



Raccolta delle modifiche e interpretazioni delle regole 2018 - 2022

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

Aggiornato 05.12.2020 (V5)



Indice

Generale - Applicazione delle regole negli U17-ELIT	4
Generale - Applicazione delle regole partita contro squadre straniere	4
Generale - Applicazione delle regole partita tra squadre femminili e maschili	4
Regola 23 - Giocatori non autorizzati a partecipare al gioco	4
Regola 24, 202 - Portiere sostituto	4
Regola 31, 34 - Casco e visiera	4
Regola 31 - Visiera colorata o tinta	5
Regola 31 - Paradenti	5
Regola 31 - Protezione facciale	5
Regola 35 - Protezione della nuca o del collo	5
Regola 38 - Misurazione del bastone	5
Regola 38 - Bastoni nei colori fluorescenti	5
Regola 38 - Stock - Nexus	6
Regola 40IV - Divisa - analogia	6
Regola 40VI - Divisa - Giocatore di campo.....	6
Regola 45 94 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione	6
Regola 50 - Cambiamento di campo al 3° tempo	6
Regola 53 - Designazione del luogo di ingaggio - Penalità pronunciate	7
Regola 59 - Ingaggi falsati	7
Regola 85 - Giocatore penalizzato infortunato - sostituzione	7
Regola 86 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato	8
Regola 88 III - Cambio giocatore, gioco in corso	8
Regola 94ix, xi - Segnare un gol	8
Regola 97 - Abbandonare la panchina dei penalizzati.....	8
Regola 98 - Segnare una rete - porta spostata	9
Regola 104 - Penalità minore - svolgimento	9
Regola 105 - Penalità maggiore - Giocatore sostituto nel supplementare (Over Time).....	9
Regola 110 - Penalità di partita	9
Regola 116 I2 & III1 - Ingiurie agli ufficiali	9
Regola 116 I1 & III5 - Colpisce il vetro protettivo o le balaustre con il bastone o altri oggetti	10
Regola 116 IV,V -Ingiurie agli ufficiali - PPCC et penalità di partita.....	10
Regola 116, 168 - Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento)	11
Regola 124 - Carica alla testa o al collo	11
Regola 141 - Pugni.....	12
Regola 143 - Bastone alto	14
Regola 159 - Colpo di bastone (tra le gambe)	14
Regola 165 - Lancio di un oggetto dalla panchina/panchina delle penalizzati.....	14



Modifiche & Interpretazioni delle regole 2018 - 2022

Regola 171 - Tiro di rigore - contropiede (Break-Away)	14
Regola 177 - Tiri di rigore prima della partita, sezione giovanile - penalità	15
Regola 178 - Esecuzione di un tiro di rigore - Controllo prima del tiro	15
Regola 178 - Esecuzione di un tiro di rigore - Lancio d'oggetti	15
Regola 187 - Misure e dimensioni dell'equipaggiamento del portiere	15
Regola 190ii - Maschera del portiere U18	15
Supplementari - Esempi di Penalità	16



Generale - Applicazione delle regole negli U17-ELIT

Per la categoria U17-ELIT sono in vigore le regole della RL e non quelle applicate in SL.

Generale - Applicazione delle regole partita contro squadre straniere

In tutte le partite in cui una squadra svizzera gioca contro una squadra straniera si applicano le regole dell'IIHF. A meno che gli arbitri non siano informati in anticipo di qualsiasi altra applicazione del regolamento.

Generale - Applicazione delle regole partita tra squadre femminili e maschili

Questi giochi si giocano senza contatto fisico (Regola 169 Colpi illegali - hockey femminile).

Regola 23 - Giocatori non autorizzati a partecipare al gioco

Se si deve verificare la legittimità al gioco, la quale deve avvenire immediatamente. (vedi anche la direttiva 03.1 Diritto di giocare - Controllo prima della partita)

Regola 24, 202 - Portiere sostituto

NAS

Le squadre non devono avere un portiere sostituto sulla panchina dei giocatori.

Regola 31, 34 - Casco e visiera

Generale

I guardalinee (nel sistema a due gli arbitri) controllano che i giocatori nati nel 1975 e più giovani portino una visiera. Le visiere devono avere un'altezza minima di 7.5 cm e devono essere fissate da ogni parte con due viti.

I guardalinee comunicano le loro constatazioni all'arbitro principale (così come se il laccetto e la visiera non sono portate correttamente), che ha l'obbligo di avvertire la squadra. Qualsiasi altra infrazione relativa all'equipaggiamento scorretto è punita.

NL/SL

Niente penalità

U20-ELIT / U17-ELIT

Penalità disciplinare

NAS

Penalità disciplinare

Obbligo del casco sulla panchina dei giocatori

U20-ELIT / U17-ELIT

Nella categoria U20-ELIT e U17-ELIT il portiere sostituto è obbligato a portare il casco.

U13 fino U20-Top

Nella categoria U13 fino alla categoria U20-Top, ogni giocatore, incluso il portiere (portiere sostituto), che viene menzionato sul foglio partita, è obbligato a portare il casco. (i giocatori/portieri devono portare un casco certificato)

Regola 31 - Visiera colorata o tinta

Ad un giocatore è permesso di giocare con una visiera colorata o tinta solamente se in possesso dell'autorizzazione speciale da parte del Medical Committee. Il giocatore deve poter presentare la suddetta autorizzazione in qualsiasi momento allorché giochi con una visiera colorata o tinta. Il giocatore deve presentare di propria iniziativa l'autorizzazione all'arbitro principale prima dell'inizio di ogni partita. Se il giocatore non sia in grado di presentare l'autorizzazione deve cambiare la visiera ed essere punito conformemente alla regola IIHF 128.

Regola 31 - Paradenti

Un giocatore "overage" che gioca in una categoria U20 deve rispettare le regole della categoria - ovvero deve portare il paradenti.

Se il giocatore dovesse portare un apparecchio ortodontico che gli impedisce di mettere il paradenti, è obbligato a portare un certificato medico

Regola 31 - Protezione facciale



Questa protezione non è conforme e deve essere sanzionata secondo la regola 128ii - Equipaggiamento pericoloso

Regola 35 - Protezione della nuca o del collo

Il capitano della squadra A chiede all'arbitro di controllare la protezione del collo (o la visiera) del giocatore B7.

Se il controllo rivela la correttezza della protezione significa che **non c'è una penalità** per la squadra A e in questo caso non si tratta di una misurazione. Se il controllo rivela una non conformità succede che la squadra B riceve un **avvertimento**. Tutte le altre infrazioni concernenti l'equipaggiamento (casco, visiera, giugulare, rimboccato le maniche della maglia, ecc.) sono punite con una **penalità disciplinare PCC** (secondo la regola 128).

Regola 38 - Misurazione del bastone

La paletta del bastone deve avere una altezza tra 5 - 7.62 cm. Essa è misurata a 1,5 cm dalla punta della paletta.

Regola 38 - Bastoni nei colori fluorescenti



Sono ammessi bastoni che hanno una piccola area con colori vivaci/luminosi, mentre sono vietati quelli in cui l'intero bastone ha un colore luminoso.

I bastoni che si presentano in questo modo (immagine) non sono conformi alle regole.

Nastri adesivi non fluorescenti di ogni colore possono essere avvolti in ogni posto attorno al bastone. Bastoni di colore fluorescente non sono ammessi.

Eccezione : U13-Top, U13-A, U11 e U9.

Qualora giocatori con un'attrezzatura non conforme partecipino alla partita, la squadra sarà dapprima ammonita dall'arbitro. Per ogni ulteriore infrazione contro questa regola, il giocatore sarà punito con una penalità disciplinare,

Regola 38 - Stock - Nexus



Questi bastoni sono ammessi purché corrispondano alle dimensioni stabilite e siano avvolti con nastro adesivo.

Regola 40IV - Divisa - analogia

NL/SL/U20-Elit, U17-ElitLe squadre devono giocare con i colori della maglia confermati per iscritto prima dell'inizio del campionato. Se si accerta che la squadra di casa deve cambiare la maglia perché la squadra ospite non gioca con la maglia (chiara) prevista, verrà indicato al giudice individuale responsabile e aperto un procedimento contro la squadra che ha violato le prescrizioni.

NAS

Se i colori delle maglie di due squadre in una partita di campionato sono simili, la squadra di casa ha il diritto di indossare la maglia originale. Il club ospite deve giocare con una maglia diversa dai colori della squadra di casa. Se viene giocato su un campo neutrale, verrà deciso tramite un sorteggio.

Per ulteriori normative riguardanti i colori diversi - vedere le istruzioni e fogli informativi, Parte 2 RL, Pt. 2.1.19 - Art 131 abbigliamento della squadra

Regola 40VI - Divisa - Giocatore di campo

La regola 40 VI (Le maglie devono essere indossate interamente al di fuori dei pantaloni) non viene applicato.

Regola 45 94 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione

Quando ci si accorge che l'orologio non avanza correttamente il LM/SR è tenuto a prendere in considerazione la situazione. Se una squadra si dovesse trovare in una situazione favorevole per tentare di segnare il gioco non viene interrotto. Il LM/SR deve "annotarsi" il tempo dall'inizio fino alla prossima interruzione.

Al momento che la squadra non si trova più in una situazione favorevole il gioco viene interrotto, adattato il tempo sull'orologio e fatto l'ingaggio al punto più vicino all'interruzione.

Quando il SR interrompe il gioco e si accorge che l'orologio prosegue, e può determinare quanti secondi sono trascorsi essi deve fare adattare l'orologio

Regola 50 - Cambiamento di campo al 3° tempo

Su di una pista coperta le squadre non cambiano parte a metà del 3° tempo, a meno che la pioggia o la caduta di neve non abbiano un'influenza sullo svolgimento del gioco. In questo caso gli arbitri decideranno se vi è la necessità di cambiare campo.

Regola 53 - Designazione del luogo di ingaggio - Penalità pronunciate

Nel caso in cui entrambe le squadre siano state punite con delle penalità che saranno visualizzati sull'orologio, l'ingaggio seguente avrà luogo sul punto di ingaggio più vicino nella zona dove l'azione è stata fermata, ad eccezione di:

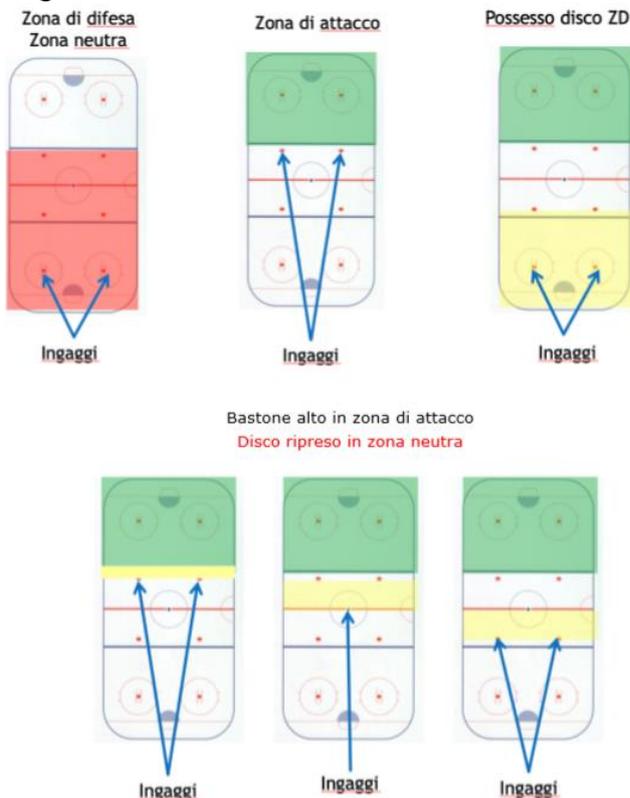
- Se il risultato della situazione porta ad un' inferiorità numerica → Luogo dell'ingaggio in zona di difesa della squadra in inferiorità numerica
- La seconda penalità è accorsa dopo che la prima penalità è stata pronunciata al marcatore ufficiale → L'ingaggio avverrà nella zona di difesa della squadra che ha commesso l'ultimo fallo

Ciò è da applicare anche nel caso in cui i giocatori siano puniti con penalità disciplinari (10')

Regola 59 - Ingaggi falsati

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

Regola 75 - Toccare il disco con il bastone alto - ingaggi



Regola 85 - Giocatore penalizzato infortunato - sostituzione

Alle 23:00 un giocatore riceve un piccolo (2') e una sanzione disciplinare (10'), si infortuna e non può scontare la sanzione. Quanti sostituti devono andare al banco di rigore?

Risposta: 2, uno per il 2' (regola 85) e uno per il 10' (regola 107)



Regola 86 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato

Nel caso in cui un ufficiale subisca un infortunio lavorando con il sistema a 3 ufficiali, si procede come segue:

- a) La perdita del head: Si continua a lavorare nel sistema a 2 ufficiali.
- b) La perdita del linesman: Si continua con un head ed un linesman.

Regola 88 III - Cambio giocatore, gioco in corso

(guadagnare territorio)

La regola del vantaggio territoriale (di spazio) non viene applicata.

Regola 94ix, xi - Segnare un gol

Al 15:00 la squadra A segna una rete. A gioco fermo il LM segnala all'arbitro principale che la squadra B aveva segnato una rete perfettamente valida al 14:25.

Decisione:

la rete della squadra A è annullata, la rete della squadra B è valida e l'orologio è riportato al 14:25 e se necessario le penalità ripristinate.

Regola 97 - Abbandonare la panchina dei penalizzati

Esempio 1

Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30.

Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio.

La sua penalità termina al 06:30.

Al 05:45 la squadra A segna una rete nel momento in cui A13 si trova sul ghiaccio.

Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato.

RISPOSTA:

La rete è valida, in quanto la penalità in quel istante era scaduta. Il giocatore A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi.

Esempio 2

Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30.

Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio.

La sua penalità termina al 06:40.

Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato.

RISPOSTA:

In quanto il giocatore A13 si trova "illegalmente" sul ghiaccio visto che la sua penalità non era terminata la rete non è valida e A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi

Esempio 3

Se un giocatore rientra volontariamente sul ghiaccio prima che la sua penalità termina e la sua squadra segna un gol, questo verrà annullato e gli verrà inflitta una penalità minore per aver lasciato la panchina prima previsto.

Questo vale anche se la rete viene segnata dopo lo scadere della penalità.

Esempio 4

Se un giocatore rientra dalla panchina dei penalizzati "illegalmente" e la squadra segna un gol, la rete è valida? La penalità viene annullata?

RISPOSTA:

1. La rete è valida
2. Vista la rete la sua penalità viene annullata. Il giocatore deve tornare sulla panchina dei penalizzati per scontare la penalità per aver lasciato la panchina troppo presto.

Regola 98 - Segnare una rete - porta spostata



In questa situazione un obiettivo è valido.

Regola 104 - Penalità minore - svolgimento

Un giocatore della squadra A e un giocatore della squadra B si trovano sulla panca delle penalità per scontare una penalità minore. Si gioca 4 contro 4. Alla fine delle loro penalità l'ufficiale in panchina non li lascia tornare sul ghiaccio e le squadre continuano a giocare 4 contro 4. 10 " più tardi la squadra A segna una rete.

Questa **rete** è **valida** in quanto nessuna squadra è stata svantaggiata per colpa dell'errore del ufficiale in panchina. L'arbitro deve redigere un rapporto presso l'autorità competente. Risposta IIHF del 4.2.2005.

Regola 105 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)

Se un giocatore riceve una penalità maggiore + PPCC a 60:21 nel tempo supplementare di 5 minuti, **un giocatore di rimpiazzo dovrà prendere posto sulla panca delle penalità** per i 5 minuti, anche se la penalità termina oltre la fine della partita.

Regola 110 - Penalità di partita

NL/SL

Durante la fase di preparazione e le partite di prova non sono disponibili immagini video e di conseguenza le PSO non sono in azione. Per questo motivo le penalità per le partite devono essere pronunciate direttamente sul ghiaccio

Nelle **partite di campionato** non vengono pronunciate penalità di partita **sul ghiaccio**; vengono pronunciate esplicitamente Grandi penalità con penalità partita per cattiva condotta automatica.

Regola 116 I2 & III1 - Ingiurie agli ufficiali

Ingiurie agli ufficiali La regola viene interpretata come segue:

Un giocatore che provoca o contesta la decisione o usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo riceve una penalità minore. Se continua con il suo comportamento antisportivo riceve ulteriormente una penalità disciplinare ('10)



Esempio:

un giocatore viene punito con una penalità minore e a questo punto reclama. Il giocatore riceve per il suo comportamento un'ulteriore penalità minore e non direttamente una penalità disciplinare ('10).

Regola 116 I1 & III5 - Colpisce il vetro protettivo o le balaustre con il bastone o altri oggetti

Esempio 1

Un giocatore viene punito per una violazione delle regole con una penalità minore (per esempio per una ostruzione). Mentre lascia il campo di ghiaccio, colpisce il vetro protettivo con il suo bastone. Per questo fatto, riceve inoltre una penalità disciplinare.

Esempio 2

Un giocatore viene punito per una violazione delle regole con una penalità minore (per esempio per una ostruzione). Un altro giocatore della stessa squadra colpisce il vetro protettivo con il suo bastone. Questo fatto è punito con una penalità minore. La squadra continua a giocare in doppia inferiorità numerica.

Regola 116 IV,V -Ingiurie agli ufficiali - PPCC et penalità di partita

NL/SL/U20-Elit

Non vengono pronunciate penalità di partita; vengono pronunciate esplicitamente penalità partita per cattiva condotta.

La regola 168 definisce cosa succede in caso di comportamento antisportivo tra giocatori e terze persone oltre gli arbitri. Questi saranno puniti secondo il regolamento.

Tutti gli episodi puniti vengono inoltrati al giudice unico per la valutazione (**Procedura tariffaria o processo ordinario**)

Ogni giocatore o addetto alla squadra che usa intenzionalmente violenza fisica in qualsiasi modo, tenta di ferire un arbitro in qualsiasi modo, ferisce un arbitro in qualsiasi modo, umilia un arbitro, tenta deliberatamente di usare la forza fisica o tenta di liberarsi da un arbitro che è intervenuto durante o dopo una rissa riceverà una penalità disciplinare di partita.

Nell'ambito di una procedura tariffaria o processo ordinario, il giocatore viene inoltre punito come segue:

Categoria I (sospensione)

Qualsiasi giocatore che facendo oscillare un bastone o qualsiasi parte del suo equipaggiamento o oggetto, o che cerca di umiliare fisicamente o minaccia fisicamente un arbitro, tira il disco all'arbitro o sputa nella direzione verso l'arbitro, o sputa in direzione dell'arbitro, usando la forza fisica, tentando deliberatamente di liberarsi da un arbitro che è intervenuto durante o dopo una rissa, deve essere sospeso per almeno **due** partite e per un massimo di **quattro** partite.

Categoria II (sospensione)

Qualsiasi giocatore che usa la forza fisica di qualsiasi tipo contro un arbitro (eccetto per le azioni descritte nella Categoria III) senza l'intenzione di ferirlo, o sputa contro un arbitro o asciuga sangue di un altro giocatore, deve essere sospeso per almeno cinque partite e per un massimo di nove.

Categoria III (sospensione)

Qualsiasi giocatore che intenzionalmente colpisce un arbitro e lo ferisce o che intenzionalmente agisce violentemente contro un arbitro con l'obiettivo di ferirlo o in qualsiasi modo tenta di ferire l'arbitro deve essere sospeso per almeno dieci partite.

(Chiarimento per l'applicazione: "Intenzione di ferire" significa l'uso di qualsiasi violenza fisica che il giocatore avrebbe dovuto o avrebbe dovuto aspettarsi per causare questo ferimento.)

Allenatore, staff e dirigenti del club

Ogni manager, allenatore, membro dello staff e dirigente del club che tiene o picchia un arbitro deve ricevere una penalità disciplinare di partita ed essere espulso dal campo. Il caso deve essere segnalato all'organo disciplinare competente per le indagini.

Processo

Immediatamente dopo la partita in cui è stata pronunciata la penalità disciplinare di partita, gli arbitri decidono a quale categoria assegnare la punizione dal proprio punto di vista e lo riferisce verbalmente alla Direzione Arbitri (RIC o Direttore Arbitri - Dipartimento Arbitri) indicando la categoria della punizione. Inoltre viene redatta una relazione scritta all'attenzione del giudice unico. Il giudice unico esamina, valuta e decide sulla punizione da adottare. Il giocatore interessato e il club di NL e SL saranno informati del rapporto degli arbitri la mattina successiva. Il giocatore e la società della lega Junior Elite A, la mattina del giorno successivo.

Nota:

Il Dipartimento di Arbitraggio (Officiating Department) ha il diritto di presentare istanza al giudice unico tramite il Processo IV, in circostanze eccezionali, per episodi che non sono stati considerati e impuniti.

Regola 116, 168 - Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento)

Come deve essere sanzionato un Ufficiale di una squadra, Coach o giocatore che “usa un asciugamano a modi bandiera“, “simula un non vedente” o altre situazioni antisportive del genere non definite?

In base al sottotitolo della parte 5 del Regolamento (Regole di gioco/generali) e analogamente alla definizione della regola 116/168 i comportamenti sopra citati o ulteriori che non sono definite nel regolamento sono da sanzionare nel seguente modo:

Un giocatore o un ufficiale di una squadra che da qualche parte nello stadio sventola un asciugamano o simile, a modi bandiera o compie un gesto simile per umiliare l'arbitro o si comporta in modo altezzoso, ostinato nei confronti dell'arbitro, viene punito con una penalità disciplinare di partita.

Un giocatore o un ufficiale di gara che da qualche parte nello stadio, „simula un non vedente“ o compie un gesto simile viene penalizzato come minimo con una penalità minore.

Un giocatore che prende il bastone di un suo avversario e lo rompe appositamente, riceve una penalità disciplinare di partita per cattiva condotta.

Un giocatore o un ufficiale di squadra che ovviamente tossisce su un arbitro, un avversario o qualsiasi altra persona sarà penalizzato con una penalità Minore (giocatore) rispettivamente con una Penalità Minore di Panca (ufficiale di squadra). Inoltre deve essere creato un BESO.

Se un attaccante che si trova fuori dall'area di porta, si posiziona di fronte al portiere avversario e davanti alla faccia del portiere agita le braccia o il bastone riceverà una penalità minore. Queste situazioni non possono essere verificate da un Video-Review.

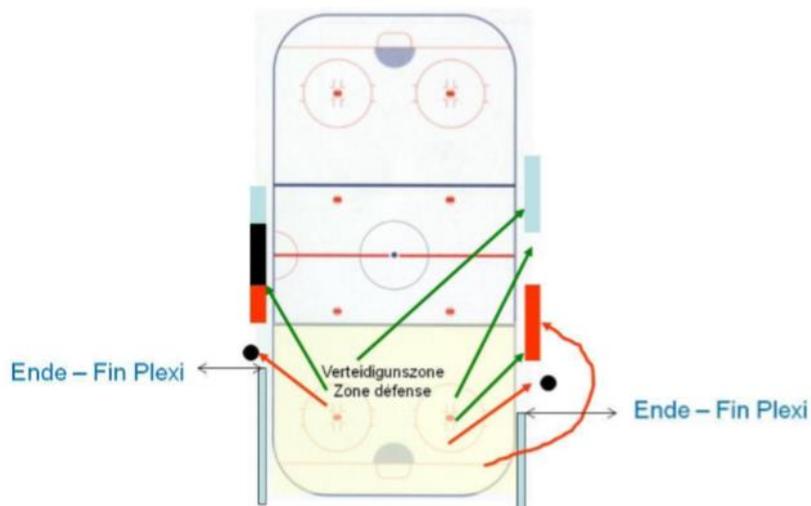
Regola 124 - Carica alla testa o al collo

- Se il giocatore non mira alla testa, non fa un movimento verso l'alto e non c'è infortunio, si può penalizzarlo con 2' più 10' per il CTH.
- Se c'è un infortunio evidente da parte di un CTH, questo può essere preso come un indicatore di comportamento sconsiderato e quindi essere punito con un 5' + PPCC/PP.
- Se l'azione è sconsiderata, non è necessario che ci sia un infortunio per pronunciare una penalità di 5' & PPCC/PP.

Regola 135 - Interpretazione per piste che non corrispondono al regolamento

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



Non c'è una linea immaginaria. Se il disco passa direttamente fuori dalla superficie di gioco sopra il bordo superiore del vetro di protezione o nella balaustra, dev'essere inflitta una **penalità minore**. Se il disco è tirato sopra la linea rossa della rete di protezione all'estremità della pista bisogna ugualmente infliggere una **penalità minore**.

Se ci sono reti sui lati longitudinali per proteggere il pubblico e il disco viene tirato in queste reti:

- il gioco viene interrotto e il prossimo ingaggio è nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il disco è stato sparato e che offre il minor vantaggio territoriale alla squadra che ha commesso l'infrazione.
- una piccola penalità minore viene valutata se un giocatore ha tirato il disco dalla sua zona di difesa.

Regola 141 - Pugni

Cambia dalla regola 141 IIHF:

Tutti i giocatori che partecipano a una rissa con i pugni ricevono una penalità minore (2'), o una doppia penalità minore (2' + 2'), o una penalità maggiore e una penalità disciplinare di partita automatica (5' + 20'), secondo la valutazione degli arbitri o una penalità di partita (25').

NL/SL

Si prega di notare che durante il campionato non verranno inflitte penalità sul ghiaccio, ma 5+PPCC (Secondo il cambio di regola 110).

Gli arbitri sono tenuti ad intraprendere tutto per evitare delle risse (alterchi). I LM devono agire in tempo per evitare degli alterchi ed evitare che altri giocatori s'immischino.

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

1. Con i guanti

- 1.1 2 Colpi insignificanti/minori, nessun impatto / effetto sull'avversario
- 1.2 2 '+' 2' Colpi violenti, con impatto / effetto sull'avversario
- 1.3 5 + PPCC/ **PP** Molti colpi pesanti, con impatto / effetto sull'avversario; avversario ignaro / pugno, Sucker Punch / ferita

Se è riconoscibile un chiaro istigatore, viene presa la seguente decisione:

- 1.4 2" + 2" per l'istigatore - 2" per lo sfidato
- 1.5 2" + 2" + 2" per l'istigatore - 2" + 2" per lo sfidato
- 1.6 **NL / SL / U20-Elit**
5" + PPCC/ **PP** + 2" per l'istigatore - 5" senza PPCC per lo sfidato che non vuole fare una rissa e poi si difende con i guanti (senza guanti / **PP**)
Lo sfidato può riprendere la partita dopo aver scontato la penalità.
5" + PPCC/ **PP** + 2" per l'istigatore - 5" + PPCC/ **PP** per lo sfidato **che vuole combattere**
- 1.7 **NAS**
5" + PPCC + 2" per l'istigatore - 5" + PPCC/PP per lo sfidato

2. Senza guanti / Casco

- 2.1 Se giocatori senza guanti o caschi si picchiano, la decisione viene presa come segue:
 - 2.1.1 **NL / SL**
5' +PPCC/PP per entrambi i giocatori
 - 2.1.2 **U20-Elit**
PP per entrambi i giocatori
 - 2.1.3 **NAS**
PP per entrambi i giocatori
- 2.2 Se è possibile identificare un chiaro istigatore di una rissa con i pugni che abbia tolto come primo i guanti e / o il casco, verrà presa la seguente decisione:
 - 2.2.1 2 '+' 10' per l'aggressore (articolo 141 paragrafo III / IV della regola) senza che inizi il combattimento a pugni.
 - 2.2.2 **NL / SL**
2" + 5' + PPCC/PP per l'aggressore / 5" senza PPCC per lo sfidato **se non si toglie i guanti o 5' + PPCC/PP se li toglie.**
 - 2.2.3 **U20-Elit**
2' + / PP per l'aggressore / 5' senza PPCC per lo sfidato **se non si toglie i guanti o PP se li toglie.**
 - 2.2.4 **NAS**
2 '+' PP per l'aggressore / 5' + PPCC per lo sfidato **se non si toglie il / i guanto/i) o PP se li toglie.**

Se un terzo giocatore che si trova sul ghiaccio interviene per primo nella rissa sarà penalizzato secondo il principio di "Third man in"(141v) con una PPCC. Penalità disciplinare di partita

Questa regola viene applicata non appena vengono pronunciate le sanzioni per "rissa con i pugni". Non è necessario che un giocatore venga punito con un 5 '+' PPCC per una rissa con i pugni.



Regola 143 - Bastone alto

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

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

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

Ad un giocatore che ferisce accidentalmente/involontariamente un avversario con un fallo con il bastone alto sarà inflitta una doppia penalità minore (2+2). Se avviene nel modo imprudente o intenzionale la sanzione è 5 + PPCC

Se un giocatore infortuna accidentalmente un avversario con una mazza alta e la Testa non lo vede, il ML può segnalarglielo (Regola 143ii), tranne quando un gol è stato segnato. La Regola 97 non consente a ML di segnalare una doppia penalità Minore ma solo penalità Maggiore o Partita.

PRECISAZIONE:

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

Definizione di ferimento per bastone alto

Un giocatore si considera "ferito" quando:

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

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

NOTA:

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

Regola 159 - Colpo di bastone (tra le gambe)

Un giocatore che alza il bastone tra le gambe di un avversario e lo colpisce tra gli inguini riceve una penalità maggiore + PPCC o una PP.

Quando il bastone tenuto tra le gambe dell'avversario è tirato, agganciato, e senza colpire, si darà una penalità per aggancio. (come per esempio un movimento di apri bottiglie) Queste azioni sono meno pericolose che un colpo di bastone con la paletta tra le gambe.

Regola 165 - Lancio di un oggetto dalla panchina/panchina delle penalizzati

Se un giocatore o un ufficiale di squadra identificato lancia un qualsiasi oggetto sul ghiaccio, **riceverà sempre una PPCC con una Penalità Minore (giocatore), o una Penalità Minore da Panchina (ufficiale) o un rigore (giocatore/ufficiale).**

Regola 171 - Tiro di rigore - contropiede (Break-Away)

Giudichiamo un fallo da dietro utilizzando la seguente definizione:

È considerato fallo da dietro se il difensore/giocatore commette fallo sull'avversario con un braccio teso o con il bastone.

Regola 177 - Tiri di rigore prima della partita, sezione giovanile - penalità

La regola é applicata come durante l'esecuzione di un tiro di rigore normale. Se un portiere dovesse commettere un fallo contro un giocatore di movimento, al portiere sarà inflitta la penalità adeguata e un sostituto dovrà scontare la penalità sulla panca penalizzati. Se un giocatore di movimento commette anch'esso un fallo dovrà immediatamente prendere posto sulla panca penalizzati. Il numero di giocatori presenti sul ghiaccio al momento dell'inizio della partita sarà determinato per rapporto al numero di giocatori penalizzati e visualizzati sull'orologio.

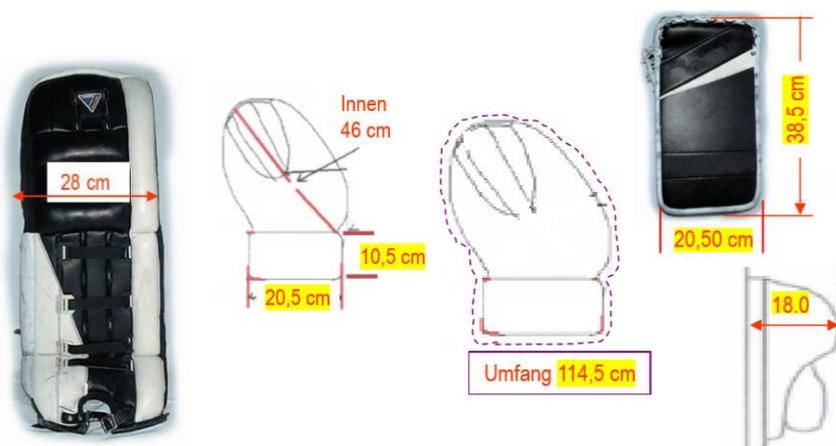
Regola 178 - Esecuzione di un tiro di rigore - Controllo prima del tiro

L'arbitro controlla la porta prima di ogni tiro di rigore al fine d'assicurarsi che è ben ancorata.

Regola 178 - Esecuzione di un tiro di rigore - Lancio d'oggetti

1. Se gli spettatori lanciano uno o più oggetti sul ghiaccio durante l'esecuzione di un tiro di rigore, che distrae o ostacola il giocatore esecutore del tiro di rigore, un nuovo tentativo dev'essere accordato. Se gli spettatori lanciano oggetti l'arbitro segnala con il braccio alzato che il tiro verrà ritirato se questo non viene segnato.
2. Se al momento della ripetizione del tiro di penalità gli spettatori lanciano nuovamente uno o più oggetti sul ghiaccio, l'arbitro procede come al punto 1.
3. La seconda ripetizione si esegue nella zona di fondo opposta. Cambiamento di lato per l'esecuzione del tiro di penalità.
4. Se al momento del Game Winning Shots più tiri non sono ancora stati eseguiti, saranno effettuati unicamente su una porta.
5. Se dopo aver cambiato il lato, ci sono dei nuovi lanci d'oggetti, e non è quindi più possibile procedere correttamente al tiro di penalità l'arbitro non ha altra possibilità che interrompere la partita.

Regola 187 - Misure e dimensioni dell'equipaggiamento del portiere



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

Regola 190ii - Maschera del portiere U18

Per le procedure e le sanzioni si vedano le Istruzioni e le schede informative Generale/LS/NAS.

Supplementari - Esempi di Penalità

Penalità esistenti prima del Overtime

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

Esempio	Tempo	Squadra A	Squadra B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
6	59:10 59:30 59:40 61:10 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.
7	59:10 59:20 59:30 59:40 61:10 61:20 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	1 giocatore torna sul ghiaccio allo scadere della sua penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.

Penalità nell'Overtime

	Tempo OT	Squadra A	Squadra B	Giocatori sul ghiaccio
8	60:30 61:00 61:30 62:30 63:00 63:30	A23 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4 3 : 3 3 : 4 4 : 4 Fine penalità A23 - Interruzione prima del 63:00 si gioca 3 : 3. 4 : 5 Fine penalità B17 - Interruzione prima del 63:30 si gioca 3 : 4. 5 : 5 Fine penalità A7 - Prossima interruzione correggere a 3 : 3
9	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, inizio del supplementare 3 : 3 3 : 3 le penalità non sono visualizzate sull'orologio e i giocatori possono rientrare dalla panca penalizzati alla fine delle loro penalità durante la prossima interruzione (regola 102i ultimo paragrafo)