste azioni indicano l'assenza di interesse per guadagnare il possesso del disco.
v. Un giocatore che è fermo ha il diritto di stare in quella zona del ghiaccio. Spetta all'avversario evitare il contatto del corpo con quel giocatore. Se quel giocatore è posizionato tra l'avversario e il disco, l'avversario è obbligato a pattinare intorno al giocatore fermo.

vi. Se un giocatore con il disco sta pattinando direttamente verso un avversario che è fermo, è obbligo del giocatore con il disco di evitare il contatto. Ma, se il portatore del disco fa ogni sforzo per evitare il contatto e l'avversario si muove verso il portatore del disco, all'avversario sarà inflitta una penalità minore per carica

vii. Ai giocatori è concesso di “mantenere il loro spazio” se hanno ottenuto la loro posizione sul ghiaccio. A nessun giocatore viene richiesto di spostarsi dalla strada di un avversario che sta arrivando per evitare un contatto. Qualsiasi movimento del giocatore per ostacolare un avversario verrà punito con una penalità minore per carica.

viii. Un giocatore non sarà penalizzato se la sua intenzione è quella di giocare il disco e così facendo provoca una collisione con un avversario.

SEZIONE 11 – TIRI DI RIGORE E GOAL ASSEGNATI

OSSERVAZIONE - In situazioni in cui un giocatore della squadra in difesa usa mezzi illegali per negare all'avversario una possibilità chiara di alta qualità per segnare, con il portiere sul ghiaccio, l'arbitro ha la facoltà di concedere all'avversario un tiro di rigore. In situazioni in cui un giocatore della squadra in difesa usa mezzi illegali per negare ad un avversario una chiara ed alta qualità per segnare, con il portiere fuori dal ghiaccio, l'arbitro ha la facoltà di assegnare all'avversario un gol.

L'intento di queste norme è quello di ripristinare un'ottima occasione per segnare che è stata negata con un fallo da dietro da un avversario o da una chiara violazione delle norme che altrimenti avrebbero portato ad una eccellente occasione per segnare un gol.

REGOLA 170 – TIRI DI RIGORE E SERIE DI TIRI DI RIGORE COME PARTE DEL GIOCO

i. L'esecuzione di un tiro di rigore e l'azione di gioco della serie di tiri di rigore sono considerati parte della partita. Qualsiasi penalità che potrebbe normalmente essere inflitta ai giocatori durante l'azione di gioco sono ugualmente applicabili durante un tiro di rigore o durante la serie dei tiri di rigore.

REGOLA 171 – TIRO DI RIGORE/CONTROPIEDE

i. Se un pattinatore attaccante è in contropiede e viene fermato irregolarmente da un avversario da dietro, o dal portiere avversario, sarà decretato un tiro di rigore a favore del pattinatore.
ii. Se il pattinatore perde il controllo o il possesso del disco dopo aver subito il fallo, l'arbitro fermerà l'azione di gioco e assegnerà un tiro di rigore.
iii. Se il pattinatore subisce il fallo, ma riesce ancora a mantenere il possesso del disco, l'arbitro ritarderà la chiamata del fallo e permetterà al pattinatore di completare la sua azione.
iv. Se il pattinatore che ha subito il fallo riesce a segnare, il tiro di rigore verrà annullato. Se la penalità che avrebbe dovuto essere inflitta era una penalità minore, sarà anch'essa annullata dal gol, ma se la penalità che doveva essere inflitta era una maggiore e automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o di una Penalità Partita, questa verrà comunque inflitta.
v. Se l'arbitro segnala un tiro di rigore, e prima che il gioco venga interrotto (a causa di un gol o per chiamare un tiro di rigore) un altro fallo è inflitto alla stessa squadra, la penalità aggiuntiva verrà inflitta a prescindere se il pattinatore segna durante il gioco o nel successivo tiro di rigore.
vi. Se un fallo si verifica verso la fine di ogni periodo (regolamentare o supplementare) e il tempo sull'orologio scade prima che l'arbitro possa assegnare il tiro di rigore, il rigore verrà comunque tirato.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se A9 è in contropiede e subisce un fallo da dietro da B5, l'arbitro decreterà un tiro di rigore a favore di A9 mentre B5 verrà penalizzato con un'automatica Penalità per Cattiva Condotta.
SITUAZIONE DI GIOCO 2: Un pattinatore della squadra A è in contropiede e subisce un fallo da dietro da B9. Se il fallo comporta una penalità maggiore e un'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o una Penalità di Partita, l'arbitro decreterà il rigore, e il pattinatore della squadra B che ha commesso il fallo verrà comunque punito con la penalità maggiore e l'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta o la Penalità di Partita.
SITUAZIONE DI GIOCO 3: Un pattinatore della squadra A è in contropiede e subisce un fallo da dietro. Se cade sul ghiaccio e riesce ad alzarsi per fare un chiaro tiro in porta, non verrà decretato il tiro di rigore. Comunque verrà inflitta la penalità minore alla squadra B.
SITUAZIONE DI GIOCO 4: A9 è in contropiede e viene sgambettato. Se il disco rimane libero e A7 lo controlla e riesce a fare un chiaro tiro in porta (ma non segna) nessun rigore verrà decretato. Comunque la penalità minore alla squadra B verrà inflitta.
SITUAZIONE DI GIOCO 5: A6 è in contropiede e subisce un fallo da dietro da B3. L'arbitro segnala un tiro di rigore, ma prima che il gioco sia completato, viene segnalata una seconda infrazione (sia a B3 sia ad un altro pattinatore della squadra B). In questo caso il rigore supplirà la prima infrazione, ma il pattinatore della squadra B che ha commesso la seconda infrazione verrà penalizzato lo stesso. Egli dovrà recarsi alla panca delle penalità per scontare la penalità indipendentemente dall'esito del rigore. Se la squadra B sta già scontando un'altra penalità minore, verrà lo stesso inflitta questa penalità e indipendentemente dall'esito del rigore dovrà giocare in doppia inferiorità numerica.
SITUAZIONE DI GIOCO 6: A10 è in panca puniti (con la penalità sull'orologio). Ad A8 sta per venir inflitta una penalità per colpo di bastone, ma prima che il gioco venga interrotto alla squadra B viene concesso un tiro di rigore per un altro fallo della squadra A. Se la squadra B segna su rigore, nessun pattinatore della squadra A rientrerà sul ghiaccio e ad A8 verrà lo stesso inflitta la sua penalità.
SITUAZIONE DI GIOCO 7: Se A9 è in contropiede e B2, che si trova dietro la sua porta, la sposta, l'arbitro decreterà un tiro di rigore.

REGOLA 172- TIRO DI RIGORE / OSTRUZIONISMO O LANCIO DI OGGETTI

i. Se un giocatore o un addetto alla squadra, che sia sul ghiaccio o no, tira o dirige un bastone scartato o rotto o un qualsiasi pezzo di esso o qualsiasi altro pezzo dell'equipaggiamento o un oggetto verso il portatore di disco, mentre il gioco è in zona di difesa della persona che commette il fallo, l'arbitro assegnerà immediatamente un tiro di rigore.
ii. Se un giocatore o un addetto alla squadra entra illegalmente durante la partita dalla panca dei giocatori o da qualsiasi altra parte dell'arena e ostacola un pattinatore della squadra avversaria in contropiede, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.

iii. Se un giocatore o un addetto alla squadra lancia o tira un bastone o una parte di esso o qualsiasi oggetto, o che dirige (con qualsiasi parte del suo corpo), un bastone o parte di esso o qualsiasi oggetto, in direzione di un giocatore della squadra avversaria in contropiede, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.

REGOLA 173 – TIRO DI RIGORE/ULTIMI DUE MINUTI TEMPO REGOLAMENTARE/SUPPLEMENTARE

i. Se un giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale durante gli ultimi due minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento del tempo supplementare, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.
ii. Se negli ultimi due minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare una squadra fa una deliberata sostituzione che crea una situazione di troppi uomini in campo, sarà decretato un tiro di rigore in favore della squadra avversaria.
iii. Una illegale sostituzione deliberata avviene quando una squadra intenzionalmente manda pattinatori extra sul ghiaccio durante il gioco con lo scopo di guadagnare un vantaggio, causando un'interruzione o impedire un gol.
iv. Un cambio non corretto durante un'azione di gioco non sarà considerata deliberata sostituzione illegale, alla squadra in fallo verrà inflitta una penalità minore di panca purché questa non diventi una tattica come nella Regola 173-iii.
v. Se il capitano di una squadra che è in inferiorità numerica di due uomini negli ultimi due minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare richiede la misurazione dell'equipaggiamento che non è accolta, l'arbitro assegnerà un tiro di rigore contro la squadra che ha richiesto la misurazione.

REGOLA 174 – TIRO DI RIGORE / GIOCATORE CHE SPOSTA LA PORTA

i. Se un giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale quando un attaccante avversario è in contropiede, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.

REGOLA 175 – TIRO DI RIGORE / PATTINATORE CHE SI BUTTA SUL DISCO

i. Se un pattinatore cade sopra, trattiene, nasconde il disco nel suo corpo, raccoglie il disco con le mani, o lo copre con le mani dal ghiaccio nell'area di porta della zona di difesa, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.
ii. La posizione del disco e non del pattinatore, sarà il fattore determinante.

REGOLA 176 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE / OSSERVAZIONI

i. Quando un pattinatore subisce un fallo che causa un tiro di rigore, qualsiasi pattinatore non penalizzato può venir indicato dall'allenatore per tirare il rigore.

ii. All'allenatore della squadra in difesa è permesso di cambiare i portieri prima di un tiro di rigore, ma al portiere che entra non è consentito un riscaldamento di qualsiasi tipo.
iii. Se due rigori vengono assegnati alla stessa squadra nella stessa interruzione di gioco (per due falli separati), può essere segnato un solo gol. Se il primo tiro di rigore ha come risultato un gol, il secondo tiro di rigore viene automaticamente annullato, ma una adeguata penalità è inflitta per la seconda infrazione. Se il primo tiro di rigore non è gol, verrà tirato il secondo tiro di rigore. L'ordine dei rigori sarà deciso in base all'ordine delle infrazioni durante l'azione di gioco.
iv. Solo a un portiere o a un portiere di riserva è consentito di stare in porta durante un tiro di rigore o di una serie di tiri di rigore.
v. Ad un pattinatore è consentito di essere il portiere durante un tiro di rigore o durante una serie di tiri di rigore solo se sia il portiere titolare e il portiere di riserva sono feriti o stanno scontando penalità che li ha allontanati dalla partita.

REGOLA 177 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE / TIRARE IL RIGORE

i. I pattinatori di entrambe le squadre devono lasciare completamente il ghiaccio e recarsi alle rispettive panche e, rimanendo lì mentre viene tirato il tiro di rigore. Solo ai due portieri avversari che difendono le porte, al pattinatore che dovrà tirare il rigore, e agli ufficiali sul ghiaccio è permesso di stare sul ghiaccio.
ii. L'arbitro mette il disco sul punto di ingaggio a centro del ghiaccio.
iii. Il pattinatore che deve tirare il rigore deve essere sul proprio lato al centro del ghiaccio prima dell'inizio del tiro di rigore.
iv. Il portiere deve rimanere nella sua area di porta fino a quando il pattinatore ha toccato il disco al centro del ghiaccio. Se il portiere esce dalla sua area di porta prima di quel momento, l'arbitro alzerà il braccio e lascerà che il tiro venga fatto. Se il pattinatore segna, il gol sarà valido. Se non segna, gli sarà permesso di ripetere il tiro di rigore e il portiere sarà ammonito. Se successivamente il portiere lascia la sua area di porta contro lo stesso pattinatore durante lo stesso tiro di rigore, gli sarà inflitta una Penalità di Cattiva Condotta e un pattinatore designato dall’allenatore tramite il capitano deve andare nella panca dei puniti. Se il gol non era stato segnato, il pattinatore può ritirare il rigore. Per la terza violazione, verrà assegnato un gol al pattinatore che sta tirando il rigore.
v. Se un portiere commette fallo su un pattinatore durante un tiro di rigore e nessun gol è segnato, al portiere sarà inflitta la relativa penalità, e un pattinatore designato dall’allenatore attraverso il capitano dovrà recarsi alla panca delle penalità. Al tiratore sarà concesso di ripetere il tiro. Se un portiere commette un fallo per la seconda volta contro lo stesso giocatore durante lo stesso rigore, e nessun gol è segnato, l'arbitro infliggerà la penalità appropriata e una Penalità di Cattiva Condotta al portiere. Lo stesso pattinatore sconterà anche questa penalità e un altro pattinatore designato dall’allenatore

attraverso il capitano sconterà la Penalità Cattiva Condotta. Il tiratore ripeterà il tiro. Per una terza violazione contro questo pattinatore durante questo tiro, se nessun gol è segnato, sarà decretato un gol.

vi. Se un portiere commette un fallo contro il pattinatore che sta tirando il rigore punibile con una penalità maggiore l'arbitro infliggerà la penalità maggiore più l'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta al portiere ed il rigore verrà ripetuto se non aveva già segnato durante il tiro precedente.

vii. Il portiere sarà allontanato dal ghiaccio per il resto della partita e deve recarsi allo spogliatoio prima che il rigore venga ripetuto. L'allenatore o l'addetto alla squadra, tramite il capitano, indicherà il pattinatore che dovrà scontare i cinque minuti di penalità. Prima che il tiro venga ripetuto, il pattinatore designato dovrà recarsi alla panca delle penalità e rimanerci fino al termine della penalità. Il portiere sostituto potrà così mettersi in porta per la ripetizione del tiro di rigore.

viii. Il tiro di rigore ufficialmente inizia quando l'arbitro fischia affinché il pattinatore inizi il tiro. Il pattinatore deve, entro un termine ragionevole dal fischio dell'arbitro, giocare il disco e procedere verso la linea di porta del suo avversario in continuo movimento e tentare di segnare.

ix. Se il pattinatore manca il disco e non tocca il disco al suo passaggio in quanto si trova così com'era sul punto di ingaggio a centro campo, può tornare indietro e continuare con il tiro di rigore. Non appena il pattinatore tocca il disco in qualsiasi modo, si può dire che il tiro di rigore è stato iniziato.

x. Una volta che il disco ha lasciato il bastone del pattinatore e il movimento del tiro o il tentativo è stato completato, il tiro di rigore viene considerata finito. Nessun gol può essere segnato con un secondo tiro di qualsiasi tipo.

xi. Il pattinatore può utilizzare l'intera larghezza del ghiaccio fintanto che dimostra il continuo movimento in avanti o lateralmente o entrambi del suo corpo e del disco verso la rete della porta.

xii. Il tiro di rigore viene considerato completato una volta che:
    1. Il disco lascia il bastone del giocatore a seguito del tiro;
    2. Il portiere ha fatto una parata;
    3. Il giocatore non ha mantenuto il disco in movimento continuo in avanti o lateralmente;
    4. Il disco tocca la balaustra ovunque tra la linea blu e la linea di porta e non va direttamente in porta;
    5. Il disco avanza oltre la linea di porta non tra i pali per qualsiasi motivo o in qualsiasi modo;
    6. Un gol viene segnato.

xiii. Se un pattinatore perde il disco o cade, ma il disco continua il movimento in avanti o lateralmente, può riprenderlo, rientrarne in possesso, e continuare il suo tiro in modo normale.

xiv. Se viene segnato un gol su un tiro di rigore, l'ingaggio conseguente avrà luogo al centro del ghiaccio. Se nessun gol è segnato, l'ingaggio conseguente avrà luogo presso il punto di ingaggio punto più vicino nella zona a fondo campo dove è stato effettuato il tiro di rigore.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se il tiro di un pattinatore colpisce il vetro di protezione dietro la linea di porta, rimbalza di ritorno, colpisce la schiena del portiere e finisce in porta, il gol non sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Se il tiro di un pattinatore rimbalza sul portiere, colpisce il pattinatore stesso e finisce in porta, il gol non sarà valido.

SITUAZIONE DI GIOCO 3: Se un pattinatore nel tentativo di tirare il disco in porta non colpisce il disco, ma questi continua il suo movimento verso la porta. Se il pattinatore fa un altro tiro e segna, il gol sarà valido.

REGOLA 178 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE/SITUAZIONI PARTICOLARI

i. Se un giocatore della squadra avversaria interferisce o distrae un pattinatore che sta tirando un tiro di rigore, e per tale azione il tiro viene sbagliato, l'arbitro consentirà al pattinatore di ripetere il tiro di rigore e infligge una Penalità di Cattiva Condotta al giocatore colpevole.

ii. Se un addetto alla squadra dalla panca dei giocatori in difesa interferisce o distrae un pattinatore che sta tirando un tiro di rigore, e per tale azione il tiro viene sbagliato, l'arbitro consentirà al pattinatore di ripetere il tiro di rigore e infligge una Penalità Partita per Cattiva Condotta all'addetto alla panca che ha fatto il fallo.

iii. Il movimento 'spin-o-rama' in cui il pattinatore fa una rotazione di 360° mentre si avvicina alla porta non è permesso.

iv. Il movimento "tipo lacrosse" nel quale il pattinatore raccoglie il disco sulla pala del bastone e pattina con il disco in questa posizione non è permesso.

v. In tutti i seguenti casi il gol sarà valido:
   1. Il disco colpisce il palo e rimbalza in porta;
   2. Il disco colpisce il portiere e rimbalza in porta;
   3. Il disco colpisce il palo, poi il portiere e finisce in porta;
   4. Il disco colpisce il portiere, dopo il palo e finisce in porta;
   5. Il disco colpisce il portiere il quale scivola, assieme al disco in porta.

vi. Quando un pattinatore e il portiere sono stati selezionati dai rispettivi allenatori per tirare un rigore e per difendere la porta da questo tiro di rigore, non possono essere cambiati se il tiro di rigore deve essere ripetuto a causa di una violazione delle regole o di un fallo commesso dal portiere eccetto in caso di infortunio. In questo caso, l'allenatore può designare un altro pattinatore per tirare il rigore o il portiere di riserva per difendere la porta.

vii. Nel corso di un tiro di rigore o di una sessione di tiri di rigore, quando il disco entra in porta e il telaio della porta si stacca dai punti che la trattengono o non è in posizione corretta come risultato dell'azione del portiere o del portiere che "sta cercando di fare una parata" il gol sarà valido senza la revisione del giudice del video gol.

viii. Nel corso di un tiro di rigore o di una sessione di tiri di rigore, se la porta si stacca dai punti che la trattengono o non è nella posizione corretta come risultato dell'azione del portiere o del portiere che sta "cercando di fare una parata", e il disco non entra in porta, nessun gol sarà conteggiato.

ix. Qualsiasi metodo utilizzato dai patinatori quando tirano un tiro di rigore o una serie di tiri di rigore, al fine di distrarre il portiere, causerà la fine del tiro di rigore, e nessun gol sarà assegnato.
x. Se uno spettatore interferisce con il tiro di rigore in modo che il pattinatore non è in grado di effettuare il suo tiro correttamente o il portiere non è in grado di svolgere il suo compito nel migliore dei modi, l'arbitro deciderà che il tiro di rigore venga ripetuto.
xi. Se con il tiro di rigore è segnato un gol durante una situazione di inferiorità numerica, non sarà consentito al pattinatore penalizzato di tornare sul ghiaccio.
xii. Il tiro di rigore sarà effettuato con l'orologio del tabellone fermo al momento dell'interruzione. Esso non funzionerà durante il procedimento del tiro di rigore.
xiii. Se una squadra sta giocando senza un portiere cambiato e gli viene decretato contro un tiro di rigore, dovrà designare un pattinatore a fare il portiere ed avrà tutti i privilegi del portiere. Il pattinatore dovrà rispettare le stesse regole come un portiere regolare durante il rigore; comunque non è obbligato ad indossare l'intero equipaggiamento. Dopo il tiro, il pattinatore sarà considerato nuovamente come pattinatore. Questa situazione verrà applicata solo in caso del tiro di rigore.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un pattinatore rompe il suo bastone durante il tiro di rigore, si possono applicare 4 possibili alternative:
i. Se segna mentre il bastone si rompe il gol è valido;
ii. Se lo sbaglia mentre il bastone si rompe, il tiro sarà considerato terminato;
iii. Se il suo bastone si rompe e poi tira e segna, il gol non sarà valido;
iv. Se il bastone si rompe prima che possa tirare, il rigore verrà considerato terminato.

REGOLA 179 – GOL ASSEGNATI

i. Perché l'arbitro conceda un gol senza che il disco entri in porta, il portiere in difesa deve essere stato tolto dal ghiaccio per un pattinatore in più prima che avvenga l'infrazione.
ii. Un gol sarà assegnato se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e se il disco è nello spazio tridimensionale dell'area di porta e un pattinatore dalla sua squadra deliberatamente:
    1. Si getta sul disco, lo prende, o nasconde il disco addosso al suo corpo;
    2. Raccoglie il disco con le sue mani;
    3. Copre con la mano il disco.
iii. Un gol sarà assegnato se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e un avversario, in contropiede subisce un fallo da dietro per evitare una chiara occasione di segnare.
iv. Un gol sarà assegnato se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e un pattinatore della sua squadra sposta la porta dalla sua posizione normale quando un avversario è in contropiede.

v. Un gol sarà assegnato se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e un giocatore o un addetto alla sua squadra entra illegalmente in gioco dalla panchina dei giocatori o da qualsiasi altra parte dello stadio e interferisce con un pattinatore della squadra avversaria in contropiede.
vi. Un gol sarà assegnato se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e un giocatore o un addetto alla squadra dalla panca dei giocatori o dalla panca puniti, pemezzo del suo bastone o qualsiasi altro oggetto o il suo corpo, interferisce con il movimento del disco fuori dalla zona di difesa degli avversari.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Il portiere della squadra A è stato sostituito con un pattinatore in più e A3 si distende nell'area e il disco viene tirato sotto di lui. Se non compie nessun tentativo di bloccare, cadere, o raccogliere il disco col suo corpo, ma il disco rimane ingiocabile sotto il suo corpo, l'arbitro non decreterà il gol finché A3 non compirà un tentativo volontario di coprire il disco.

REGOLA 180 – GOL ASSEGNATI/OSTRUIRE LA PORTA

i. Se un portiere è stato sostituito con un pattinatore e un giocatore lascia qualsiasi oggetto davanti alla sua porta e il disco colpisce tale oggetto, impedendo al disco di entrare in porta il gol sarà assegnato.
ii. Se il portiere lascia la sua bastone o qualsiasi parte dell'equipaggiamento o ammucchia la neve o qualsiasi altro oggetto davanti alla sua porta prima di uscire dal ghiaccio per essere sostituito da un pattinatore, e qualsiasi oggetto, impedisce al disco di entrare in porta, il gol sarà assegnato.

SEZIONE 12 – REGOLE SPECIFICHE PER I PORTIERI

OSSERVAZIONE - Questa sezione comprende tutte le norme e i regolamenti che riguardano i portieri. Qualsiasi riferimento al "portiere" si riferisce anche al “portiere di riserva".

REGOLA 181 – RISCALDAMENTO DEL PORTIERE

i. Una volta che il disco è stato gettato all’ingaggio per iniziare una partita, a qualsiasi portiere che entra successivamente in gioco in qualsiasi momento non è consentito un riscaldamento (vedi Regola 202-vii per l’eccezione).

ii. “Portiere” si intende il portiere che inizia che rientra in gioco in qualsiasi momento, il portiere di riserva, un terzo portiere, o un pattinatore che è costretto a vestirsi e a giocare nella posizione di portiere.

REGOLA 182 – PORTIERE COME CAPITANO O CAPITANO SOSTITUTO

i. Un portiere non può essere il capitano o il capitano sostituto per la sua squadra durante una partita.

REGOLA 183 - PROTEZIONE DEL PORTIERE

Regola eliminata - vedi nuova regola 150 – Ostruzionismo sul portiere

REGOLA 184 – PORTIERE E AREA DI PORTA

Regola eliminata - vedi nuova regola 150 – Ostruzionismo sul portiere

REGOLA 185 - PORTIERE E AREA DI PORTA / GOL VALIDO

Regola eliminata - vedi nuova regola 150 – Ostruzionismo sul portiere

REGOLA 186 - PORTIERE E AREA DI PORTA/GOL ANNULLATO

Regola eliminata - vedi nuova regola 150 – Ostruzionismo sul portiere

REGOLA 187 – EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE / GENERALE

Vedi anche IIHF Misurazioni Standard dell’equipaggiamento del Portiere.

i. Tutto l’equipaggiamento di protezione, tranne i guanti, maschera facciale e parastinchi devono essere indossati interamente sotto la divisa.

ii. La misurazione dei parastinchi del portiere, può essere richiesta solo durante il primo o secondo intervallo o dopo il terzo tempo se la partita va ai tempi supplementari.

iii. Con l'eccezione dei pattini e bastone, l’equipaggiamento indossato dal portiere deve essere costruito al solo scopo di proteggere la testa e il corpo e non deve includere qualsiasi indumento o aggiunta che dia al portiere un aiuto ingiustificato per proteggere la porta o “farsi più grande”.

iv. Grembiuli addominali, che si estende lungo la parte anteriore delle cosce all'esterno dei pantaloni, sono vietati.

v. Disegni tipo graffiti, motivi, opere d'arte, disegni o slogan che sono offensivi o osceni e fanno riferimento alla cultura, razza, o religione non sono ammessi in nessuna parte dell’equipaggiamento.
vi. L'arbitro può richiedere che un portiere rimuova tutti gli accessori personali che sono ritenuti pericolosi. Se questi accessori personali sono difficili da rimuovere, il portiere deve coprirli con nastro o metterli in sicurezza sotto la maglia di gioco in modo tale che essi non siano più pericolosi. In questo caso, il portiere dovrà lasciare il ghiaccio durante questo processo, e alla sua squadra verrà fatta una ammonizione.
vii. Per una seconda violazione della Regola 187-vi, l'arbitro infliggerà una Penalità per Cattiva Condotta al portiere in fallo.

REGOLA 188 – GUANTO CON LA PIASTRA (SCUDO) / PORTIERE

i. Il guanto con la piastra (scudo) deve essere rettangolare.
ii. La linguetta che protegge il pollice e il polso deve essere fissata al blocco e seguire il contorno del pollice e del polso.
iii. Creste sollevate non sono ammessi in qualsiasi parte del guanto con la piastra (scudo).

REGOLA 189 – PROTEZIONE DEL PETTO E DEL BRACCIO / PORTIERE

i. Non sono ammesse creste sollevate sui bordi frontali o sui lati della protezione del petto, all'interno o all'esterno delle braccia, o lungo le spalle.
ii. È consentito aggiungere strati protettivi al gomito, ma non alla zona di arresto.
iii. Le protezioni delle spalle devono seguire il contorno della spalla senza diventare una proiezione o una estensione sotto o sopra le spalle o della protezione delle spalle.
iv. Su ogni lato, le protezioni della clavicola della spalla non si devono estendere di sopra o al di là della copertura delle spalle e non si devono estendere oltre l'ascella. Nessun inserto è consentito tra le protezioni della clavicola e la protezione del petto che potrebbe elevare il protettore clavicola della spalla.
v. Se, quando il portiere assume la normale posizione accovacciata, la spalla o la protezione di copertura delle spalle è spinta sopra il contorno della spalla, la protezione del petto sarà considerata illegale.

REGOLA 190 – MASCHERA FACCIALE / PORTIERE

i. Portieri devono indossare una maschera in qualsiasi momento durante l'azione di gioco. La maschera deve essere costruita in modo tale che un disco non possa entrare attraverso le aperture.
ii. Tutti i portieri di categoria Under-18 devono indossare una maschera costruita in modo tale che né un disco né la pala del bastone possa entrare attraverso le aperture.

iii. Ad un portiere è permesso indossare una maschera di un colore e disegno diverso da quello dei suoi compagni di squadra.
iv. Al portiere di riserva non è richiesto di indossare il casco e la maschera facciale quando attraversa il ghiaccio per tornare alla sua panca dopo l'intervallo.

REGOLA 191 – PROTEZIONE DELLE GINOCCHIA / PORTIERE

i. La protezione del ginocchio deve essere legata e deve stare sotto l'imbottitura della coscia dei pantaloni.
ii. La protezione fissata all'interno dei parastinchi del portiere sopra il ginocchio che non è indossata sotto l'imbottitura dei pantaloni non è ammessa.
iii. L'imbottitura della cinghia del ginocchio è l'imbottitura che separa l'interno del ginocchio dal ghiaccio.
iv. La protezione del ginocchio deve essere indossata con la cinghia stretta in modo che non nasconda alcuna parte dei "cinque fori". La spazio tra l'imbottitura della cinghia del ginocchio non è soggetta da questo standard di misurazione.
v. Rotoli mediani (bordi sollevati delle cuciture) non sono ammessi.

REGOLA 192 – PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA/PORTIERE

i. Tutti i portieri di 18 anni e più giovani devono indossare una protezione del collo e della gola, indipendentemente a quale evento o torneo stiano prendendo parte.

REGOLA 193 – GAMBALI /PORTIERE

i. Un pezzo di qualsiasi materiale che copra lo spazio tra il ghiaccio e la parte inferiore dei gambali del portiere davanti ai pattini non è consentito.
ii. Disegni tipo graffiti, motivi, opere d'arte, disegni o slogan che sono offensivi o osceni e fanno riferimento alla cultura, razza, o religione non sono ammessi. I parastinchi tuttavia, possono essere di qualsiasi colore non fluorescente.
iii. Nessun accessorio come fogli di plastica è consentito su qualsiasi parte dei gambali.

REGOLA 194 – PANTALONI/PORTIERE

i. I pantaloni del portiere sono prodotti da un fornitore IIHF su specifiche linee guida IIHF. Questi non possono essere alterati in alcun modo senza il consenso di un rappresentante IIHF.
ii. Nessuna imbottitura interna o esterna è consentita sulla gamba dei pantaloni o in vita per fornire una protezione (cioè, senza creste, dentro o fuori).
iii. Se il portiere indossa l'involucro dei pantaloni larghi, permettendogli di chiudere lo spazio aperto tra le sue gambe sopra i parastinchi quando è in posizione accovacciata, l'involucro sarà considerato illegale.

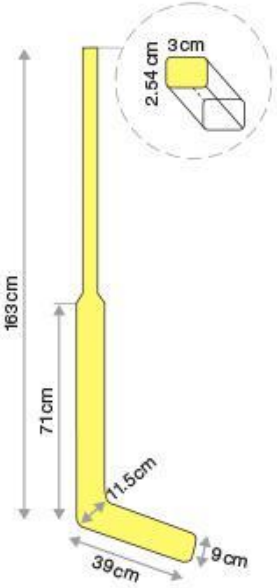
iv. I protettori interni alla coscia dei pantaloni devono seguire il contorno della gamba. Protettori piatti della coscia sono considerati illegali.

REGOLA 195 – PATTINI/PORTIERE

i. I pattini del portiere devono avere una carenatura protettiva non fluorescente nella parte anteriore di ogni scarpa.
ii. La lama del pattino deve essere piatta e non può essere più lunga della scarpa.
iii. Qualsiasi lama, proiezione, o “trucchi” aggiunti alla scarpa in modo da dare al portiere ulteriore contatto con la superficie del ghiaccio sono vietati.

REGOLA 196 - BASTONE/PORTIERE Vedi anche Regola 39 – Nastro dei Bastoni

i. Il bastone di un portiere deve essere fatto di un materiale approvato dalla IIHF. Esso non deve avere sporgenze, e tutti i bordi devono essere smussati.
ii. Il manico, dal terminale di testa alla pala, deve essere diritto.
iii. La parte finale del manico del bastone di un portiere deve avere una forma di protezione. Se il tappo nella parte superiore di un bastone di metallo è stato rimosso o cade, il bastone sarà considerato equipaggiamento pericoloso.
iv. È vietato introdurre qualsiasi materiale nell'albero cavo del bastone per modificare il suo peso, sostanza, o utilizzo.
v. Nastro non fluorescente adesivo di qualsiasi colore può essere avvolto intorno al bastone in qualsiasi posto. Bastoni verniciati fluorescenti non sono ammessi.
vi. La lunghezza massima del manico del bastone da portiere è di 163 cm (64 ") dalla cima del manico al tallone; la larghezza massima è di 3 cm (1 3/16 "); lo spessore massimo è 2.54 cm (1 ").
vii. Il manico è costituito da due parti. La sezione inferiore (gambo) fino al tallone non deve essere più di 71 cm (30 ") lungo e non più di 9 cm (3 ½") di larghezza. Entrambe le parti del manico devono essere diritte.
viii. La lunghezza massima della pala è di 39 cm (15 3/8 ") lungo la parte inferiore, dal tallone alla punta. L'altezza massima è di 9 cm (3 ½ "), tranne il tallone che può essere 11,5 centimetri (4 ½"). La curvatura massima della pala è di 1,5 cm (5/8 ").



REGOLA 197 - MAGLIA/PORTIERE

i. Le maglie dei portieri sono prodotte da un fornitore IIHF su specifiche linee guida IIHF. Queste non possono essere alterate in alcun modo senza il consenso di un rappresentante IIHF.
ii. Non è consentito legare i polsi della maglia se creano una tensione attraverso la maglia tale da creare un effetto tessitura nell'ascella.
iii. Nessun altro laccio o aggiunte sono consentite in qualsiasi punto della maglia per creare un effetto tessitura.
iv. Una maglia è illegale se la sua lunghezza è tale da coprire qualsiasi area tra le gambe del portiere.
v. Le maniche non devono estendersi oltre le dita del guanto da presa e del guanto con la piastra.

REGOLA 198 – PROTEZIONE DELLA GOLA / PORTIERE

i. Ad un portiere è consentito attaccare un protettore della gola al mento della sua maschera. Deve essere fatto di un materiale tale da non causare lesioni.

REGOLA 199 – DIVISA / PORTIERE

i. Ad un portiere è permesso di indossare una maschera di colori e disegno diversi dai suoi compagni di squadra
ii. Ad un portiere è consentito l'uso di pattini e guanti di un colore diversi dai suoi compagni di squadra.

REGOLA 200 - SITUAZIONI DI GIOCO/DISCO CHE COLPISCE LA MASCHERA DEL PORTIERE

i. Se un portiere viene colpito sulla maschera facciale da un tiro durante l'azione di gioco, l'arbitro può interrompere il gioco se non vi è alcuna possibilità immediata di segnare.
ii. Se la maschera di un portiere viene via durante l'azione di gioco con la sua squadra in possesso del disco, l'arbitro arresta immediatamente il gioco. L'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove è stato fermato il gioco.
iii. Se la maschera di un portiere viene via durante l'azione di gioco con la squadra avversaria in possesso del disco, l'arbitro ferma il gioco se non vi è alcuna possibilità immediata di segnare. L'ingaggio conseguente avrà luogo presso uno dei punti di ingaggio della squadra in difesa.
iv. Se il portiere rimane senza maschera durante l'azione di gioco e il disco entra in porta prima del fischio dell'arbitro per fermare il gioco, il gol sarà valido.
v. Se il disco colpisce maschera di un portiere e va in porta, il gol sarà valido.

REGOLA 201 – LANCIO DEL DISCO AVANTI - PORTIERE

i. Se un portiere ha il disco nel suo guanto e lo pone sul ghiaccio di fronte a lui e spinge il disco in avanti con il suo bastone, con il pattino, o qualsiasi altra parte del suo corpo o equipaggiamento, nessuna penalità sarà inflitta.

ii. Se un portiere lancia il disco in avanti con il suo guanto da presa e il disco viene prima giocato da un compagno di squadra, l'arbitro fermerà il gioco e l'ingaggio conseguente avrà luogo nella zona a fondo campo nel punto d'ingaggio più vicino a dove è avvenuto il lancio.

iii. Se un portiere lancia il disco in avanti con il suo guanto da presa e il disco viene giocato prima da un avversario, il gioco non sarà interrotto e l'azione di gioco potrà continuare.

REGOLA 202 – SOSTITUZIONI DEL PORTIERE

i. Se un portiere deve andare alla sua panca durante una interruzione del gioco per qualsiasi motivo deve essere sostituito, eccetto se l'interruzione sia per il time-out di una squadra o televisivo. Egli non può ritardare l'inizio della azione di gioco per regolare, riparare, o sostituire l'equipaggiamento.

ii. Se ha un bastone rotto o desidera sostituire il suo bastone, per qualsiasi ragione, egli deve rimanere nell'area di porta e chiedere a un compagno di squadra di effettuare il cambio del bastone.

iii. Quando una sostituzione del portiere viene effettuata durante una interruzione di gioco o di un time-out, il portiere che ha lasciato il gioco può rientrare solo dopo che il gioco è stato ripreso.

iv. Il portiere sul ghiaccio e il portiere sostituto sono autorizzati a cambiare durante l'azione di gioco proprio come fanno i pattinatori, ma sono soggetti alle stesse regole per "il cambio volante".

v. Nessun riscaldamento è mai consentito per un portiere sostituto o che entra (vedi Regola 202-vii per l'eccezione).

vi. Se un portiere si ferisce o ha un malore, egli deve essere pronto a giocare subito dopo aver ricevuto le cure mediche sul ghiaccio. Se la lesione provoca un ritardo eccessivo, il portiere infortunato deve lasciare il gioco ed essere sostituito, anche se può successivamente tornare in qualsiasi momento.

vii. Se, durante il corso di una partita, entrambi i portieri di una squadra non sono in grado di giocare, sarà permesso alla squadra di vestire un pattinatore dalla panca dei giocatori e di giocare come portiere. Egli ha dieci minuti di tempo per vestirsi e di essere pronto a giocare, ma se è pronto prima di dieci minuti gli è permesso di utilizzare il tempo rimanente per riscaldamento sul ghiaccio.

viii. Se si verifica la situazione della Regola 202-vii, a nessuno dei due portieri regolari è permesso di tornare sul ghiaccio.

ix. Nelle competizioni IIHF in cui sono registrati tre portieri e uno dei due portieri sul foglio di partita è impossibilitato, si applica la normativa IIHF.

REGOLA 203 – SOSTITUZIONE ILLEGALE/PORTIERE

DEFINIZIONE: Un pattinatore che sta per entrare sul ghiaccio per sostituire un portiere deve aspettare fino a che il portiere sarà all'interno della fascia di 1.5 metri (5') davanti alla propria panca dei giocatori.

i. Se un portiere si avvicina alla propria panca dei giocatori con l'intento di essere sostituito da un pattinatore in più, ma la sostituzione è fatta troppo presto, l'arbitro interromperà il gioco quando la squadra in fallo entrerà in possesso del disco.
ii. Quando il gioco viene interrotto nella metà campo di attacco, il conseguente ingaggio avrà luogo nel punto d'ingaggio a centro campo.
iii. Quando il gioco viene interrotto nella metà campo di difesa, il conseguente ingaggio avrà luogo nel punto d'ingaggio più vicino alla zona dove il gioco è stato interrotto senza concedere alla in fallo alcun vantaggio territoriale.

REGOLA 204 - INGAGGI/PORTIERE

i. Un portiere non può partecipare ad un ingaggio.

REGOLA 205 – LIBERAZIONE VIETATA E IL PORTIERE

i. Se un portiere lascia la sua area di porta o si trova fuori dalla sua area di porta quando la liberazione vietata è segnalata alla squadra avversaria, e fa un movimento in direzione del disco, la liberazione vietata sarà cancellata anche se egli ritorna nella sua area di porta.
ii. Se un portiere è fuori dalla sua area di porta quando il disco viene tirato lungo il ghiaccio e la liberazione vietata è segnalata alla squadra avversaria, la liberazione verrà fischiata se ritorna immediatamente nella sua area di porta.
iii. Se un portiere nella situazione 205-ii non fa nessun tentativo di ritornare immediatamente dentro la sua area di porta, la liberazione vietata non verrà fischiata.
iv. Se un portiere sta dirigendosi alla sua panca dei giocatori durante l'azione di gioco e una liberazione vietata viene segnalata alla squadra avversaria, la liberazione vietata sarà chiamata se non fa alcun tentativo di giocare il disco sia se continua ad andare alla panca dei giocatori o torna direttamente alla sua area di porta senza tentare di giocare il disco.
v. Se un portiere nella situazione 205-iv gioca o tenta di giocare il disco, la liberazione vietata non verrà chiamata.

REGOLA 206 - TIME OUT E IL PORTIERE

i. Durante il corso di una partita, ad un portiere è permesso di andare alla sua panca dei giocatori soltanto durante un time-out chiamato da una squadra o di un time-out televisivo.

REGOLA 207 – PENALITÀ DEL PORTIERE/OSSERVAZIONI

i. Ad un portiere che commette un fallo su un pattinatore attaccante sarà inflitta almeno una penalità minore.

ii. Un portiere non sconta mai una penalità o penalità inflitte a lui o alla sua squadra che richiederebbero di farlo sedere in panca puniti.

iii. Eventuali ulteriori penalità che vengono inflitte ad un portiere nella stessa interruzione di gioco devono essere scontate da un solo pattinatore della sua squadra che si trovava sul ghiaccio al momento in cui il gioco è stato interrotto per infliggere la penalità (a condizione che anche questo pattinatore non sia incorso in penalità).

iv. Perché un pattinatore possa scontare una penalità di un portiere doveva essere sul ghiaccio al momento dell'interruzione per infliggere la penalità.

v. Per una prima Penalità di Cattiva Condotta ad un portiere, egli continua a giocare. Tale sanzione deve essere scontata da un pattinatore che era sul ghiaccio nel momento in cui l'azione di gioco è stata interrotta (a condizione che anche questo pattinatore non sia incorso in penalità).

vi. Un portiere che al quale viene inflitta una seconda Penalità di Cattiva Condotta durante la partita (che si traduce in un'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta) deve lasciare il gioco ed essere sostituito dal portiere di riserva.

vii. Per le penalità maggiori, Penalità Partita per Cattiva Condotta e Penalità di Partita, lo stesso portiere viene espulso.

viii. In caso di penalità maggiore o Penalità di Partita, la penalità di cinque minuti sarà scontata da un pattinatore della sua squadra che era sul ghiaccio al momento in cui il gioco è stato interrotto (a condizione che anche questo pattinatore non sia incorso in penalità).

ix. In ogni caso, quando un portiere viene espulso dal gioco, il portiere di riserva deve essere la prima opzione per sostituire il portiere espulso prima che un pattinatore possa vestirsi come un portiere.

x. Quando ad un portiere è inflitta più di una penalità minore o maggiore nella stessa interruzione di gioco, un pattinatore della sua squadra designato dall'allenatore tramite il capitano che era sul ghiaccio al momento in cui il gioco è stato interrotto, deve scontare tutte queste penalità (a condizione che anche questo pattinatore non sia incorso in penalità).

xi. Se ad un portiere sono inflitte insieme una penalità minore e una Penalità per Cattiva Condotta nello stesso momento, un pattinatore che era sul ghiaccio nel momento in cui il gioco è stato interrotto deve scontare la penalità minore ed un secondo pattinatore che era sul ghiaccio nel momento in cui il gioco è stato interrotto dovrà scontare tutti i 12 minuti. Entrambi i pattinatori devono essere designati dall'allenatore tramite il capitano.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Ad un portiere è stata inflitta una Penalità per Cattiva Condotta. Mentre un sostituto è in panca puniti per scontare la penalità, al portiere viene inflitta una seconda Penalità per Cattiva Condotta. Come risultato il portiere viene espulso dalla partita in quanto la seconda Penalità per Cattiva Condotta si trasforma in un'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta. Il pattinatore che stava scontando la Penalità per Cattiva Condotta può lasciare la panca puniti.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Se ad un portiere in panca dei giocatori viene inflitta una penalità in qualsiasi momento, un pattinatore che era sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per infliggere la penalità, dovrà scontare tale penalità. L'allenatore o un addetto alla squadra devono designare tale pattinatore.

REGOLA 208 – PENALITÀ DEL PORTIERE/DESCRIZIONE

i. Un portiere è soggetto a tutte le penalità indicate nella Sezione 10 - Descrizione delle penalità di gioco. Inoltre, ci sono regole specifiche per la sua posizione sul ghiaccio, il suo equipaggiamento, e il suo ruolo nel gioco, come indicato di seguito.

REGOLA 209 - OLTRE LA LINEA ROSSA DI CENTRO CAMPO/PORTIERE

DEFINIZIONE: Ad un portiere non è consentito partecipare ad azioni di gioco oltre la linea rossa di centro in qualsiasi momento.

i. Una penalità minore sarà inflitta per la violazione di questa regola.
ii. Entrambi i pattini devono essere oltre la linea rossa di centro per infliggere una penalità.
iii. Ad un portiere che partecipa ai festeggiamenti della squadra sul lato opposto del ghiaccio a seguito di un gol verrà inflitta una penalità minore.

iv. Questa regola è superata dalle norme per le risse se il portiere pattina oltre la linea rossa di centro per impegnarsi in un confronto.

REGOLA 210 – BASTONE ROTTO/PORTIERE/ BASTONE CADUTO O ABBANDONATO

Vedi anche Regola 165 – Lancio del bastone o di un oggetto

DEFINIZIONE:
BASTONE ROTTO – Un bastone che non è completamente integro, ha la pala o il manico spezzato, o non è più completo è considerato rotto e, come tale, illegale – vedi anche Regola 120 (Bastone rotto/ giocare con/ sostituzione/ bastone caduto o abbandonato).
BASTONE ABBANDONATO – Un bastone che è completamente integro che è caduto accidentalmente ad un giocatore.

i. Un portiere deve lasciar cadere immediatamente un bastone rotto. Se partecipa ad una azione di gioco con un bastone rotto gli sarà inflitta una penalità minore.

ii. Ad un portiere il cui bastone è rotto non è consentito di ricevere un bastone gettato sul ghiaccio dalla panca dei giocatori o da uno spettatore. Potrebbe usare un bastone di un compagno di squadra purché lo scambio venga effettuato mano-mano o ricevendo un bastone spinto che non venga coinvolto nel gioco o causare distrazione ai giocatori avversari. Ad un compagno di squadra che lancia o tira un bastone verso di lui, sarà inflitta una penalità minore.

iii. Ad un portiere che pattina verso la sua panca dei giocatori durante una interruzione di gioco per sostituire il suo bastone, e poi ritorna alla sua area di porta, verrà inflitta una penalità minore. Tuttavia, se viene sostituito fino a quando il gioco viene ripreso, nessuna penalità sarà inflitta.

iv. Ad un portiere è permesso di andare alla panca dei giocatori e cambiare il suo bastone durante il gioco.

v. In nessun momento a un portiere è permesso di afferrare il bastone di un avversario: (1) da un avversario sul ghiaccio, che può avere il bastone sia in mano o magari lasciato cadere sul ghiaccio; (2) da un avversario che si siede sulla sua panca dei giocatori; (3) dalla rastrelliera dei bastoni nella panca dei giocatori avversaria. Qualsiasi violazione di questa regola comporterà una penalità minore.

vi. Se un portiere il cui bastone è rotto riceve un bastone durante un'azione di gioco da un compagno in panca puniti, al portiere che riceve il bastone sarà inflitta una penalità minore.

vii. Un portiere può utilizzare il bastone di un pattinatore. (vedi Regola 210-ii). Un portiere non può usare più di un bastone alla volta.

viii. Ad un portiere è permesso raccogliere un bastone caduto / abbandonato che è mosso nella sua direzione.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Un portiere lascia cadere il suo bastone rotto. Un giocatore difensore spinge un bastone integro verso il portiere, senza interferire con il gioco. Il portiere raccoglie il bastone. Questo è legale e non deve essere penalizzato.

REGOLA 211 – EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO/PORTIERE

DEFINIZIONE: L'equipaggiamento di un portiere deve essere conforme alle norme di sicurezza, essere di qualità accettabile e funzionante, ed essere portato dentro la divisa (tranne i guanti, maschera facciale e i parastinchi).

i. La squadra di un portiere che partecipa al gioco con equipaggiamento irregolare sarà prima ammonita dell'arbitro. La mancata osservanza della richiesta di regolare, sostituire, o rendere sicuro qualsiasi equipaggiamento secondo le istruzioni dell'arbitro significherà che se qualsiasi giocatore di quella squadra successivamente viola le regole per equipaggiamento pericoloso gli verrà inflitta una Penalità di Cattiva Condotta.

ii. Se l'equipaggiamento del portiere viene misurato durante un intervallo e viene riscontrato non legale, gli verrà inflitta una penalità minore. Qualsiasi pattinatore della sua squadra potrà scontare tale penalità.

REGOLA 212–217 - RITARDO DEL GIOCO/PORTIERE

DEFINIZIONE: Un atto intenzionale o accidentale che rallenti il gioco, costringa all'interruzione o ostacoli l'inizio del gioco.

REGOLA 212 – RITARDO DEL GIOCO/PORTIERE-MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

i. Ad un portiere che ferma un’azione di gioco o ritarda l’inizio del gioco per riparare o sistemare il suo equipaggiamento sarà inflitta una penalità minore.

REGOLA 213 - RITARDO DEL GIOCO/PORTIERE – PORTA SPOSTATA

i. Ad un portiere che sposta deliberatamente la porta dalla sua normale posizione verrà inflitta una penalità minore.
ii. Se un portiere sposta la porta dalla sua posizione normale negli ultimi due minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare, verrà assegnato un tiro di rigore alla squadra avversaria.
iii. Se un portiere sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale durante un tiro di rigore o durante la serie di tiri di rigore, un gol sarà assegnato tranne venga applicata la Regola 178-vii o 178-viii.

REGOLA 214 - RITARDO DEL GIOCO/PORTIERE – FERMA IL DISCO LUNGO LA BALAUSTRA

i. Ad un portiere che blocca o gioca il disco con il bastone, pattini, o il corpo lungo i bordi in modo tale da provocare una interruzione di gioco sarà inflitta una penalità minore, anche se viene caricato.

REGOLA 215 - RITARDO DI GIOCO/PORTIERE ALLA PANCA GIOCATORI DURANTE UNA PAUSA

i. Ad un portiere che va in panca giocatori durante una interruzione di gioco che non sia un time-out televisivo o di un time-out di squadra, se non per essere sostituito, verrà inflitta una penalità minore.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un portiere si reca alla panca dei giocatori per festeggiare un gol deve venir sostituito o gli verrà inflitta una penalità minore per ritardo del gioco.

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Durante una penalità ritardata, il portiere della Squadra che dovrà avere il vantaggio di un pattinatore in più si sta recando alla sua panca dei giocatori, ma prima che ci arrivi il gioco viene interrotto. Se continua a pattinare verso la sua panchina, l'arbitro dovrà ammonirlo per la prima violazione, ma se accadrà ancora, al portiere verrà inflitta una penalità minore per ritardo del gioco.

REGOLA 216 - RITARDO DEL GIOCO/PORTIERE - RIMOZIONE MASCHERA FACCIALE

i. Ad un portiere che si toglie deliberatamente la sua maschera durante l'azione di gioco con lo scopo di fermare il gioco sarà inflitta una penalità minore.

REGOLA 217 - RITARDO DEL GIOCO / PORTIERE – TIRARE O LANCIARE DEL DISCO FUORI DEL CAMPO DI GIOCO

i. Un portiere che tira, lancia, o spinge il disco direttamente ovunque fuori dal campo di gioco dalla sua zona di difesa (eccetto dove non vi è vetro protettivo) durante una azione di gioco, senza alcuna deviazione, gli verrà inflitta una penalità minore. Il fattore determinante sarà la posizione del disco quando è giocato.
ii. Un portiere non sarà penalizzato se devia il disco sopra il vetro di protezione quando fa una parata, ma se fa una parata, e con lo stesso movimento colpisce o spinge il disco fuori dal ghiaccio, gli sarà inflitta una penalità minore.
iii. Ad un portiere che deliberatamente tira il disco fuori dal campo di gioco ovunque sul ghiaccio durante un'azione di gioco o una interruzione gli sarà inflitta una penalità minore.

REGOLA 218 – DISCO SULLA RETE DELLA PORTA/PORTIERE

DEFINIZIONE: Un portiere non può mettere il disco sopra la rete della porta o sulla parte posteriore della rete della porta per causare una interruzione del gioco.

i. Ad un portiere che deliberatamente mette il disco sopra la rete della porta o sulla parte posteriore della rete della porta per causare una interruzione del gioco sarà inflitta una penalità minore.
ii. Se il disco rimbalza sopra la rete della porta, al portiere è consentito di coprire il disco con il suo guanto per impedire ad un avversario di giocarlo

REGOLA 219 – RISSA/PORTIERE

DEFINIZIONE: Un portiere che colpisce ripetutamente un avversario durante un'azione di gioco, dopo un fischio, o in qualsiasi momento della partita durante una prolungata rissa tra giocatori.

i. Un portiere che usa il suo guanto con la piastra per colpire con i pugni un avversario alla testa, al collo o in faccia sarà inflitta una Penalità di Partita.
ii. Ad un portiere che si toglie il guanto da presa o il guanto con la piastra per impegnarsi in uno scontro con un avversario verrà inflitta una Penalità di Cattiva Condotta in aggiunta a tutte le altre sanzioni.
iii. Ad un portiere che inizia una rissa sarà inflitta una Penalità di Partita.

REGOLA 220 - TRATTENERE IL DISCO IN AREA DI PORTA/PORTIERE

DEFINIZIONE: Al portiere è consentito di fermare il disco nella sua area di porta fintanto che è pressato da un avversario. Se lui non è pressato e ha il tempo di fare un passaggio sicuro a un compagno di squadra, è obbligato a farlo.

i. A meno che non sia pressato da un avversario, ad un portiere che trattiene il disco più di tre secondi verrà inflitta una penalità minore.
ii. Un portiere che non è sotto pressione e deliberatamente mette il disco nei suoi gambali al fine di ottenere una interruzione del gioco sarà inflitta una penalità minore.

REGOLA 221 - TRATTENERE IL DISCO FUORI L'AREA DI PORTA/ PORTIERE

DEFINIZIONE: Un portiere non può gettarsi sul disco per causare una interruzione del gioco in alcune situazioni se cui il suo corpo è al fuori dall'area di porta.

i. Un portiere il cui corpo è interamente al di fuori dell'area di porta, e quando il disco è dietro la linea di porta (non tra i pali) o oltre le linee su ogni lato dei cerchi di ingaggio, cade sopra o nasconde il disco nel suo corpo, o raccoglie o mette il disco contro qualsiasi parte della rete della porta o della balaustra, gli sarà inflitta una penalità minore che sia pressato da un avversario o meno.
ii. Un portiere che cade sopra o raccoglie il disco nel suo corpo nella zona tra la linea di liberazione porta e le linee su ogni lato dei cerchi di ingaggio della zona gli verrà inflitta una penalità minore a meno che non sia pressato da un avversario e non sia in grado di giocare il disco con il suo bastone in modo sicuro.

REGOLA 222 – OSTRUZIONE ILLEGALE DELLA PORTA O ACCUMULARE NEVE/PORTIERE

DEFINIZIONE: Ad un portiere non è consentito lasciare il suo bastone o altro equipaggiamento o ammucchiare neve o altri oggetti davanti alla sua porta per impedire al disco di entrare in porta. È sua responsabilità di mantenere la sua area di porta libera da ostacoli

i. Ad un portiere dovrà essere inflitta una penalità minore se lascia il suo bastone o qualsiasi altro equipaggiamento o accumula neve o qualsiasi altro oggetto davanti alla sua porta, qualsiasi altro oggetto che potrebbe impedire la segnatura di un gol nella sua area di porta, mentre è sul ghiaccio.
ii. Un gol sarà concesso se un portiere lascia il suo bastone, altre parti dell'equipaggiamento, ammucchia neve o altri oggetti davanti alla sua porta, e qualsiasi di questi ostacoli impedisce al disco di entrare in porta mentre il portiere non è sul ghiaccio.

REGOLA 223 – ABBANDONO AREA DI PORTA DURANTE UNA RISSA TRA GIOCATORI/PORTIERE

DEFINIZIONE: Un portiere deve rimanere nella sua area di porta durante una rissa fra giocatori sul ghiaccio, tranne se quel confronto si svolge nella sua area di porta.

i. Ad un portiere che lascia le immediate vicinanze della sua area di porta per partecipare in qualche modo ad una rissa verrà inflitta una penalità minore.
ii. Un portiere che è al di fuori della sua area di porta (ad esempio, per giocare il disco dietro la sua porta, per andare alla panchina dei giocatori) e viene coinvolto in uno scontro fra giocatori non sarà inflitta una penalità per aver lasciato la sua area di porta, ma lui è soggetto ad altre penalità sulla base delle sue azioni in tale confronto.
iii. Se una rissa fra giocatori si verifica nella sua area di porta, il portiere deve lasciare la sua area di porta ma non incorrere in alcuna penalità facendolo. Inoltre, egli deve lasciare la sua area di porta o pattinare in un angolo o in qualsiasi area nella sua zona di difesa più vicina alla sua area di porta, che non sia coinvolta nel diverbio fra giocatori se gli è richiesto di farlo da ufficiale sul ghiaccio.

SITUAZIONE DI GIOCO 1: Se un portiere lascia le vicinanze della sua area durante una rissa fra giocatori ed è il primo ad intervenire nella rissa, gli verrà inflitta una penalità minore (per abbandono dell'area di porta) e una Penalità Partita per Cattiva Condotta (per essere il terzo uomo ad intervenire in una rissa).

SITUAZIONE DI GIOCO 2: Durante una rissa in zona di attacco, se il portiere in zona di difesa pattina verso la sua panca dei giocatori, rimanendo però sempre nella sua metà campo, gli verrà inflitta una penalità minore.

REGOLA 224 – TROPPI UOMINI IN CAMPO / PORTIERE

DEFINIZIONE: Un portiere non può giocare il disco o entrare in contatto con un avversario quando sta lasciando il ghiaccio se il giocatore sostituto è già entrato sul ghiaccio.

i. Tutte le regole per troppi uomini si applicano a un portiere come a tutti i pattinatori (vedi Regola 166).
ii. In nessun momento durante l'azione di gioco è permesso ad una squadra di avere due portieri sul ghiaccio tranne che per il tempo necessario ad un portiere di cambiare "al volo" con un altro portiere

REGOLA 225 – TIRI DI RIGORE/FALLI DEL PORTIERE

i. Se un portiere commette un fallo su un pattinatore attaccante durante un contropiede, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore a prescindere se il fallo avviene da dietro o no.

ii. Se un portiere sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale durante gli ultimi due minuti del tempo regolamentare, o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare, l'arbitro assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore.

iii. Se un portiere sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale, quando un pattinatore attaccante è in un contropiede, l'arbitro assegnerà alla Squadra attaccante un tiro di rigore.

iv. Se un portiere di riserva entra in gioco illegalmente e interferisce con un pattinatore avversario che è in contropiede, l'arbitro fermerà il gioco e assegnerà alla squadra avversaria un tiro di rigore. Se il pattinatore segna un gol prima del fischio, il gol sarà valido e il tiro di rigore verrà annullato.

v. Se un portiere si toglie la maschera facciale al fine di ottenere una interruzione del gioco durante il contropiede di un avversario, l'arbitro fermerà il gioco e assegnerà all'avversario un tiro di rigore.

REGOLA 226 – GOL ASSEGNATI/FALLI DEL PORTIERE

Vedere anche Regola 177-v (Procedura per i tiri di rigore/Tirare il rigore)

i. Se, nel corso di un tiro di rigore, il portiere muove o sposta il telaio della porta, un gol sarà assegnato se non diversamente disposto dal presente regolamento (vedi regole 178-vii e 178-viii).

ii. Se, nel corso di un tiro di rigore, il portiere si toglie la maschera facciale, un gol sarà assegnato.

iii. Se, nel corso di un tiro di rigore, il portiere lancia il suo bastone verso il disco, un gol sarà assegnato.

APPENDICE 1 – PENALITA' SULL'OROLOGIO – SITUAZIONI SPECIFICHE

GOL SEGNATI CONTRO UNA SQUADRA IN INFERIORITA' NUMERICA

1.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:30		
			B Gol	al 4:00

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 contro 4
– Al 3:30 le squadre giocano in 3 (A) contro 4 (B)
– A9 rientra al 4:00

2.			B11 – 2 minuti	al 3:00
	A6 – 2 minuti	al 3:30		
	A9 – 2 minuti	al 4:00		
			B Gol	al 4:30

– A6 ritorna sul ghiaccio al 4:30

3.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 5 minuti + PPCC	al 3:30		
			B Gol	al 4:00

– Al 3:00 le squadre giocano 4 contro 4
– Al 3:30 le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– A9 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Nessun pattinatore rientra al 4:00

4.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:30		
			B Gol	al 4:00

– Al 3:00 le squadre giocano 4 contro 4
– A6 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Al 3:30 le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– A9 rientra al 4:00

5.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00		
			B Gol	al 4:00

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B)
- A6 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Nessun pattinatore rientra al 4:00

6.	A6 – 2 + 5 minuti + PPCC	al 4:00		
	A9 – 2 minuti	al 8:00		
			B Gol	al 9:15

– A6 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare le penalità di A6
– A9 ritorna sul ghiaccio al 9:15 perché la minore di A9 è la prima minore scontata

7.	A6 – 2 + 5 minuti + PPCC	al 4:00		
	A9 – 2 minuti	al 9:10		
			B Gol	al 9:15

– A6 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare le penalità di A6
– Il sostituto di A6 ritorna sul ghiaccio al 9:15 perché la sua minore è la prima minore che viene scontata

8.	A7 – 5 minuti + PPCC	al 3:00		
	A11 – 5 minuti + PPCC	al 3:10		
	A12 – 2 minuti	al 4:00		
			B Gol	al 4:30

– A7 e A11 sono espulsi dalla partita, la squadra A deve mettere i pattinatori sostituti nella panca delle penalità per scontare le penalità di A7 e A11
– Nessuno ritorna sul ghiaccio dopo il gol perché la minore di A12 non è ancora iniziata ad essere scontata

9.	A4 – 2 minuti	al 10:00		
	A7 – 2 minuti	al 10:30		
			B8 – 2 minuti	al 11:00
	A9 – 2 minuti	al 11:00		
			B Gol	al 12.10

– Al 11:00 le squadre giocano 3 (A) contro 5 (B) perché le minori di B8 e A9 si cancellano a vicenda
– A4 ritorna sul ghiaccio al 12:00 a le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B), e la minore di A7 è l’unica penalità sull’orologio
– A7 torna sul ghiaccio al 12:10

10.	A9 – 5 minuti + PPCC	al 3:00		
			B11 – 2 + 2 minuti	al 3:30
	A6 – 2 minuti	al 3:30		
			B Gol	al 4:30

– A9 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Al 3:30 le squadre giocano 4 contro 4
– Al 3:30 la minore di A6 e una minore di B11 si cancellano a vicenda
– La squadra B deve mettere un pattinatore nella panca dei puniti per scontare la penalità minore extra di B11
– Nessun pattinatore rientra al 4:30
– B11 rientra alla prima interruzione dopo il 7:30

11.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00		
			B11 – 5 minuti + PPCC	al 3:30
	A9 – 2 minuti	al 3:30		
			B Gol	al 4:00

– A6 e B11 sono espulsi dalla partita, le squadre A e B devono mettere i pattinatori sostituti nella panca delle penalità per scontare i loro 5 minuti
– Al 3:30 le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– La minore di A9 e la maggiore di B11 non si cancellano a vicenda
– A9 rientra al 4:00

12.	A7 – 2 + 2 minuti	al 12:00	B3 – 2 minuti	al 12:00
	A9 – 2 minuti	al 13:15		
			B Gol	al 13:30

– Al 12:00 la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare una delle penalità minori di A7
– Una minore di A7 e la minore di B3 si cancellano a vicenda
– Il sostituto di A7 rientra al 13:30 al gol della squadra B
– A7 rientra alla prima interruzione dopo il 15:30

13.	A7 – 2 minuti	al 3:30	B11 – 2 minuti	al 3:30
			B14 – 5 minuti + PPCC	al 3:30
			B19 – 2 minuti	al 3:30
	A Gol	al 4:00		

– B14 è espulso dalla partita, la squadra B deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Al 3:30 le squadre giocano 5 (A) contro 3 (B), perché la penalità minore di A7 cancella la minore di B11 o B19 (scelta del capitano)
– Uno tra B11 o B19 rientra al 4:00

14.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00		
	A9 – 2 minuti	al 3:30	B11 – 2 minuti	al 3:30
			B Gol	al 4:00

– A6 è espulso dalla partita, la squadra A deve mettere un pattinatore sostituto nella panca delle penalità per scontare i suoi 5 minuti
– Al 3:30 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B)
– La minore di A9 e la minore di B11 si cancellano a vicenda
– Nessun pattinatore rientra al 4:00 perché il sostituto di A6 sta scontando una penalità maggiore
– A9 e B11 rientrano alla prima interruzione dopo il 5:30

15.	A8 – 2 + 2 minuti	al 3:00		
	A9 – 2 minuti	al 4:00		
			B Gol	al 4:30
			B Gol	al 5:30

– Al 4:30 la prima minore di A8 è cancellata e le squadre giocano 3 (A) contro 5 (B)
– Al 5:30 la minore di A9 è cancellata e le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B)

GOL SEGNATI DURANTE UNA PENALITA' RITARDATA

1.	A15 – 2 minuti	al 3:00		
	A23 – 2+2 minuti			
	(penalità ritardata dopo il 3:00)			
			B Gol	al 4:00

– A15 rientra al 4:00
– La doppia penalità minore a A23 è inflitta al 4:00

2.	A15 – 2 minuti	al 3:00		
			B12 – 2 minuti	al 3:30
	A23 – 2 minuti			
	(penalità ritardata dopo il 3:30)			
			B Gol	al 4:10

– Nessun pattinatore rientra
– Il gol della squadra B annulla la penalità ritardata a A23 perché la squadra A non era in inferiorità

3.	A15 – 2 minuti	al 3:00		
			B12 – 2 minuti	al 3:30
	A23 – 2 minuti	al 4:00		
			B Gol	al 4:30

– A15 rientra al 4:30 (è quello con il minor tempo restante da scontare la sua minore)

---

4. A15 – 5 minuti + PPCC al 3:00
A23 – 2 minuti al 3:30
B12 – 2 minuti al 4:00
B Gol al 4:30

– A23 rientra al 4:30 perché la sua squadra è in inferiorità in ragione di una penalità minore

---

5. A15 – 2 minuti al 3:00
B12 – 2 minuti al 3:00
A23 – 2 minuti al 3:15
B Gol al 4:30

– A23 rientra al 4:30 perché la sua squadra è in inferiorità in ragione della penalità minore inflitta ad A23

---

6. A15 – 2 minuti al 3:00
B12 – 2 minuti al 3:30
A23 – 2 minuti al 4:00
B3 – 2 minuti
(penalità ritardata dopo il 4:00)
A Gol al 4:30

– La penalità ritardata a B3 è cancellata dal gol perché la penalità di B12 non mette la squadra B in inferiorità

---

7. A15 – 2 minuti al 3:00
B12 – 2 minuti al 3:30
A23 – 2 minuti al 4:00
A6 – 2 minuti
(penalità ritardata dopo il 4:00)
B Gol al 4:30

– A15 rientra al 4:30
– La penalità ritardata ad A6 inizierà al 4:30

---

8. A15 – 2 minuti al 3:00
B12 – 2 minuti al 3:30
A23 – 2 minuti al 4:00
B Gol al 5:00

– A15 rientra al 5:00 perché la sua penalità è terminata
– Le squadre sono in uguali forze sul ghiaccio al momento del gol

---

9. A15 – 2 minuti al 3:00
A23 – 2 minuti al 3:30
B12 – 2 minuti al 4:00
B Gol al 4:30

– A15 rientra al 4:30

10.			B12 – 2 minuti	al 3:00
	A15 – 2 minuti	al 3:30		
	A23 – 5 minuti +PPCC	al 4:00		
			B Gol	al 4:30

– A15 rientra al 4:30

11.	A15 – 5 minuti +PPCC	al 3:00		
			B12 – 5 minuti +PPCC	al 3:30
	A23 – 2 minuti	al 4:00		
			B Gol	al 4:30

– A23 rientra al 4:30 perché la squadra A è in inferiorità a causa di una penalità minore

---

12.	A15 – 2 minuti	al 3:00	B12 – 2 minuti	al 3:00
	A23 – 5 minuti +PPCC	al 3:30		
	A6 – 2 minuti			
	(penalità ritardata dopo il 3:30)			
			B Gol	al 4:30

– La penalità ad A6 sarà cancellata (tranne se fosse una penalità maggiore o un a Penalità di Partita) perché la squadra A non è in inferiorità a causa di una penalità minore

PENALITA' MINORI COINCIDENTI

1.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00

– Le squadre giocano 4 contro 4

2.	A6 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché la minore di B11 e una minore di A6 si cancellano a vicenda
– La squadra A deve mettere un pattinatore sostituto per A6 in panca dei puniti

---

3.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
			B11 – 2 minuti	al 3:30
	A9 – 2 minuti	al 3:30		

– Al 3:30 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di A9 e B11 si cancellano a vicenda

4.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
			B11 – 2 minuti	al 3:30
	A9 – 2 minuti	al 3:30		
	A7 – 2 minuti	al 3:30		

– Al 3:30 le squadre giocano 3 (A) contro 5 (B) perché la minore di B11 cancella una delle minori di A9 o A7 (scelta del capitano)

5.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B12 – 2 + 10 minuti	al 3:15
	A9 – 2 minuti	al 3:15		

– Al 3:15 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di A9 e B12 si cancellano a vicenda

6.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
			B12 – 2 + 2 minuti	al 4:00
	A9 – 2 + 2 minuti	al 4:00		

– Al 4:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le doppie minori di A9 e B12 si cancellano a vicenda

7.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
			B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché la minore di B11 e una delle minori di A6 o A9 si cancellano a vicenda (scelta del capitano)

8.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
			B11 – 2 + 2 minuti	al 3:30
	A9 – 2 minuti	al 3:30		

– Al 3:30 le squadre giocano 4 contro 4 perché la minore di A9 cancella una delle minori di B11
– La squadra B deve mettere un patinatore sostituto in panca delle penalità per scontare una minore di B11

9.	A6 – 2 + 10 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 10 minuti	al 3:00

– Le squadre giocano 4 contro 4
– La squadra A e la squadra B devono mettere un pattinatore sostituto in panca delle penalità che potranno rientrare al 5:00
– A6 e B11 ritorneranno sul ghiaccio dopo la prima interruzione dopo il 15:00

10.	A6 – 2 minuti	al 9:00		
			B4 – 2 minuti	al 9:20
	A9 – 2 minuti	al 9:20		
			B7 – 2 minuti	al 9:20
	A8 – 2 minuti	al 9:20		

– Al 9:20 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di A9 e A8 e di B4 e B7 si cancellano a vicenda

11.	A6 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché la doppia minore di B11 cancella una delle doppie minori di A6 o A9 (scelta del capitano)

12.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le doppie minori di B11 e A9 si cancellano a vicenda

13.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00	B12 – 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le doppie minori ad A7 e B11 si cancellano a vicenda e la minore a B12 cancella una delle minori a A6 o A9 (scelta del capitano)

14.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B12 – 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di B11 e B12 cancellano le minori a A9 e A7

15.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 + 2 + 2 minuti	al 3:00	B12 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori B11 e B12 cancellano le minori a A9 e una delle minori ad A6 o A7 (scelta del capitano)

16.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11–2 + 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B12–2 + 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 perché tutte le minori si cancellano a vicenda (5 minori alla squadra A e 5 minori alla squadra B)

17.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 minuti	al 3:00
	A3 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B9 – 2 minuti	al 3:00
	A5 – 2 minuti	al 3:00	B7 – 2 minuti	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le tre minori alla squadra B cancellano la doppia minore ad A3 e una delle minori ad A6 o A5 (scelta del capitano)

18.	A5 – 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 minuti	al 3:00
	A6 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B9 – 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori ad A5 e A7 si cancellano con le minori a B8 e B9

19.	A5 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A6 – 2 minuti	al 3:00	B9 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A7 – 2 + 2 + 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori a B8 e B9 cancellano le minori di A7 e A6

20.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B11 – 2 + 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 perché la doppia minore di B11 cancella le minori di A6 e A9

21.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00	B7 – 2 minuti	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 perché tutte e quattro le penalità si cancellano a vicenda

22.	A6 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 + 2 minuti	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 perché tutte e quattro le penalità si cancellano a vicenda

23.	A6–2 + 10 minuti	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9–2 + 2 minuti	al 3:00		

– Le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di A6 e B11 si cancellano a vicenda
– La squadra A è in inferiorità per 4 minuti (A9 doppia minore)
– A9 rientra sul ghiaccio al 7:00
– A6 rientra sul ghiaccio alla prima interruzione dopo il 15:00 e B11 rientra alla prima interruzione di gioco dopo il 5:00

24.	A6 – tiro di rigore	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00		

– Le squadre giocano 4 contro 4 perché le minori di A9 e B11 non si cancellano a vicenda

---

25.	A15 – 2 minuti	al 4:00		
			B10 – 2 minuti	al 4:20
	A18 – 2 minuti	al 4:30		
	A77 – 2 + 2 minuti	al 5:00		
			B21 – 2 minuti	al 5:00

– Al 4:20 le squadre giocano 4 contro 4
– Al 4:30 le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– Al 5:00 le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– Al 5:00 la minore di B21 cancella una minore di A77
– La squadra A deve mettere un sostituto nella panca dei puniti
– Al 6:00 la penalità del sostituto di A77 inizia, ma A15 deve rimanere in panca dei puniti fino alla prima interruzione di gioco seguente il termine della sua penalità e le squadre giocano 3 (A) contro 4 (B)
– A77 lascia la panca delle penalità alla prima interruzione dopo il 10:00
– B21 lascia la panca delle penalità alla prima interruzione dopo il 7:00

26.	A6 – 2 minuti	al 3:00		
	A7 – 2 minuti	al 3:30	B8 – 2 minuti + PPCC	al 3:30

– Al 3:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B)
– Al 3:30 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B)
– B9 è espulso dalla partita, ma la squadra B non serve che metta un pattinatore sostituto nella panca dei puniti perché la penalità di A7 e B9 non sono sull’orologio (penalità coincidenti)

PENALITA' MAGGIORI COINCIDENTI

1. A3 – 5 minuti + PPCC al 3:00 B8 – 5 minuti + PPCC al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5
– Le squadre non devono mettere dei sostituti nelle panche delle penalità perché A3 e B8 sono espulsi dalla partita e le due penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

2. A1(portiere) – 5 minuti+PPCC al 3:00 B8 – 5 minuti + PPCC al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano 5 contro 5
– Le squadre non devono mettere dei sostituti nelle panche delle penalità perché A1 e B8 sono espulsi dalla partita e le due penalità maggiori si cancellano a vicenda

COMBINAZIONI DI PENALITA' MINORI E MAGGIORNI COINCIDENTI

1. A6 – 2 minuti al 3:00 B14 – 5 minuti + PPCC al 3:30
   A9 – 5 minuti + PPCC al 3:30

– Al 3:30 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le maggiori+PPCC di A9 e B14 si cancellano a vicenda
– Le squadre non devono mettere dei sostituti nelle panche delle penalità perché A9 e B14 sono espulsi dalla partita e le due penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

2. A6 – 2 minuti al 3:00
   B19 – 2 + 5 minuti+PPCC al 4:00
   A7 – 2 + 5 minuti+PPCC al 4:00

– Al 4:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori, maggiori e PPCC di A7 e B19 si cancellano a vicenda
– Le squadre non devono mettere dei sostituti nelle panche delle penalità perché A7 e B19 sono espulsi dalla partita e le penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

3. A6 – 2 minuti al 3:00
   A5 – 2 minuti al 4:00 B11 – 2 minuti al 4:00
   A7 – 5 minuti + PPCC al 4:00 B19 – 5 minuti + PPCC al 4:00

– Al 4:00 le squadre giocano 4 (A) contro 5 (B) perché le minori di A5 e B11 e le maggiori + PPCC di A7 e B19 si cancellano a vicenda
– Le squadre non devono mettere dei sostituti nelle panche delle penalità perché A7 e B19 sono espulsi dalla partita e le penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

4. A3 – 2 + 2minuti al 3:00 B8 – 2 + 5 minuti + PPCC al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 contro 4 (una minore per ogni squadra si annulla)
– Il sostituto di A3 rientrerà al 5:00
– B8 è stato espulso dalla partita e il sostituto rientrerà sul ghiaccio al 8:00

5.	A3 – 2 + 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 + 5 minuti + PPCC	al 3:00
	A5 – 2 minuti	al 3:00	B9 – 5 minuti + PPCC	al 3:00
	A7 – 5 minuti + PPCC	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 contro 4 (la maggiore + PPCC di A7 e la minore di A5 annullano tutte le penalità di B8)
– A7, B8, e B9 sono espulsi dalla partita
– Il sostituto di B9 deve scontare i 5 minuti di penalità
– Il sostituto di B9 rientrerà al 8:00

6.	A7 – 2 minuti	al 4:00		
			B4 – 5 minuti + PPCC	al 5:00
	A9 – 5 minuti + PPCC	al 5:00		
	A8 – 2 minuti	al 5:10	B3 – 2 minuti	al 5:10
	A4 – 2 minuti	al 5:10	B7 – 2 minuti	al 5:10

– Al 5:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B) (le maggiori + PPCC di A9 e di B4 si cancellano a vicenda)
– Al 5:10 le squadre giocano ancora in 4 (A) contro 5 (B) (tutte le quattro minori si cancellano a vicenda)
– Non è necessario che le Squadre mettano un sostituto in panca puniti in quanto A9 e B4 sono stati espulsi dalla partita e le loro penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

7.	A3 – 2 + 5 minuti + PPCC	al 3:00	B8 – 2 + 5 minuti + PPCC	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano in 5 contro 5 (tutte le penalità si cancellano a vicenda)
– Non è necessario che le Squadre mettano un sostituto in panca puniti in quanto A3 e B8 sono stati espulsi dalla partita e le loro penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

8.	A3 – 2 minuti	al 3:00	B8 – 2 minuti	al 3:00
	A7 – 5 minuti + PPCC	al 3:00	B9 – 5 minuti + PPCC	al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano in 5 contro 5 (tutte le penalità si cancellano a vicenda) -
- Non è necessario che le Squadre mettano un sostituto in panca puniti in quanto A7 e B9 sono stati espulsi dalla partita e le loro penalità maggiori si cancellano a vicenda

---

9.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00	B11 – 2 minuti	al 3:00
	A9 – 2 minuti	al 3:00		

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B) (le minori di A9 e B11 si cancellano a vicenda)
– La squadra A deve mettere un pattinatore sostituto in panca puniti per scontare i 5 minuti di penalità di A6 che è stato espulso dalla partita

COMBINAZIONI DI PENALITA' MAGGIORI E DI PARTITA COINCIDENTI

1.	A6 – 5 minuti + PPCC	al 3:00	B7 – Penalità Partita	al 3:00

– Le squadre giocano 5 contro 5 e nessun sostituto è necessario in panca dei puniti

---

2.	A6 – Penalità Partita	al 3:00	B7 – Penalità Partita	al 3:00

– Le squadre giocano 5 contro 5 e nessun sostituto è necessario in panca dei puniti

PENALITA' RITARDATE

1.	A6 – 2 + 2 + 10 minuti	al 13:00	
	A6 – 2 minuti	al 20:00	(fine del tempo)

– La minore inflitta alla fine del tempo comincia all'inizio del tempo successivo e le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– La Cattiva Condotta riprenderà di nuovo al 2:00 dopo che la minore è terminata
– A6 rientrerà sul ghiaccio alla prima interruzione dopo il 9:00
– La Squadra A deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare la minore all'inizio del tempo, ed egli può rientrare sul ghiaccio al 2:00

---

2. Le seguenti penalità sono inflitte alla squadra A durante un'interruzione di gioco:
   A4 – 2 minuti
   A5 – 2 minuti
   A6 – 2 + 2 minuti
   A7 – 5 minuti + PPCC

– A7 è espulso dalla partita
– La maggiore di A7 sarà l'ultima penalità da scontare (da un sostituto)
– L'ordine con le quali i giocatori scontano le altre tre penalità sarà a scelta del capitano, anche se un giocatore ha una doppia penalità minore

---

3.	A6 – 2 minuti	al 3:00	B7 – 2 + 2 minuti	al 3:00
			B7 – 2 minuti	al 3:30
			(mentre è in panca dei puniti)	

– Al 3:00 le squadre giocano in 5 (A) contro 4 (B)
– La Squadra B deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare la extra minore di B7
– At 3:30 le squadre giocheranno in 5 (A) contro 4 (B) (la minore di B7 (al 3:30, mentre si trovava in panca puniti) verrà aggiunta al tempo del sostituto)
– Il sostituto della Squadra B dovrà scontare 4 minuti e può ritornare sul ghiaccio al 7:00
– Se la Squadra A non segna, le squadre giocheranno in 5 (A) contro 4 (B) fino al 7:00
– B7 deve scontare il tempo totale delle sue tre penalità (6 minuti) e potrà rientrare sul ghiaccio alla prima interruzione dopo il 9:00

4. A7 – 2 + 2 minuti al 3:00
   A8 – 2 minuti al 3:00
   A9 – 2 minuti di panca al 3:00

– Al 3:00 le squadre giocano in 3 (A) contro 5 (B)
– Al 3:00 A8 e A9 scontano penalità minori (sull'orologio)
– Al 5:00 A7 inizia a scontare la sua doppia penalità minore
– Al 5:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– Al 5:00 uno tra A8 o A9 rientra sul ghiaccio (a scelta del capitano)

---

5. A6 – 5 minuti + PPCC al 3:00
   A8 (sostituto di A6) – 2 minuti al 3:30
   (mentre è in panca puniti)
   A8 (sostituto di A6) – 10 minuti al 4:00
   (mentre è in panca puniti)

– A6 è espulso dalla partita, così la Squadra A deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare la penalità di 5 minuti
– Al 3:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– Al 3:30, dopo che ad A8 gli è stata inflitta una penalità minore mentre si trova in panca puniti, le squadre giocano ancora in 4 (A) contro 5 (B)
– La minore di A8 inizia al 8:00 dopo il termine della penalità di 5 minuti (penalità differita)
– Al 4:00, dopo che ad A8 è stata inflitta una penalità di Cattiva Condotta, mentre si trovava in panca puniti, le squadre giocano ancora in 4 (A) contro 5 (B)
– Al 4:00 la Squadra A deve mettere un altro sostituto in panca puniti per scontare la minore di A8 (inflitta al 3:30)
– La Cattiva Condotta di A8 inizia al 10:00 (penalità differita)
– Se nessun'altra penalità verrà inflitta alla Squadra Team A, e nessun gol sarà segnato dopo lo scadere dei 5 minuti di penalità, al 10:00 le squadre giocheranno in 5 contro 5

PENALITA' DEL PORTIERE

1. A1 (portiere) – 2 + 10 minuti al 3:00
   A1 (portiere) – 2 + 10 minuti al 3:30

– Al 3:00 la Squadra A deve mettere in panca puniti due pattinatori che si trovavano sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la penalità del portiere, uno per 2 minuti e il secondo per 12 minuti
– Al 3:30 la Squadra A deve mettere in panca puniti un altro pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la seconda penalità minore del portiere
– Siccome con la seconda penalità di Cattiva Condotta ad A1 viene inflitta un'automatica Penalità Partita per Cattiva Condotta, il pattinatore che stava scontando i 10 minuti inflitti al 3:00 può lasciare la panca dei puniti
– Al 3:30 le squadre giocheranno in 3 (A) contro 5 (B)
– La seconda minore del portiere inizierà al 3.30
– Il pattinatore che sta scontando la prima penalità minore del portiere può rientrare sul ghiaccio al 5.00 (se nessun gol viene segnato)

---

2. A30 (portiere) – 2 minuti al 3:00
   A30 (portiere) – 2 minuti al 3:30

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– La Squadra A deve mettere in panca puniti un pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la prima penalità minore
– Al 3:30 la Squadra A deve mettere in panca puniti un altro pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la seconda penalità minore
– Al 3:30 le squadre giocano in 3 (A) contro 5 (B)
– Il pattinatore che sta scontando la prima penalità minore rientrerà sul ghiaccio al 5.00 (se nessun gol viene segnato)

---

3. A30 (portiere) – 2 minuti al 3:00
   A30 (portiere) –10 minuti al 3:30

– Al 3:00 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– La Squadra A deve mettere in panca puniti un pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la penalità minore
– Al 3:30 la Squadra A deve mettere in panca puniti un altro pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la Penalità per Cattiva Condotta
– Al 3:30 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– La seconda penalità (Cattiva Condotta) inizia al 3.30

– Il pattinatore che sta scontando la penalità minore può ritornare sul ghiaccio al 5:00 (se nessun gol viene segnato)
– Il pattinatore che sta scontando la Penalità di Cattiva Condotta può rientrare sul ghiaccio alla prima interruzione dopo il 13.30

4.	A30 (portiere) – 10 minuti	al 3:00
	A30 (portiere) – 2 minuti	al 3:30

– Al 3:00 le squadre giocano in 5 contro 5
– la Squadra A deve mettere in panca puniti un pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la Penalità per Cattiva Condotta
– Al 3:30 la Squadra A deve mettere in panca puniti un altro pattinatore che si trovava sul ghiaccio al momento dell'interruzione del gioco per scontare la penalità minore
– Al 3:30 le squadre giocano in 4 (A) contro 5 (B)
– La penalità minore inizia al 3:30
– Il pattinatore che sta scontando la penalità minore può ritornare sul ghiaccio al 5:30 (se nessun gol viene segnato)
– Il pattinatore che sta scontando la Penalità di Cattiva Condotta può rientrare sul ghiaccio alla prima interruzione dopo il 13.00

APPENDICE 2 – TABELLA DI RIFERIMENTO

REGOLA 150 – SITUAZIONI DI OSTRUZIONISMO SUL PORTIERE

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
1. IL PORTIERE È NELL'AREA DI PORTA	
1.A. Un giocatore attaccante è posizionato nell'area di porta, quando il disco entra nell'area e quindi oltrepassa la linea di porta. In nessun modo lui compromette la capacità del portiere di difendere la sua porta.	È concesso il gol.
1.B. Un giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il portiere; comunque nessun gol viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio
1.C. Un giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il portiere mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio può infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante. L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere".
1.D. Un giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il portiere, comunque nessun gol viene segnato durante il gioco.	L'arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.
1.E. Un giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il portiere mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.
2. IL PORTIERE È FUORI DALL'AREA DI PORTA	
2.A. Un giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il portiere; comunque nessun gol viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio.
2.B. Un giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il portiere; mentre viene segnato un gol.	È concesso il gol.
2.C. Un giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il portiere, comunque, nessun gol viene segnato durante il gioco	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
2.D. Un giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il portiere mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.
3. UN GIOCATORE SPINGE, OSTACOLA O FA CADERE UN ALTRO GIOCATORE CONTRO IL PORTIERE, CHE È O NON È NELL'AREA DI PORTA.	
3.A. Un giocatore attaccante, dopo aver fatto uno sforzo ragionevole per evitare il contatto, ha un contatto con il portiere mentre viene segnato un gol.	È concesso il gol.
3.B. Il contatto del giocatore attaccante con il portiere non è accidentale e il giocatore attaccante, a giudizio dell'Arbitro, non ha fatto uno sforzo ragionevole per evitare il contatto. Comunque, nessun gol viene segnato.	L'Arbitro a suo giudizio deve chiamare la penalità appropriata al giocatore attaccante.
3.C. Il contatto del giocatore attaccante con il portiere non è accidentale e il giocatore attaccante, a giudizio dell'Arbitro, non ha fatto uno sforzo ragionevole per evitare il contatto, mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.
3.D. Un giocatore attaccante, tramite le sue azioni spinge, ostacola o fa cadere un giocatore in difesa contro il portiere mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante.
4. BATTAGLIA CON IL PORTIERE PER UN DISCO LIBERO MENTRE IL PORTIERE È O NON È NELL'AREA DI PORTA.	
4.A. Un giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il portiere mentre entrambi stanno cercando di giocare un disco libero mentre viene segnato un gol.	È concesso il gol.

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
4.B . Un giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il portiere mentre entrambi stanno cercando di giocare un disco libero mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante
5. SITUAZIONI DI COPERTURA DELLA VISUALE.	
5.A. Un giocatore attaccante pattina di fronte al portiere nella parte superiore dell'area di porta, mentre viene segnato un gol. Il giocatore attaccante rimane in movimento e non mantiene una posizione significativa davanti al portiere..	È concesso il gol.
5.B. Un giocatore attaccante pattina di fronte al portiere, ben dentro l'area, mentre viene segnato un gol. Il giocatore attaccante rimane in movimento e, a giudizio dell'Arbitro, mantiene una posizione significativa nell'area da ostacolare la capacità del portiere di difendere la sua porta.	Gol non concesso. L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere"
5.C. Un giocatore attaccante pattina di fronte al portiere, fuori dall'area, mentre viene segnato un gol. Il giocatore attaccante rimane in movimento e ostacola la capacità del portiere di difendere la sua porta	È concesso il gol.
5.D. Un giocatore attaccante si posiziona nell'area di porta, per ostruire la visuale del portiere e ostacolare la sua capacità di difendere la sua porta, mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere"
5.E. Un giocatore attaccante si posiziona sulla linea dell'area o fuori dall'area di porta, per ostruire la visuale del portiere e ostacolare la sua capacità di difendere la sua porta, mentre viene segnato un gol.	È concesso il gol.

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
6. AFFOLLAMENTO SUL PORTIERE.	
6.A. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il giocatore attaccante libera la posizione immediatamente. Nessun gol viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio.
6.B. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il giocatore attaccante non libera la posizione, comunque nessun gol viene segnato durante il gioco. Una possibile penalità dipende dal giudizio dell'Arbitro in base al grado di contatto e del grado di resistenza del giocatore attaccante e se il portiere stava realmente cercando di stabilire una posizione.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al giocatore attaccante. Questo giocatore corre il rischio che accadano "brutte cose" stando nell'area.
6.C. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il giocatore attaccante libera la posizione immediatamente, mentre viene segnato un gol. Anche se il giocatore attaccante libera subito la posizione, il contatto ostacola la capacità del portiere di difendere la sua porta.	Gol non concesso. L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere"
6.D. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il giocatore attaccante si rifiuta di lasciar spazio mentre viene segnato un gol.	Gol non concesso. Una penalità minore non sarà inflitta (solo annullamento del gol). L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere"
6.E. Un portiere inizia un deliberato contatto con un giocatore attaccante non per stabilire la posizione nell'area, oppure altre azioni atte ad avere un contatto non necessario con il giocatore attaccante	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al portiere.

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
6.F. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera da ricevere una penalità, e il giocatore attaccante rifiuta di lasciare spazio mentre viene segnato un gol.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere le appropriate penalità "coincidenti" al portiere/attaccante. In questa situazione l'Arbitro dovrebbe mostrare con enfasi a giocatori e spettatori di aver chiamato le penalità prima che il disco entrasse in porta e, per questo motivo, il gioco era già interrotto al momento delle infrazioni e quindi non c'è gol.
6.G. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera da ricevere una penalità, e il giocatore attaccante lascia l'area mentre viene segnato un gol	Gol non concesso. Inoltre, a suo giudizio, l'Arbitro deve infliggere al portiere l'appropriata penalità. Questo è un esempio in cui un giocatore attaccante trovandosi nell'area ha impedito al portiere di fare il suo lavoro. L'annuncio sarà "No gol per ostruzionismo sul portiere (più l'annuncio della penalità al portiere)"
6.H. Un portiere inizia un contatto con un giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera da ricevere una penalità, e il giocatore attaccante lascia l'area, ma nessun gol viene segnato.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere l'appropriata penalità al portiere.
6. AFFOLLAMENTO SUL PORTIERE.	
7.A. Un giocatore attaccante inizia un contatto con il portiere, dentro o fuori dall'area di porta, in modo tale che giustificherebbe una penalità (per es. andando addosso al portiere)	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere l'appropriata penalità al giocatore attaccante.

SITUAZIONE	CONSEGUENZA
7.B. Un giocato re attaccante è nell'area e fa ogni sforzo per liberare l'area e il portiere inizia un contatto per simulare e ottenere una penalità. Nessun gol viene segnato durante il gioco.	È una simulazione e una penalità minore al portiere (tuffi o simulazione)
7.C. Un difensore dirige il disco nella propria porta mentre un giocatore attaccante inizia un contatto con il portiere.	Gol non concesso. Inoltre, a suo giudizio, l'Arbitro deve infliggere l'appropriata penalità al giocatore attaccante.
7.D. Un difens ore dirige il disco nella propria porta mentre un giocatore attaccante sta nell'area di porta. Il giocatore attaccante non compromette la capacità del portiere di difendere la sua porta.	È concesso il gol.

SEGNALI DEGLI ARBITRI

E DEI LINESMEN

SEGNALI DEGLI ARBITRI

REGOLA 61 – TIME OUT
Usando entrambi le mani a formare una “T” davanti al petto.

REGOLA 74 – PASSAGGIO CON LA MANO
Usare il palmo aperto della mano simulando un movimento di spinta.

REGOLA 184-i – GIOCATORE ATTACCANTE IN AREA DI PORTA
Movimento semicircolare parallelo alla superficie ghiacciata di un braccio all’altezza del petto, simulando il disegno dell’area di porta e poi estendendo l’altro braccio orizzontalmente puntando la mano verso la zona neutra.

REGOLA 92 – SEGNALE DEL CAMBIO DEI GIOCATORI
L’arbitro concede alla squadra ospite cinque secondi di tempo per cambiare il/i giocatori. Dopo cinque secondi l’arbitro alza il braccio per segnalare alla squadra ospite che non può più cambiare giocatori mentre la squadra di casa ha cinque secondi per effettuare il cambio.

REGOLA 94 – GOL SEGNATO
Indicare con il braccio verso la porta dove il disco è entrato regolarmente.

REGOLA 107 E 109 – PENALITA' DI CATTIVA CONDOTTA E PENALITA' PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA Entrambe le mandi sui fianchi.

REGOLA 110 – PENALITA' DI PARTITA
Mettere il palmo aperto della mano sopra il casco.

REGOLA 114 – PENALITA' RITARDATA
Estensione completa del braccio che non tiene il fischietto sopra la testa. È consentito indicare il giocatore una sola volta e poi estendere il braccio sopra la testa

REGOLA 119 – CARICA ALLA BALAUSTRA
Colpire con il pugno chiuso di una mano nel palmo aperto dell'altra mano, davanti al petto.

REGOLA 121 – COLPO CON IL POMOLO DEL BASTONE
Un movimento incrociato degli avambracci, uno sopra l'altro. La mano superiore aperta e quella inferiore a pugno chiuso

REGOLA 122 – CARICA SCORRETTA
Rotazione dei pugni chiusi l'uno attorno all'altro all'altezza del petto.

REGOLA 123 – CARICA DA TERGO
Movimento in avanti delle braccia completamente estese dal petto all'altezza delle spalle, coni palmi delle mani aperti che spingono lontano dal corpo

REGOLA 124 – CARICA ALLA TESTA O AL COLLO
Il movimento laterale del palmo aperto della mano verso il lato della testa.

REGOLA 125 – CLIPPING
Colpire dal di dietro la gamba sotto il ginocchio con la mano, tenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.

REGOLA 127 – CARICA CON IL BASTONE
Un movimento avanti e indietro delle braccia con i pugni chiusi. Con una estensione di circa mezzo metro dal petto.

REGOLA 139 – USO SCORRETTO DEL GOMITO Toccare un gomito con l'altra mano.

REGOLE 135 e 217 - RITARDO DEL GIOCO
Porre la mano senza fischietto, a palmo aperto, lungo il petto ed estenderla dalla spalla fuori dal corpo.

REGOLA 143 – BASTONE ALTO Portare entrambi i pugni chiusi, uno immediatamente sopra l'altro di fianco alla testa.

REGOLA 144 – TRATTENUTA
Afferrare il polso con l'altra mano, di fronte al petto.

RULE 145 – TRATTENUTA DEL BASTONE

Da effettuare in due fasi comprendendo quello di trattenuta, seguito dal segnale che indica il tenere un bastone normalmente con due mani.

REGOLA 146 – AGGANCIO CON IL BASTONE

Un movimento con entrambe le braccia per tirare qualcosa di fronte verso lo stomaco

REGOLE 150 – 151 – OSTRUZIONISMO
Le braccia incrociate con i pugni chiusi immobili davanti al petto

REGOLA 153 – USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO
Toccare con il palmo della mano il ginocchio, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio

REGOLA 153 – CARICA IN RITARDO
I due pugni devono incontrarsi davanti al petto.

REGOLA 158 – ECCESSIVA DUREZZA
Estensione del braccio con il pugno chiuso lateralmente.

REGOLA 159 – USO SCORRETTO DEL BASTONE Movimento di tagliare con il bordo di una mano sull'altro avambraccio.

WASH OUT
Un ampio movimento laterale di entrambe le braccia, davanti al corpo, a livello delle spalle, con i palmi delle mani in giù. Per l'arbitro usato per segnalare "non gol", "non passaggio con la mano" o "non gioco del disco col bastone alto". Per il Linesman per segnalare "non liberazione vietata" e "non fuorigioco".

REGOLA 161 – COLPIRE CON LA PUNTA DEL BASTONE
Movimento di spingere a fondo con entrambe le mani davanti l corpo spingendole lateralmente.

REGOLA 167 – SGAMBETTO
Toccare la gamba sotto il ginocchio con una mano, con un movimento trasversale, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio

REGOLA 170 – TIRO DI RIGORE Braccia incrociate sopra la testa. Fare il segnale dopo l'interruzione del gioco.

REGOLA 169 – COLPI ILLEGALI (HOCKEY FEMMINILE)
Il palmo della mano, senza fischietto, va ad incrociare la spalla opposta

SEGNALI DEI LINESMEN

REGOLA 65 – LIBERAZIONE VIETATA

Il linesman che si trova dietro (o l'arbitro nel sistema a due) segnala una possibile situazione di liberazione Vietata, estendendo completamente il braccio sopra la testa. Il braccio dovrà rimanere in tale posizione fino a quando il linesman che si trova davanti o l'arbitro, o fischia per chiamare la liberazione o annulla con il wash out la liberazione vietata. Non appena la liberazione è stata chiamata, il linesman o l'arbitro che si trova dietro, prima incrocerà le braccia davanti al petto, poi indicherà il punto di ingaggio appropriato e pattinerà verso di esso.

REGOLA 78 – FUORIGIOCO

L'ufficiale prima dovrà fischiare poi estenderà il braccio orizzontalmente puntando la linea blu con la mano senza il fischietto.

REGOLA 82 – FUORIGIOCO RITARDATO

Il braccio senza il fischietto, completamente esteso sopra la testa. Per annullare un fuorigioco ritardato, il linesman dovrà abbassare il braccio

REGOLA 166 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

Indicare con sei dita (una mano aperta) davanti al petto

NOTE

l Ice Hockey Federation
nkestrasse 50 Postfach

27 Zurich

ne + 41 44 562 22 00
x + 41 44 562 22 39
-mail office@iihf.com

www.**IIHF**.com