INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

REGOLAMENTO UFFICIALE IIHF

2023/24

Traduzione italiana della F.I.S.G. a cura del G.A.H.G. – Versione 1.0, Maggio 2023

BENVENUTI

Non importa dove si gioca ad hockey su ghiaccio, l'obiettivo del gioco è lo stesso - mettere il disco nella porta dell'avversario. Oltre a questo, l'hockey su ghiaccio in tutto il pianeta è soggetto a determinate variazioni. Questo rende le regole del gioco estremamente importanti. Queste regole devono essere seguite sempre, in tutti i paesi, in tutte le categorie per età, affinché il gioco possa essere apprezzato da tutti.

La velocità dell'hockey è una delle qualità che lo rende così eccitante. Ma questa abilità e l'entusiasmo devono essere bilanciate con fair play e rispetto.

È quindi importante fare una netta separazione tra lo scopo di tutti gli elementi del gioco e il loro uso con rispetto. Queste distinzioni possono essere insegnate in tenera età o ogni volta che si inizia a mostrare interessa al gioco. Ed è per questo che lo sviluppo dell'hockey inizia con i genitori e allenatori, queste persone sono le più influenti nel guidare una persona, vecchia o giovane, a giocare correttamente nel rispetto delle regole.

Il programma del Campionato IIHF comprende 81 Membri delle Federazioni Nazionali, cinque categorie per età e sesso oltre 30 tornei internazionali di hockey su ghiaccio, inclusi i Giochi Olimpici Invernali.

L'ampiezza del programma è riconosciuta dal regolamento. L'obiettivo è fornire a tutti un serie di regole da cui partire. Questo determina un equo e uniforme standard di gioco. È un mezzo per mantenere la stessa "lingua" del gioco indipendentemente da dove viene giocato.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

INFORMAZIONI GENERALI

COPIRIGHT

Tutti i diritti riservati. L'uso di qualsiasi parte di questa pubblicazione riprodotta, trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo – elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione o altro – o archiviata in un sistema di raccolta, senza il preventivo consenso scritto della International Ice Hockey Federation è una violazione della Legge sul diritto d'autore. La scansione, il caricamento e la distribuzione di questa pubblicazione tramite internet o qualsiasi altro mezzo è illegale.

LINGUA UFFICIALE

La IIHF pubblica il regolamento di gioco in inglese. Le traduzioni in differenti lingue sono organizzate solitamente dai singoli Membri delle Federazioni Nazionali. In caso di divergenza nella formulazione, fa fede il testo in inglese.

ALTRE LINGUE

I Membri delle Federazioni Nazionali (MNA's) che elaborano una versione tradotta del Regolamento di Gioco IIHF utilizzando questo formato sono invitate a inviarne una copia alla IIHF (indicando chiaramente sulla copertina che è la traduzione Ufficiale di quella MNA) così che possa essere pubblicata sul sito della IIHF per l'utilizzo da parte di altri.

MANUALE DELLA CASISTICA

Per ulteriori chiarimenti e l'uso di esempi relativi al Regolamento IIHF, consultare online il Manuale della Casistica Ufficiale IIHF.

NAVIGAZIONE NEL REGOLAMENTO

→ Collegamenti interni al Regolamento

← **Riferimenti a documenti esterni al Regolamento**

DOMANDE O OSSERVAZIONI?

Avete domande, suggerimenti, commenti su questo Regolamento – per favore contattateci a **rulebook@iihfoffice.com.**

Se individuate errori nella traduzione dalla versione Ufficiale in inglese edita dalla IIHF – contattateci a **simone.soraperra@tiscali.it.**

Regolamento Ufficiale IIHF 2023/24 - Versione 1.0, Maggio 2023

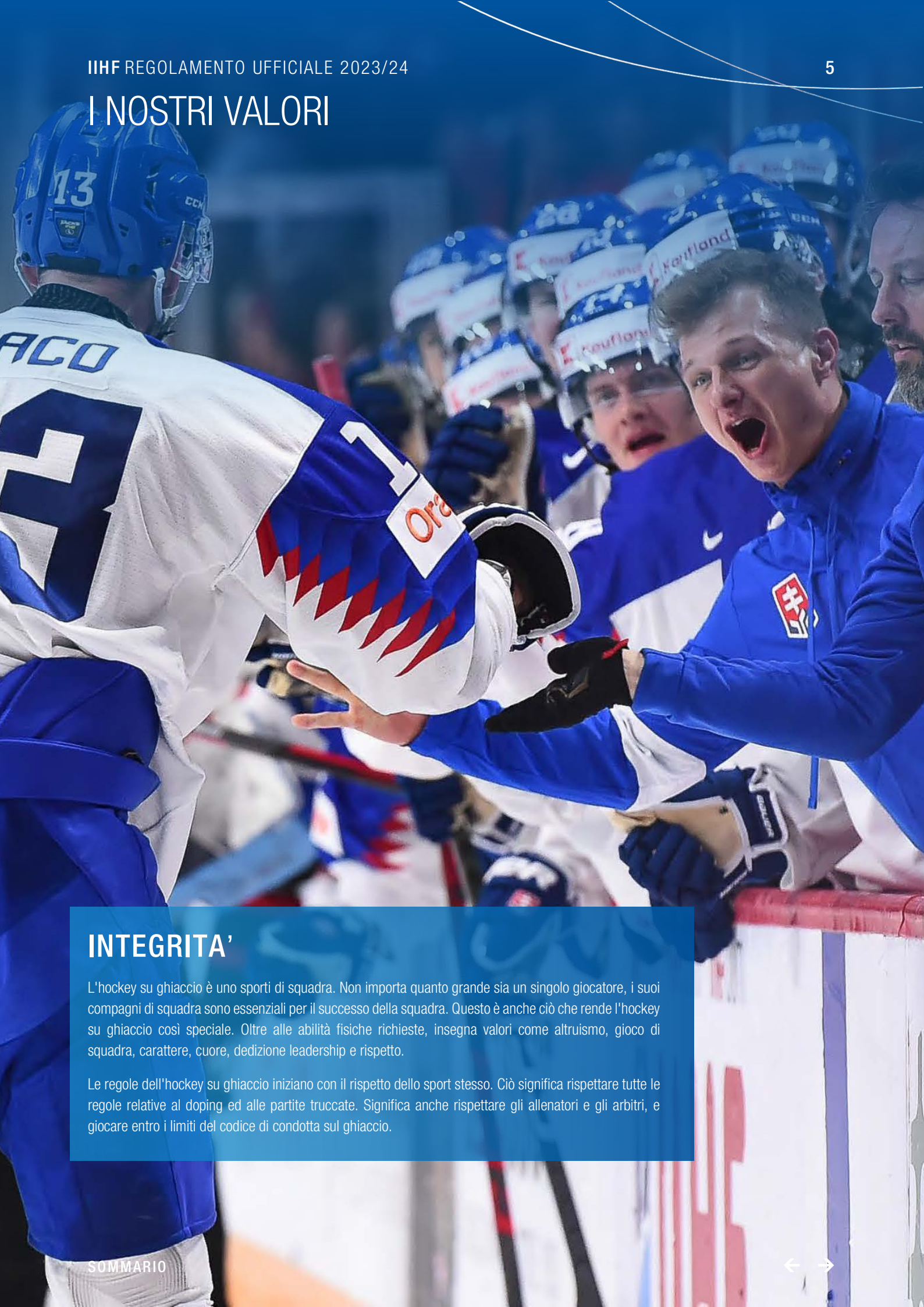
Traduzione italiana a cura del G.A.H.G – v1.0.1

I NOSTRI VALORI

SOLIDARIETA’

Le regole sono la base per comprendere il gioco e lo strumenti per un giocatore, allenatore, o federazione per spiegare e sviluppare le abilità. Il Regolamento può essere inteso come un linguaggio comune, che possiamo utilizzare per comunicare in modo uniforme, rendendo lo sport più equo possibile.

I NOSTRI VALORI



INTEGRITA'

L'hockey su ghiaccio è uno sporti di squadra. Non importa quanto grande sia un singolo giocatore, i suoi compagni di squadra sono essenziali per il successo della squadra. Questo è anche ciò che rende l'hockey su ghiaccio così speciale. Oltre alle abilità fisiche richieste, insegna valori come altruismo, gioco di squadra, carattere, cuore, dedizione leadership e rispetto.

Le regole dell'hockey su ghiaccio iniziano con il rispetto dello sport stesso. Ciò significa rispettare tutte le regole relative al doping ed alle partite truccate. Significa anche rispettare gli allenatori e gli arbitri, e giocare entro i limiti del codice di condotta sul ghiaccio.

I NOSTRI VALORI

ABILITA'

L'hockey su ghiaccio è il più veloce ed emozionante tra gli sport di squadra perché è la combinazione di due sport – pattinaggio e hockey. Pattinare è un'abilità complessa ma anche molto divertente, mentre le abilità coinvolte nel giocare a hockey richiedono dedizione e pratica per padroneggiarle.

Il pattinaggio richiede forza, equilibrio e resistenza. Una volta che un giocatore padroneggia la capacità di pattinare avanti e indietro, girarsi e fermarsi rapidamente, aggirare un giocatore o evitare una carica, il divertimento del gioco cresce davvero.

L'hockey su ghiaccio consiste in tre abilità di base: manovrare il bastone, passare e tirare. Il gioco di stecca richiede un'eccellente coordinazione occhio-mano, la capacità di cullare un disco e fintare un avversario al momento giusto. Il passaggio richiede visione, tempismo e anticipazione. Il tiro richiede pratica, forza e tecnica.

Ciò che rende l'hockey su ghiaccio così speciale e stimolante è che un giocatore deve imparare a combinare queste tre abilità essenziali dell'hockey con l'abilità completamente diversa del pattinaggio. Sono due sport, non uno, ma quando combinati, questo rende un'esperienza incredibilmente divertente.

I NOSTRI VALORI

PASSIONE

La passione per l'hockey su ghiaccio esiste ovunque, dai Giocatori agli allenatori, dai genitori agli arbitri, ai tifosi e ai volontari. L'hockey non può esistere senza questa passione. È una scintilla, che può accendersi nel momento in cui prendi un bastone e colpisci il ghiaccio per la prima volta. Ogni volta che accade quel momento, che tu sia un bambino o un adulto, rimane una parte di te per tutta la vita.

I NOSTRI VALORI

DISCIPLINA & RISPETTO

Tutti vogliono vincere, ma vincere a tutti i costi può mostrare una mancanza di rispetto per il gioco. Il rispetto non ha nulla a che fare con il disco o la porta dell'avversario. Si tratta di umanità. Si tratta di garantire che ogni persona possa giocare in un ambiente sicuro e divertente, indipendentemente dal livello di abilità, dimensione, forma, razza, genere, orientamento sessuale o credenze.

Si tratta di incoraggiare persone di tutti i colori e religioni, di tutti i paesi e di tutte le provenienze. Si tratta di includere, non escludere, di celebrare, non denigrare. L'hockey è una celebrazione del lavoro di squadra e l'opportunità e l'incontro con una sfida assieme. Questo è il dovere di tutti coloro che giocano: mantieni il gioco sicuro e corretto!

I NOSTRI VALORI

PRINCIPI DEL GIOCO

Nessuna partita vera e propria può essere giocata senza gli Ufficiali di Gara (Arbitri e Guardialinee), che devono esigere il rispetto di tutti i Giocatori, allenatori, genitori e associazioni coinvolte a tutti i livelli di gioco.

Amare l'hockey su ghiaccio e voler giocare a hockey su ghiaccio inizia con il rispetto per gli Ufficiali di Gioco che sovrintendono al gioco. Hanno passato anni a sviluppare le loro abilità, tra cui essere bravi pattinatori quanto i Giocatori. Inoltre, hanno dovuto affinare il proprio sottoinsieme di abilità: movimenti rapidi per non intralciare il gioco, comprensione e interpretazione del gioco mentre si muovono alla massima velocità in una varietà di direzioni, applicando correttamente il regolamento sotto pressione e in un attimo.

E sebbene la responsabilità principale di questo rispetto del gioco stia ai Giocatori, è fondamentale per la sicurezza e il successo del gioco che questa includa allenatori, genitori, federazioni, associazioni e leghe sotto la cui supervisione si gioca.

Alla fine, il punteggio finale è il fattore decisivo per determinare chi vince e chi perde la partita. Ma lo spirito del fair play è ancora più importante perché consente al gioco di avere successo, crescere e svilupparsi, in sia quei paesi in cui l'hockey su ghiaccio è una parte radicata della sua cultura sia in altri dove è uno sport emergente con radici crescenti.

I NOSTRI VALORI

PER IL BENE DEL GIOCO

Amare il gioco è apprezzarlo, e apprezzarlo è rispettarlo. L'hockey su ghiaccio è un gioco costruito attorno alla velocità e all'abilità, elementi che lo rendono attraente per le persone di tutto il mondo, ma che intrinsecamente creano un pericolo se non giocato correttamente.

Il successo del gioco dipende dal fatto che venga giocato in modo equo a tutti i livelli. Ciò significa aderire alle regole del gioco, ascoltare gli allenatori e rispettare la funzione degli arbitri e dei guardalinee - per il bene del gioco!

PREAMBOLO

SESSO DEI PARTECIPANTI

Per le competizioni IIHF, le condizioni di idoneità per i Giocatori transgender sono definite nella policy transgender IIHF. Nessun Giocatore maschio può partecipare a una competizione femminile e nessuna giocatrice femmina può partecipare a una competizione maschile.

IDONEITA' DEL GIOCATORE / ETA'

Per tutte le competizioni IIHF c'è un requisito minimo di età per l'idoneità del Giocatore. Per le competizioni specifiche per età, in particolare U18 e U20, è previsto un requisito di età minimo e massimo per l'idoneità del Giocatore. Solo i Giocatori che soddisfano i requisiti di età minima e/o massima per una competizione IIHF possono partecipare a quella competizione.

← Per maggiori informazioni fare riferimento allo Statuto e Regolamenti IIHF.

AUTORITA' COMPETENTI E DISCIPLINA

"Autorità Competenti" si riferisce specificamente all'organo disciplinare IIHF avente giurisdizione per applicare queste regole di gioco alla questione in esame come stabilito e in conformità con gli Statuti e Regolamenti IIHF, il Codice Disciplinare IIHF e altre norme e regolamenti pertinenti. Le Autorità Competenti esamineranno tutti gli incidenti sanzionati con una Penalità Partita Cattiva Condotta.

Inoltre, le Autorità Competenti hanno l'autorità di esaminare tutte le azioni di Giocatori, Allenatori e Personale della Squadra che potrebbero essere una violazione di queste regole di gioco.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

ANTI-DOPING

L'appartenenza alla IIHF include l'accettazione del Codice Mondiale Antidoping e richiede che le politiche, le regole e i programmi delle MNA siano conformi alla Regolamentazione sul Controllo Antidoping IIHF, al Codice Disciplinare IIHF e al Codice Mondiale Antidoping.

← Per maggiori informazioni fare riferimento alla Regolamentazione sul Controllo Antidoping IIHF e al Codice Disciplinare IIHF.

© International Ice Hockey Federation

SOMMARIO

COPIRIGHT ... 3
LINGUA UFFICIALE ... 3
ALTRE LINGUE ... 3
MANUALE DELLA CASISTICA ... 3
NAVIGAZIONE NEL REGOLAMENTO ... 3
DOMANDE O OSSERVAZIONI? ... 3
SOLIDARIETA' ... 4
INTEGRITA' ... 5
ABILITA' ... 6
PASSIONE ... 7
DISCIPLINA & RISPETTO ... 8
PRINCIPI DEL GIOCO ... 9
PER IL BENE DEL GIOCO. ... 10
SESSO DEI PARTECIPANTI ... 11
IDONEITA' DEL GIOCATORE / ETA' ... 11
AUTORITA' COMPETENTI E DISCIPLINA ... 11
ANTI-DOPING ... 11

AREA DI GIOCO ... 16

REGOLA 1 LA PISTA ... 17
REGOLA 2 PALI E RETI DELLA PORTA ... 21
REGOLA 3 PANCHINE ... 22
REGOLA 4 SEGNALI E STRUMENTI DI MISURA DEL TEMPO ... 23

SQUADRE ... 24

REGOLA 5 SQUADRA ... 25
REGOLA 6 CAPITANO E CAPITANO ALTERNATIVO ... 27
REGOLA 7 FORMAZIONE INIZIALE ... 27
REGOLA 8 GIOCATORI INFORTUNATI ... 28

EQUIPAGGIAMENTO ... 30

REGOLA 9 UNIFORMI ... 31
REGOLA 10 STECCHE ... 35
REGOLA 11 EQUIPAGGIAMENTO DEI PORTIERI ... 38
REGOLA 12 EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE ... 41
REGOLA 13 DISCO ... 41
REGOLA 14 REGOLAZIONE DELL'ABBIGLIAMENTO O ATTREZZATURA ... 42

SOMMARIO

TIPI DI PENALITA' 43

REGOLA 15 CHIAMATA DELLE PENALITA' 44
REGOLA 16 PENALITA' MINORI 45
REGOLA 17 PENALITA' MINORI DI PANCA 46
REGOLA 18 DOPPIE PENALITA' MINORI 46
REGOLA 19 PENALITA' COINCIDENTI 47
REGOLA 20 PENALITA' MAGGIORI 48
REGOLA 21 AZIONI PERICOLOSE 50
REGOLA 22 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA 50
REGOLA 23 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA 51
REGOLA 24 TIRO DI RIGORE 52
REGOLA 25 GOAL TECNICI 55
REGOLA 26 PENALITA' DIFFERITE 56
REGOLA 27 PENALITA' DEL PORTIERE 56
REGOLA 28 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE 58
REGOLA 29 SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA 58

UFFICIALI 59

REGOLA 30 DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI 60
REGOLA 31 ARBITRI 60
REGOLA 32 GUARDALINEE 62
REGOLA 33 MARCATORE UFFICIALE 64
REGOLA 34 CRONOMETRISTA 65
REGOLA 35 CRONOMETRISTA DELLE PENALITA' 66
REGOLA 36 PERSONALE DI STATISTICA 68
REGOLA 37 VIDEO REVIEW 68
REGOLA 38 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE 72
REGOLA 39 ABUSI AGLI UFFICIALI 76
REGOLA 40 ABUSO FISICO AGLI UFFICIALI 78

FALLI FISICI 80

REGOLA 41 CARICA ALLA BALAUSTRA 81
REGOLA 42 CARICA SCORRETTA 81
REGOLA 43 CARICA DA TERGO 82
REGOLA 44 CLIPPING 83
REGOLA 45 GOMITATA 84
REGOLA 46 RISSA 84
REGOLA 47 TESTATA 87

SOMMARIO

REGOLA 48 CARICA ILLEGALE ALLA TESTA O AL COLLO ... 87
REGOLA 49 CALCIARE ... 88
REGOLA 50 GINOCCHIATA ... 89
REGOLA 51 ECCESSIVA DUREZZA ... 90
REGOLA 52 SLEW-FOOTING ... 90
REGOLA 53 LANCIO DI EQUIPAGGIAMENTO ... 91

FALLI DI CONTENZIONE ... 93

REGOLA 54 TRATTENUTA ... 94
REGOLA 55 AGGANCIO ... 94
REGOLA 56 OSTRUZIONE ... 95
REGOLA 57 SGAMBETTO ... 98

FALLI DI BASTONE ... 99

REGOLA 58 COLPIRE CON IL POMOLO ... 100
REGOLA 59 CARICA CON BASTONE ... 100
REGOLA 60 BASTONE ALTO ... 101
REGOLA 61 COLPO DI BASTONE ... 101
REGOLA 62 INFILZARE (SPEARING) ... 102

ALTRI FALLI ... 103

REGOLA 63 RITARDO DEL GIOCO ... 104
REGOLA 64 TUFFI / SIMULAZIONE ... 106
REGOLA 65 EQUIPAGGIAMENTO ... 107
REGOLA 66 DARE FORFAIT ... 107
REGOLA 67 GIOCARE IL DISCO CON LA MANO ... 108
REGOLA 68 SOSTITUZIONE IRREGOLARE ... 109
REGOLA 69 OSTRUZIONE SUL PORTIERE ... 110
REGOLA 70 LASCIARE LA PANCA DEI GIOCATORI O LA PANCA PUNITI ... 113
REGOLA 71 SOSTITUZIONE PREMATURA ... 115
REGOLA 72 RIFIUTARSI DI GIOCARE IL DISCO ... 116
REGOLA 73 RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO ... 117
REGOLA 74 TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO ... 118
REGOLA 75 COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO ... 119

SCORRERE DEL GIOCO ... 122

REGOLA 76 INGAGGI ... 123
REGOLA 77 DURATA DELLA PARTITA E DEGLI INTERVALLI ... 127
REGOLA 78 GOAL ... 128
REGOLA 79 PASSAGGIO CON LA MANO ... 130

SOMMARIO

REGOLA 80 GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO 130
REGOLA 81 LIBERAZIONE VIETATA (ICING) 131
REGOLA 82 CAMBIO DI LINEE 133
REGOLA 83 FUORIGIOCO 135
REGOLA 84 PROCEDURE NEI SUPPLEMENTARI 137
REGOLA 85 DISCO FUORI DAL CAMPO 140
REGOLA 86 INIZIO DELLA PARTITA E DEI TEMPI 141
REGOLA 87 TIME-OUT 143

HOCKEY FEMMINILE 145

REGOLA 100 HOCKEY FEMMINILE –CATEGORIE DI ETA' 146
REGOLA 101 HOCKEY FEMMINILE – SPECIFICHE REGOLE DI GIOCO 146
REGOLA 102 HOCKEY FEMMINILE – SPECIFICHE REGOLE PER L'EQUIPAGGIAMENTO 147

HOCKEY GIOVANILE 149

REGOLA 200 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – CATEGORIE PER ETA' 150
REGOLA 201 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – REGOLE SPECIFICHE 150
REGOLA 202 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – REGOLE SPECIFICHE PER L'EQUIPAGGIAMENTO 150

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO 153

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI 161

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO 166

TABELLE RIASSUNTIVE 176

REQUISITI TECNICI 207

INFOGRAFICA SUL GHIACCIO 211

SEZIONE 01

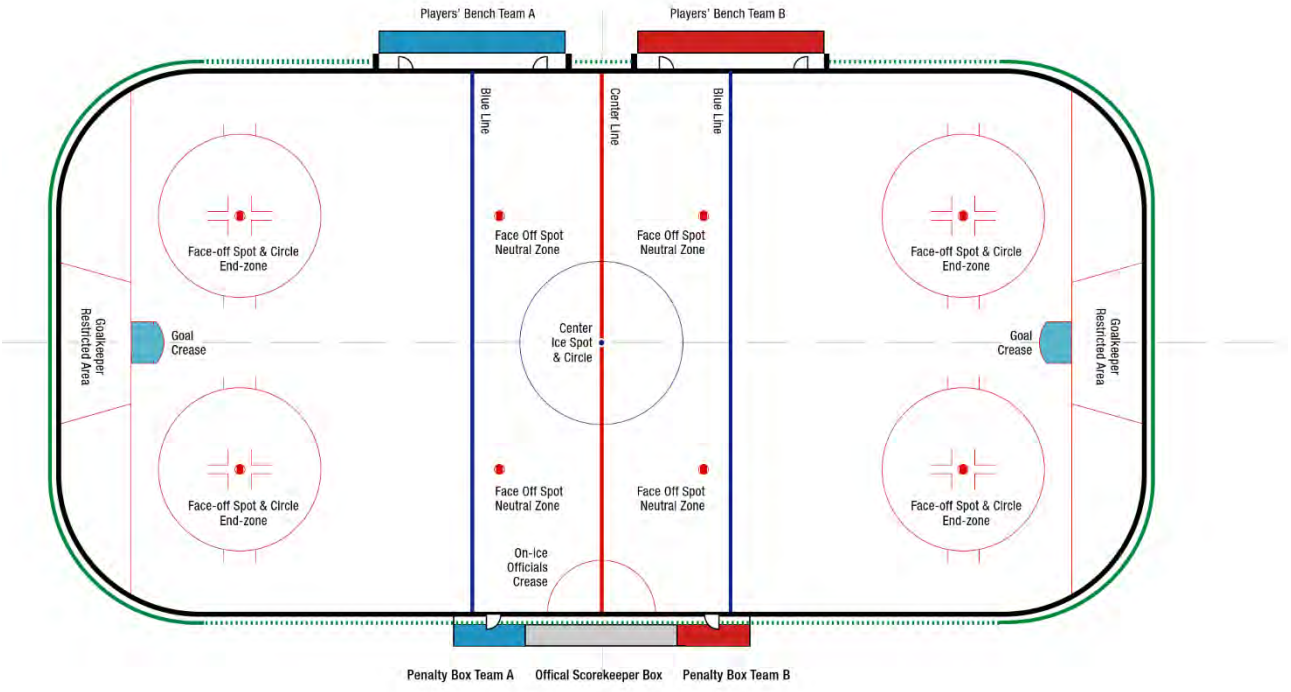
AREA DI GIOCO

AREA DI GIOCO

REGOLA 1 LA PISTA

1.1 LA PISTA

Le partite sotto la giurisdizione della IIHF devono essere giocate su una superficie ghiacciata conosciuta come "Pista" e devono rispettare le dimensioni e le specifiche prescritte dalla IIHF e da queste regole.
Non sono consentite marcature sul ghiaccio ad eccezione di quelle previste da queste regole a meno che non sia stato ottenuto un esplicito permesso scritto dall'IIHF. I loghi sul ghiaccio non devono interferire con i segni Ufficiali sul ghiaccio forniti per il corretto svolgimento del gioco.
Nell'intervallo tra i periodi, la superficie del ghiaccio deve essere bagnata a meno che non sia stato concordato il contrario.



1.2 DIMENSIONI

La dimensione Ufficiale della pista deve essere di 60 m di lunghezza e da 26 m a 30 m. Gli angoli devono essere arrotondati con un arco di cerchio con raggio da 7,0 m a 8,50 m. Eventuali deviazioni da queste dimensioni per qualsiasi competizione IIHF richiedono l'approvazione della IIHF.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

1.3 BALAUSTRE E VETRO PROTETTIVO

La Pista sarà circondata da un muro noto come "Balaustra". L'altezza ideale delle balaustre sopra la superficie del ghiaccio deve essere di 1,07 m. Fatta eccezione per i segni Ufficiali previsti in queste regole, l'intera superficie di gioco e le Balaustre devono essere di colore bianco eccetto il "Battiscopa" nella parte inferiore delle Balaustre, che deve essere di colore giallo chiaro. Qualsiasi variazione di una qualsiasi delle precedenti dimensioni richiede l'autorizzazione Ufficiale della IIHF.
Le Balaustre devono essere costruite in modo tale che la superficie rivolta verso il ghiaccio sia liscia e libera da qualsiasi ostruzione o oggetto che possa causare lesioni ai Giocatori. Posta sopra alla Balaustra e che si estende verticalmente deve trovarsi la costruzione approvata denominata "Vetro Protettivo". L'altezza delle Balaustre dietro le porte deve essere di 2,4 m e deve estendersi di almeno 4,0 m dalla "Linea di porta" verso la Linea Blu.

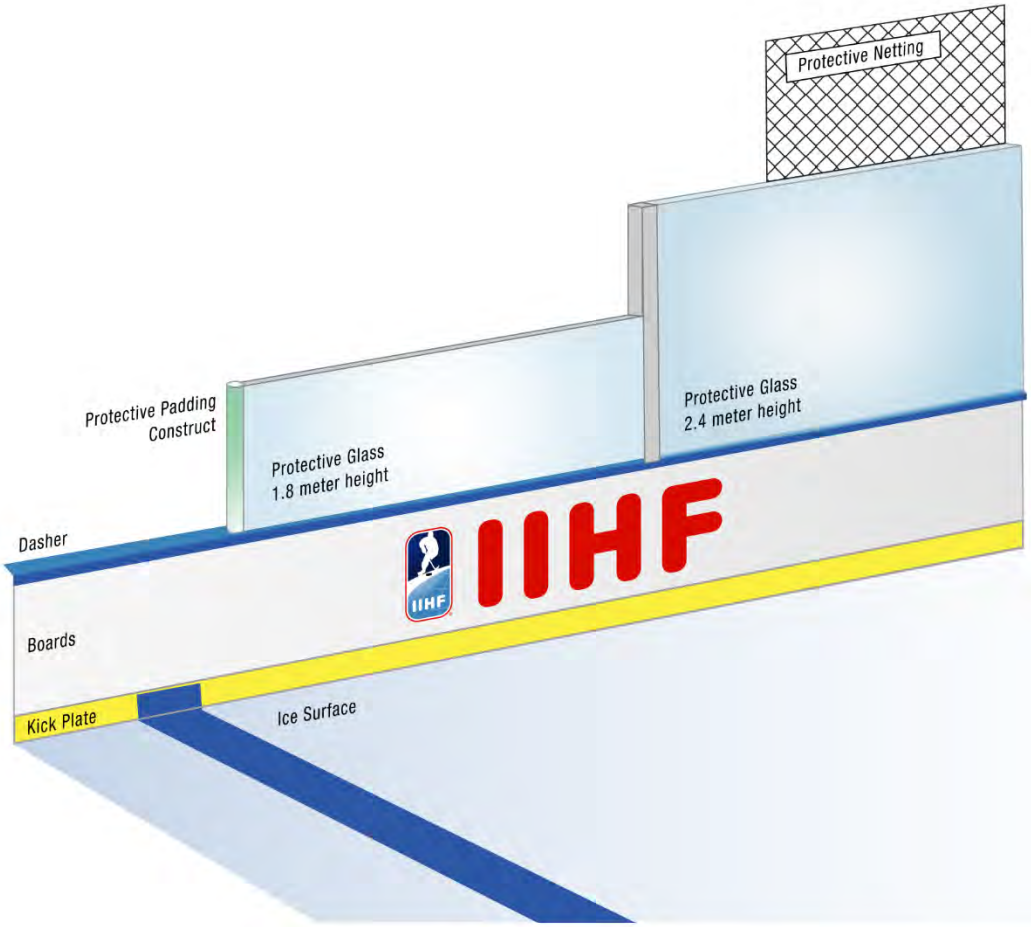
AREA DI GIOCO

L'altezza delle Balaustre lungo i lati deve essere di 1,8 m, eccetto davanti alle Panche dei Giocatori. È richiesto che ci sia il vetro di protezione davanti alle Panche Puniti.

Il Vetro di Protezione e gli elementi per tenerli in posizione devono essere adeguatamente imbottiti o protetti e montati sulle Balaustre sul lato opposto alla superficie di gioco, inclusa la "Rete di Protezione" descritta qui:

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

🡐 Per maggiori informazioni fare riferimento alla Guida Piste IIHF.



1.4 RETE PROTETTIVA

La rete di protezione deve essere appesa alle estremità dell'arena, di altezza, tipo e secondo modalità approvate dall'IIHF.

La Rete di Protezione deve essere sospesa sopra il Vetro di Protezione di "Fondo campo" dietro entrambe le Porte e deve estendersi intorno alla Pista almeno fino al punto in cui la Linea di Porta incontra la Balaustra.

La rete di protezione deve essere installata in modo tale da proteggere lo spettatore della fila più alta degli spalti. Pertanto, l'altezza della Rete di Protezione è determinata dall'altezza della pista e dalle impostazioni della fila più alta degli spalti.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

🡐 Per maggiori informazioni fare riferimento alla Guida Piste IIHF.

AREA DI GIOCO

1.5 LINEE

Linee di porta:
Una Linea Rossa, larga 5 cm, deve essere tracciata lungo l'intera larghezza della superficie del campo, a 4,0 m da ciascuna estremità della superficie ghiacciata e prosegue verticalmente sulle Balaustre. Questa linea sarà denominata "Linea di porta". I pali e le reti delle porte devono essere posizionati in modo tale da rimanere fermi durante lo svolgimento del gioco.

Area di Porta:
Davanti a ciascuna porta, un'area deve essere contrassegnata da una Linea Rossa larga 5 cm, denominata "Area di Porta".

Linee blu:
La superficie del ghiaccio tra le Porte deve essere divisa in tre (3) zone da linee, larghe 30 cm e di colore blu, tracciate trasversalmente alla Pista, parallele alle Linee di Porta, e proseguono verticalmente sulle balaustre, denominate "Linee Blu". Nel caso in cui sia consentita la pubblicità sui tabelloni, le linee devono essere segnate almeno sul Battiscopa.

Linea centrale:
Un'altra linea, larga 30 cm e di colore rosso, è tracciata trasversalmente alla Pista al centro del ghiaccio, parallela alle Linee di Porta e prosegue verticalmente sulle balaustre, denominata "Linea Centrale". Nel caso in cui sia consentita la pubblicità sui tabelloni, le linee devono essere segnate almeno sul Battiscopa.

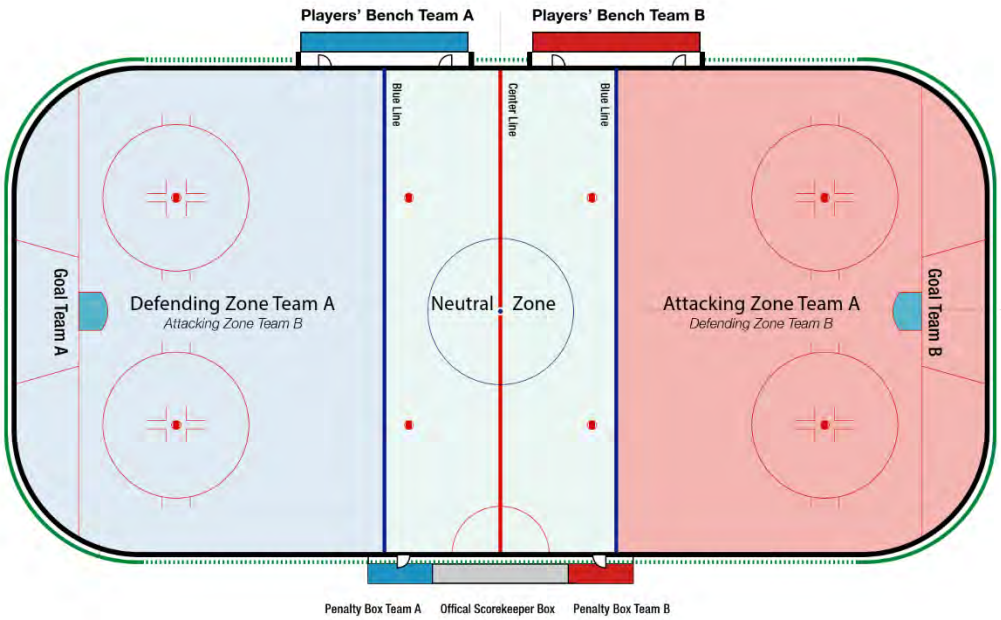
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

1.6 DIVISIONE DELLA SUPERFICIE DEL GHIACCIO

Zona di Difesa:
La porzione della superficie ghiacciata in cui si trova la Porta sarà chiamata "Zona di Difesa" della Squadra che difende quella Porta.

Zona neutra:
La porzione centrale sarà denominata "Zona Neutra".

Zona di Attacco:
La parte più lontana dalla Porta difesa sarà la "Zona di Attacco".



AREA DI GIOCO

1.7 AREA DI PORTA / AREA DEGLI UFFICIALI SUL GHIACCIO

Area di Porta (segnatura sulla superficie ghiacciata):
Davanti al telaio di ogni porta, deve essere segnata con una linea rossa un'area di porta. La linea segnata appartiene all'Area di Porta.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

Area di Porta / Spazio:
L'Area di Porta include tutto lo spazio delineato dalle linee dell'area e si estende verticalmente fino alla parte superiore della traversa.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

Area degli Ufficiali sul ghiaccio:
Davanti al Box del Marcatore Ufficiale, sulla superficie del ghiaccio è segnata un'area semicircolare, chiamata "Area degli Ufficiali sul ghiaccio". Una linea rossa larga 5 cm con un raggio di 3,0 m contrassegna questa area.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

1.8 AREA RISERVATA DEL PORTIERE

Dietro ogni Porta, sulla superficie del ghiaccio è segnata un'area trapezoidale, chiamata "Area Riservata del Portiere". Le due linee rosse larghe 5 cm delimitano l'area riservata tra la Linea di Porta e la Balaustra dietro la porta. La dimensione esterna dell'area lungo la Linea di Porta è di 6,80 m e lungo la Balaustra è di 8,60 m, e le linee continuano verticalmente sul Battiscopa.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

1.9 PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI

Punto di Ingaggio e Cerchio a Centro Campo:
Un punto blu circolare, di 30 cm di diametro, deve essere segnato esattamente al centro della pista. Questo punto sarà indicato come il "Punto di Ingaggio a Centro Campo". Con questo punto come centro, sarà disegnato un cerchio di raggio 4,50 m con una Linea Blu di 5 cm di larghezza.

Punti di Ingaggio in Zona Neutra:
Due (2) punti rossi, di 60 cm di diametro, devono essere segnati sul ghiaccio nella Zona Neutra a 1,50 m da ciascuna Linea Blu. Questi quattro (4) punti saranno indicati come "Punti di Ingaggio in Zona Neutra".
All'interno del Punto di Ingaggio, traccia due linee parallele a 8 cm dalla parte superiore e inferiore del punto. L'area all'interno delle due linee deve essere dipinta di rosso, il resto deve essere dipinto di bianco. I Punti devono essere distanti 14,0 m tra loro e posti a una distanza uguale dalle Balaustre adiacenti

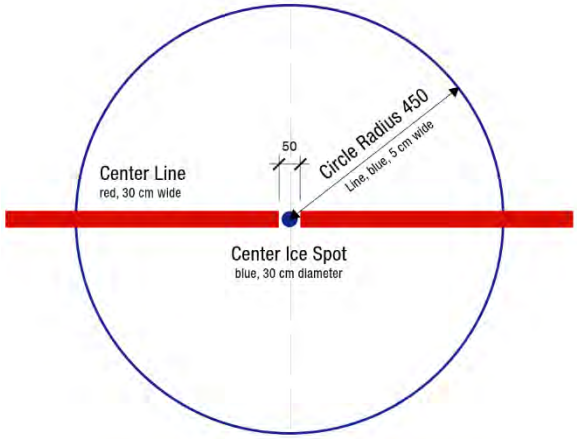
Punti di ingaggio e Cerchi di Fondo Campo (Zona di Attacco e di Difesa):
In entrambe le Zone di fondo campo e su entrambi i lati di ogni porta, devono essere segnati sul ghiaccio i Punti e i Cerchi rossi di ingaggio. I Punti di Ingaggio devono avere un diametro di 60 cm. Questi quattro (4) punti saranno indicati come "Punti di ingaggio di Fondo Campo". All'interno del Punto di Ingaggio, traccia due linee parallele a 8 cm dalla parte superiore e inferiore del punto. L'area all'interno delle due linee deve essere dipinta di rosso, il resto deve essere dipinto di bianco.

AREA DI GIOCO

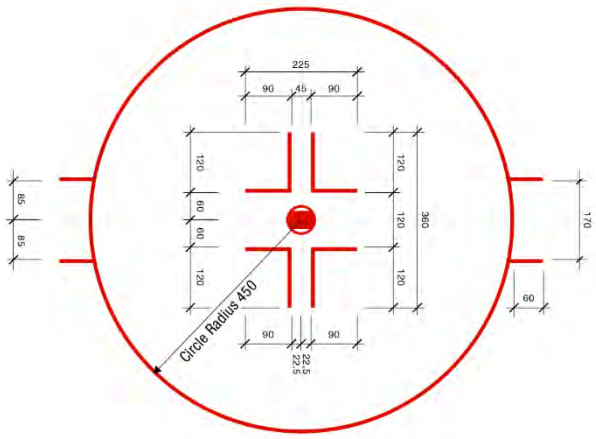
I cerchi devono essere contrassegnati con una Linea Rossa larga 5 cm con un raggio di 4,50 m dal centro dei punti di ingaggio.
Sul bordo esterno di entrambi i lati di ciascun cerchio di ingaggio e parallele alla "Linea di Porta", devono essere segnate due linee rosse larghe 5 cm, lunghe 60 cm e distanti tra loro 1,70 m.

A 30 cm dal bordo esterno del punto di ingaggio, sono disegnate parallele alla Balaustra laterale due linee rosse larghe 5 cm che devono essere lunghe 1,20 m e distanti 45 cm. Parallelamente alla Balaustra di fondo campo, iniziando dal capo della linea più vicino al punto di ingaggio, si estenderà per 90 cm di lunghezza una Linea Rossa larga 5 cm.

→ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.**



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE AT CENTER ICE



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE END ZONES

1.10 PULIZIA DEL GHIACCIO

A parte il normale rifacimento del ghiaccio che viene eseguito durante gli intervalli tra ogni periodo di gioco.
Se applicabile, devono essere eseguite ulteriori attività di rimozione della neve.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF**

REGOLA 2 PALI E RETI DELLA PORTA

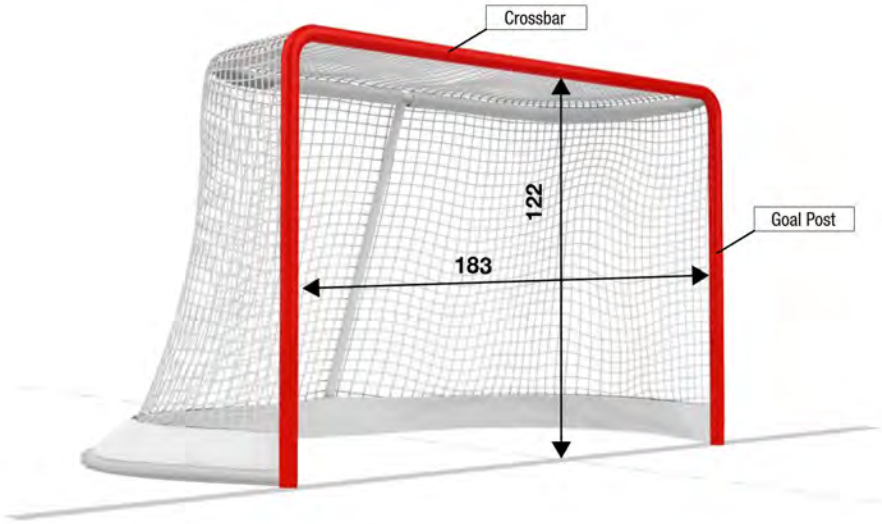
2.1 PALI DELLA PORTA

Ogni Pista deve avere due (2) "Porte", una ad ogni estremità della Pista. La "Porta" è composta da un telaio e una rete. L'estremità aperta della porta deve essere rivolta verso il Centro del campo.
Ciascuna Porta deve essere posizionata al centro della Linea di Porta, alle due estremità, e deve essere installata in modo tale da rimanere ferma durante lo svolgimento del gioco. I pali della porta devono essere mantenuti in posizione mediante pioli flessibili fissati nel ghiaccio o nel pavimento, ma che permettono lo spostano della Porta dalla sua posizione in caso di contatto significativo.
I fori per i pioli della porta devono essere posizionati esattamente sulla Linea di Porta.
I pali della porta devono essere di forma e materiale approvati, estendersi verticalmente a 1,22 m sopra la superficie del ghiaccio e distanziati di 1,83 m misurati dall'interno dei pali. Una traversa dello stesso materiale dei pali della porta deve estendersi dalla sommità di un palo alla sommità dell'altro. I pali della porta e la traversa devono essere verniciati di colore rosso e tutte le altre superfici esterne devono essere verniciate di colore bianco.

AREA DI GIOCO

2.2 RETI DELLA PORTA

Una rete di disegno approvato deve essere attaccata a ciascun telaio della porta e realizzata in corda di nylon bianca, che deve essere drappeggiata in modo tale da evitare che il disco si fermi all'esterno di essa ma anche tesa in modo da mantenere il disco in rete.
Una gonna di tessuto di nylon bianco pesante o tela bianca pesante deve essere allacciata attorno alla piastra di base del telaio della porta in modo tale da proteggere la rete della porta da tagli o rotture.
Questa imbottitura protettiva deve essere fissata in modo tale da non impedire al disco di attraversare completamente la linea di porta.
Questa imbottitura deve essere arretrata di 15 cm dall'interno del palo della porta. Questa gonna non deve sporgere più di 2,5 cm sopra la piastra di base. Il telaio della porta deve essere drappeggiato con una rete di nylon per racchiudere completamente la parte posteriore del telaio.



REGOLA 3 PANCHINE

3.1 PANCHINE DEI GIOCATORI

Ogni Pista deve essere dotata di sedili o panche per l'utilizzo da parte dei Giocatori di entrambe le Squadre. Le uniche persone ammesse sulle o nelle panchine dei Giocatori sono i Giocatori vestiti e non più di otto (8) persone, compreso l'allenatore e il Personale della Squadra. Le squadre devono utilizzare la stessa panchina dei Giocatori per la durata della partita. Le strutture previste, comprese panchine e porte, devono essere uguali per entrambe le Squadre.

Le Panche dei Giocatori devono essere posizionate immediatamente lungo il ghiaccio il più vicino possibile al centro della pista. Le due (2) porte per ogni Panca dei Giocatori devono essere uguali per posizione e dimensioni e il più vicino possibile agli spogliatoi.
Ogni Panca dei Giocatori deve essere lunga 10 m e larga 1,50 m e, quando situata nell'area degli spettatori, deve essere separata dagli spettatori da un vetro protettivo per fornire la protezione necessaria per i Giocatori ed il Personale della Squadra.

Le Panche dei Giocatori devono trovarsi sullo stesso lato della superficie di gioco opposta alla tribuna e devono essere separate da una congrua distanza, se possibile.
Nota: la Squadra di casa designata ha diritto alla scelta della panchina dei Giocatori se non diversamente definito. Ai Campionati IIHF, le rispettive Panchine dei Giocatori saranno assegnate alle rispettive Squadre.

→ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

AREA DI GIOCO

3.2 PANCA PUNITI

Ogni Pista deve essere dotata di panchine o posti a sedere per essere denominata “Panca Puniti”.

Saranno fornite Panche Puniti separate per ogni Squadra e saranno situate sul lato opposto direttamente di fronte alle rispettive Panche dei Giocatori. Le squadre devono utilizzare la “Panca Puniti” di fronte alla propria Panchina dei Giocatori e devono utilizzare la stessa “Panca Puniti” per tutta la durata della partita.
Ogni “Panca Puniti” deve essere di almeno 4,0 m di lunghezza e 1,50 m di larghezza e deve essere separato dagli spettatori da un vetro protettivo per fornire la protezione necessaria per i Giocatori.

Ogni Penalty Box deve essere della stessa dimensione e qualità, non offrire alcun vantaggio a nessuna delle due Squadre e deve avere una sola porta sia per l’ingresso che per l’uscita e deve essere gestita solo dall’”Addetto alla Panca Puniti”.
Solo l’Addetto alla Panca Puniti, i Pattinatori penalizzati e gli Ufficiali di Gara possono accedere alle Panche Puniti.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all’Appendice VI – Infografica.

REGOLA 4 SEGNALI E STRUMENTI DI MISURA DEL TEMPO

4.1 SEGNALI SONORI

Ogni Pista deve essere dotata di un adeguato dispositivo sonoro che suonerà automaticamente al termine di ogni periodo di gioco. Se il dispositivo sonoro non suonasse automaticamente allo scadere del tempo, il fattore determinante per stabilire se il periodo è scaduto è l’Orologio di Gioco.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

4.2 STRUMENTI DI MISURA DEL TEMPO

Ogni pista deve essere dotata di una qualche forma di orologio elettronico allo scopo di tenere gli spettatori, i Giocatori, il Personale della Squadra e gli Ufficiali di Gara accuratamente informati su tutti gli elementi temporali in tutte le fasi del gioco, compreso il tempo rimanente da giocare in qualsiasi periodo e il tempo rimanente da scontare dai Giocatori penalizzati di ciascuna Squadra.

L’orologio è attivato gioco del disco all’ingaggio da parte di un Ufficiale in Pista e deve essere fermato dal fischio di un Ufficiale in Pista.
La registrazione del tempo sia per il tempo di gioco che per quello di penalità deve mostrare il tempo rimanente da giocare o scontare.
Il cronometro di gioco misurerà il tempo rimanente in decimi (1/10) di secondo durante l’ultimo minuto di ciascun periodo.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

SEZIONE 02

SQUADRE

SQUADRE

REGOLA 5 SQUADRA

5.1 GIOCATORI IDONEI

Una Partita è disputata tra due (2) Squadre che giocano sotto la direzione degli Ufficiali sul ghiaccio e Fuori dal ghiaccio.
Una Squadra sarà composta da ventidue (22) Giocatori. Non saranno ammessi più di venti (20) Pattinatori e due (2) Portieri.
Ai fini di queste regole di gioco, qualsiasi riferimento a "Giocatore" si riferisce sia ai Pattinatori che ai Portieri. Qualsiasi riferimento a "Portiere" significa che la sezione della regola è specifica per i Portieri.
Prima dell'inizio di ogni partita, il Team Manager o l'Allenatore di ciascuna Squadra elencherà su un "Scheda di Formazione/Roster" i Giocatori idonei a giocare. Affinché una Squadra possa giocare una partita, deve essere in grado di mettere sul ghiaccio almeno cinque (5) Pattinatori e un (1) Portiere all'inizio della partita.
Solo i Giocatori idonei possono essere elencati nella Scheda di Formazione e partecipare a una partita. I Giocatori che sono registrati per un torneo o un evento ma che non sono elencati sul Foglio Partita Ufficiale possono partecipare al riscaldamento prepartita - per la definizione dei Giocatori idonei fare riferimento allo Statuto e al Regolamento IIHF.

L'allenatore deve presentare la "Modulo di Formazione/Roster" al Marcatore Ufficiale almeno sessanta (60) minuti prima dell'inizio della partita. Il Foglio Partita Ufficiale con elencati i nomi e i numeri di tutti i Giocatori idonei deve essere consegnato agli Ufficiali di Gara sul Ghiaccio prima della Partita e nessuna modifica sarà consentita al Foglio Partita Ufficiale dopo l'inizio della Partita.
Prima della Partita, se un Ufficiale (sul ghiaccio o fuori dal ghiaccio) nota che un Giocatore è in divisa ma non è stato incluso nel Foglio Partita Ufficiale, l'Arbitro dovrà portarlo all'attenzione della Squadra colpevole in modo che le necessarie correzioni possano essere apportate al Foglio Partita Ufficiale senza alcuna penalità.
Ai Campionati IIHF, un rappresentante di ciascuna Squadra deve confermare il "Modulo di Formazione/Roster" almeno due (2) minuti prima dell'inizio del gioco e i Giocatori possono essere aggiunti o eliminati fino all'"Ingaggio Iniziale".
Le regole del gioco non consentiranno a una Squadra di avere più di sei (6) Giocatori (un (1) Portiere e cinque (5) Pattinatori) sul ghiaccio in qualsiasi momento durante il gioco quando la Squadra non è penalizzata.

→ Regola 74 - Troppi Giocatori sul ghiaccio.

Una Squadra deve mettere almeno quattro (4) Giocatori (un (1) Portiere e tre (3) Pattinatori) sul ghiaccio, se due (2) o più Giocatori sono penalizzati. Una Squadra deve mettere sul ghiaccio il numero richiesto di Giocatori per riprendere il gioco.

→ Regola 66 - Dare Forfait.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF e Statuto e Regolamenti IIHF.

5.2 GIOCATORE NON IDONEO

Solo i Giocatori nel Modulo di Formazione presentato al Marcatore Ufficiale prima della partita possono partecipare alla partita. Il fattore determinante se considerare un Giocatore idoneo è che il nome del Giocatore, e non necessariamente il numero del Giocatore, deve essere elencato correttamente dal Team Manager o dall'Allenatore di quella Squadra.
Ogni volta che un Giocatore non idoneo viene identificato dall'Arbitro, il Giocatore non idoneo verrà rimosso dal gioco e alla Squadra non sarà permesso sostituire un altro Giocatore dal proprio elenco.
Nessuna sanzione aggiuntiva deve essere inflitta ma deve essere presentata una relazione dell'incidente alle Autorità competenti. Per un Portiere non idoneo vedere la Regola 5.3 - Portiere.
Se viene segnato un goal quando un Giocatore non idoneo è sul ghiaccio (indipendentemente dal fatto che sia stato coinvolto nel segnare o meno), il goal sarà annullato. Questo vale solo per il goal segnato all'interruzione del gioco per cui il Giocatore è stato ritenuto non idoneo.
Saranno ammessi tutti gli altri goal segnati in precedenza dalla Squadra del Giocatore non idoneo (con lui sul ghiaccio o meno).

SQUADRE

Se a un Giocatore viene inflitta una penalità e durante la penalità viene ritenuto essere un Giocatore non idoneo, verrà rimosso dal gioco e un altro Giocatore della sua Squadra, designato dall'Allenatore, dovrà scontare il resto della penalità.
Nessuna sanzione aggiuntiva deve essere inflitta ma deve essere presentata una relazione dell'incidente alle Autorità competenti.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF e Statuto e Regolamenti IIHF.

5.3 PORTIERE

Ad ogni Squadra sarà concesso un (1) Portiere sul ghiaccio alla volta. Il Portiere può essere rimosso e sostituito da un altro Pattinatore. A tale sostituto non saranno concessi i privilegi del Portiere.
Ogni Squadra dovrà avere sulla propria Panchina dei Giocatori, o su una sedia immediatamente accanto alla Panca dei Giocatori (o nelle vicinanze), un Portiere di riserva che dovrà essere sempre completamente attrezzato e pronto a giocare.

Ciascuna squadra deve avere due (2) Portieri elencati sul Foglio Ufficiale di Gara. Eccezioni a questa regola sono consentite in specifici Campionati IIHF in cui è consentito un solo (1) Portiere o un terzo (3°) Portiere elencato – per ulteriori informazioni fare riferimento al Regolamento Sportivo IIHF.

Se i Portieri in lista (uno o due) sono incapacitati, quella Squadra avrà il diritto di vestire e far giocare con qualsiasi Portiere idoneo.
Nel caso in cui i due (2) Portieri regolari si infortunino o siano incapacitati in rapida successione, il terzo (3°) Portiere dovrà poter avere di un ragionevole lasso di tempo per vestirsi, oltre a due minuti (2) di riscaldamento (tranne quando entra in Partita per difendere un "Tiro di rigore").
Se, tuttavia, il terzo (3°) Portiere è vestito e nella Panca dei Giocatori quando il secondo (2°) Portiere diventa incapacitato, il terzo (3°) Portiere entrerà immediatamente in gioco e non sarà consentito il riscaldamento.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

5.4 ALLENATORI E PERSONALE DELLA SQUADRA

Solo i Giocatori in divisa e il Personale della Squadra Ufficiale debitamente registrati sulla Scheda di Formazione potranno occupare le Panchine dei Giocatori così come previsto.
Ogni Squadra deve avere almeno un membro dello staff dietro la Squadra nella Panchina dei Giocatori che agisca come Allenatore e almeno un (1) Allenatore qualificato o esperto medico per curare i Giocatori in caso di infortunio

5.5 FUNZIONARI DELLA SQUADRA E TECNOLOGIA

Il Personale della Squadra che si trova nella o vicino alla Panchina dei Giocatori durante il gioco può utilizzare la tecnologia radio per contattare altro Personale della Squadra in un'area designata dall'IIHF.
Altre forme di tecnologia sono consentite solo per scopi di Coaching (ad esempio statistiche, monitoraggio) e non possono essere utilizzate per tentare di influenzare in alcun modo le decisioni degli Ufficiali sul ghiaccio. Se la tecnologia viene utilizzata in modo improprio, una penalità sarà essere inflitta in base alla:
→ Regola 39 - Abusi agli Ufficiali.

5.6 RISCALDAMENTO SUL GHIACCIO PRE-PARTITA

Durante il riscaldamento sul ghiaccio, tutti i dispositivi di protezione devono essere indossati correttamente. I Giocatori registrati per un campionato IIHF e non elencati nel "Modulo di Formazione/Roster" possono partecipare a un "riscaldamento prepartita" sul ghiaccio.
Nessun Giocatore può riscaldarsi sul ghiaccio alla fine di un periodo o a qualsiasi interruzione del gioco.
Nessuna sanzione deve essere inflitta ma deve essere presentata una relazione dell'accaduto alle Autorità competenti.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

SQUADRE

REGOLA 6 CAPITANO E CAPITANO ALTERNATIVO

6.1 CAPITANO

Un (1) Capitano sarà nominato da ciascuna Squadra, e solo loro avranno il privilegio di discutere con gli Arbitri qualsiasi questione relativa all'interpretazione delle regole che possa sorgere durante lo svolgimento di una Partita.
Il Capitano dovrà indossare la lettera "C", alta circa 8 cm e in colore contrastante, in posizione ben visibile sul davanti della propria maglia.
Non sono ammessi "Co-Capitani". Sono consentiti un (1) Capitano e non più di due (2) Capitani Alternativi – vedere la Regola 6.2 – Capitani Alternativi.

Qualsiasi Capitano, Capitano Alternativo o qualsiasi Giocatore che proviene dalla Panchina dei Giocatori e fa qualsiasi protesta o ingerenza con gli Ufficiali per qualsiasi scopo sarà inflitta una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo".
➔ **Regola 39 - Abusi agli Ufficiali.**

Se questa protesta continua può essere inflitta loro una Penalità Cattiva Condotta e, se continua ulteriormente, sarà assegnata una Penalità Partita Cattiva Condotta.

Un reclamo su una penalità non è una questione "relativa all'interpretazione delle regole" e una Penalità Minore sarà imposta contro qualsiasi Capitano, Capitano Alternativo o qualsiasi altro Giocatore che presenti tale reclamo.
L'Arbitro e il Marcatore Ufficiale devono essere informati, prima dell'inizio di ogni partita, del nome del Capitano e dei Capitani Alternativi di entrambe le Squadre.

Una Squadra non può cambiare il suo Capitano o i Capitani Alternativi durante una partita. Se un Capitano viene espulso da una partita o non può completare la partita a causa di un infortunio, uno dei Capitani Alternativi deve assumere le sue funzioni.
Se sia il Capitano che il Capitano Alternativo sono sul ghiaccio, solo il Capitano può parlare con l'Arbitro sull'interpretazione di un qualcosa.
Se il Capitano o il Capitano Alternativo provengono dalla Panca Giocatori, non invitati dall'Arbitro, saranno di conseguenza penalizzati.
A nessun Allenatore che gioca o Funzionario della Squadra che gioca o un Portiere è permesso di fungere da Capitano o Capitano Alternativo.
➔ **Regola 39 - Abusi agli Ufficiali.**

6.2 CAPITANI ALTERNATIVI

Se il Capitano non è sul ghiaccio, i privilegi del Capitano saranno concessi a un Capitano Alternativo sul ghiaccio.
I Capitani Alternativi indosseranno la lettera "A" di circa 8 cm di altezza e in colore contrastante, in posizione ben visibile sul davanti delle loro maglie.

REGOLA 7 FORMAZIONE INIZIALE

7.1 FORMAZIONE INIZIALE

Questa regola non si applica ai Campionati IIHF.

SQUADRE

REGOLA 8 GIOCATORI INFORTUNATI

8.1 GIOCATORI INFORTUNATI

Quando un Giocatore si infortuna o è costretto a lasciare il ghiaccio durante una partita, può ritirarsi dalla partita ed essere sostituito da un sostituto, ma il gioco deve continuare senza che le Squadre lascino il ghiaccio.

Durante il gioco, se un Giocatore infortunato desidera uscire dal ghiaccio ed essere sostituito da un sostituto, deve farlo dalla Panchina dei Giocatori e non attraverso qualsiasi altra uscita della pista. Questo non è un cambio legale del Giocatore e quindi quando si verifica una violazione, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca.

Se un Giocatore penalizzato si è infortunato, può recarsi nello spogliatoio senza prendere posto nella Panca Puniti. La Squadra penalizzata metterà immediatamente un Giocatore sostituto in Panca Puniti, che sconterà la penalità fino a quando il Giocatore infortunato non sarà in grado di tornare in gioco. Si può sostituire il proprio compagno di Squadra in Panca Puniti alla successiva interruzione del gioco.
Per la violazione di questa regola, sarà inflitta una Penalità Minore di Panca.

Se il Giocatore infortunato che è stato sostituito in Panca Puniti ritorna alla propria Panca dei Giocatori prima della scadenza della sua penalità, non potrà giocare fino alla scadenza della penalità. Ciò include Penalità Coincidenti quando il suo sostituto è ancora in Panca Puniti in attesa di un'interruzione del gioco.

Il Giocatore infortunato deve attendere che il suo sostituto sia stato rilasciato dalla Panca Puniti prima di poter giocare. Se, tuttavia, c'è un'interruzione del gioco prima della scadenza della loro Penalità, lui deve sostituire il suo compagno di Squadra in Panca Puniti e può quindi rientrare una volta che la sua penalità è scaduta.

Quando un Giocatore si infortuna in modo che non può continuare a giocare o andare alla propria Panca dei Giocatori, il gioco non deve essere interrotto fino a quando la Squadra del Giocatore infortunato non si è assicurata il controllo del disco. Se la Squadra del Giocatore ha il "controllo del disco" al momento dell'infortunio, il gioco deve essere interrotto immediatamente a meno che la sua Squadra non sia in posizione per segnare.

Nel caso in cui sia evidente che un Giocatore ha subito un grave infortunio, l'Arbitro e/o il Guardalinee possono interrompere immediatamente il gioco. Se si è verificato un infortunio a un Giocatore e c'è un'interruzione del gioco, un medico della Squadra (o altro personale medico) può entrare sul ghiaccio per assistere il Giocatore infortunato senza attendere il consenso dell'Arbitro.

Quando il gioco è stato interrotto dall'Arbitro o dal Guardalinee a causa di un Giocatore infortunato, o ogni volta che un Giocatore infortunato viene assistito sul ghiaccio dall'Allenatore o dal personale medico, tale Giocatore deve essere sostituito immediatamente. Questo Giocatore infortunato non può tornare sul ghiaccio finché il gioco non è ripreso.

Quando il gioco viene interrotto per un Giocatore infortunato, il conseguente "ingaggio" deve essere effettuato nel punto di ingaggio nella Zona più vicina alla posizione del disco quando il gioco è stato interrotto.
Quando la Squadra del Giocatore infortunato ha il controllo del disco in Zona di Attacco, l'"ingaggio" sarà effettuato nel punto di ingaggio più vicino in Zona Neutra.

Quando il Giocatore infortunato è nella sua Zona di Difesa e la Squadra in attacco è in "possesso del disco" nella Zona di Attacco, l'"ingaggio" sarà effettuato nel Punto di Ingaggio più vicino nella Zona della Squadra in difesa.
Un Giocatore che giace sul ghiaccio fingendo un infortunio o rifiutandosi di alzarsi dal ghiaccio riceverà una Penalità Minore.

SQUADRE

8.2 PORTIERE INFORTUNATO

Se un Portiere subisce un infortunio o si ammala, deve essere pronto a riprendere il gioco immediatamente o essere sostituito da un Portiere sostituto e non sarà concesso tempo aggiuntivo allo scopo di consentire al Portiere infortunato o malato di riprendere la sua posizione.
Nessun riscaldamento sarà consentito per un Portiere di riserva in qualsiasi partita.

Il Portiere sostituto sarà soggetto alle normali regole che disciplinano i Portieri e avrà diritto agli stessi privilegi.

Quando è stata effettuata una sostituzione del Portiere infortunato, al Portiere infortunato non è permesso riprendere la posizione fino alla successiva interruzione del gioco. Per una violazione della regola, sarà assegnata una Penalità Minore per "Ritardo del Gioco".

Quando il gioco è stato interrotto dall'Arbitro o dal Guardalinee a causa di un Portiere infortunato, tale Portiere deve essere sostituito solo se deve recarsi in Panchina per ricevere assistenza medica.

Se si è verificato un infortunio a un Portiere e c'è un'interruzione del gioco, un medico della Squadra (o altro personale medico) può entrare sul ghiaccio per assistere il Giocatore infortunato senza attendere il consenso dell'Arbitro.

Se il medico o il personale medico è entrato sul ghiaccio per assistere il Portiere e non vi è alcun ritardo indebito, il Portiere può rimanere in gioco. Tuttavia, nessun tempo aggiuntivo sarà concesso dall'Arbitro allo scopo di consentire al Portiere infortunato di riprendere la propria posizione (cioè, nessun riscaldamento).

8.3 SANGUE

Un Giocatore che sta sanguinando o che ha sangue visibile sul proprio equipaggiamento o sul proprio corpo sarà allontanato dal ghiaccio alla successiva interruzione del gioco. A tale Giocatore non sarà consentito di tornare a giocare fino a quando l'emorragia non sarà stata interrotta e il taglio o l'abrasione non saranno stati coperti (se necessario). È necessario che qualsiasi attrezzatura e/o uniforme interessata sia adeguatamente disinfettata o sostituita.

SEZIONE 03

EQUIPAGGIAMENTO

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLA 9 UNIFORMI

9.1 UNIFORME DELLA SQUADRA

Tutti i Giocatori di ogni Squadra devono essere vestiti in modo uniforme con un design e un colore approvati per i loro caschi, maglie, pantaloni corti e calze.

Tutte le maglie di una Squadra devono avere lo stesso design, incluso il logo sul davanti, i numeri sulle maniche e sul retro e il nome sul retro. Il colore dominante della divisa deve coprire circa l'80% della maglia e delle calze, esclusi nomi e numeri.
Se, a giudizio dell'Arbitro, i colori delle divise delle Squadre in gara sono troppo simili e vi è la possibilità di confondere i Giocatori, è responsabilità della Squadra di casa cambiare le maglie.
Tutti i Giocatori di una Squadra devono indossare le stesse divise e numeri di maglia durante il riscaldamento sul ghiaccio come durante la partita. Non saranno ammesse divise alterate di alcun tipo, ad esempio inserti in velcro, maglie oversize, colletti alterati, ecc. Qualsiasi Giocatore che non rispetti questa regola non sarà autorizzato a partecipare al gioco – fare riferimento alla Regola 9.5. - Equipaggiamento di protezione.

Non saranno ammesse divise alterate di alcun tipo, ad esempio inserti in velcro, maglie oversize, colletti alterati, ecc. Qualsiasi Giocatore che non rispetti questa regola non sarà autorizzato a partecipare al gioco. I Giocatori non possono cambiare o scambiare i numeri di maglia una volta iniziata la partita. Devono indossare lo stesso numero per tutta la partita e per tutta la competizione.

Come eccezione a questa regola, quando la maglia di un Giocatore si macchia di sangue o si strappa gravemente durante una partita, può essere richiesto da un Ufficiale sul Ghiaccio di lasciare il ghiaccio e cambiarsi la maglia individuata con un altro numero e senza nome.

Ogni Squadra disegnerà e indosserà divise distintive e contrastanti per le partite in casa e in trasferta, nessuna parte delle quali sarà intercambiabile tranne i pantaloni. Qualsiasi dubbio relativo alla divisa di un Giocatore (incluso il Portiere) deve essere segnalato dall'Arbitro alle autorità competenti. Tutti i Giocatori devono indossare dei pantaloni uniformi per tutti i Giocatori. I pantaloni devono essere di un colore uniforme attorno la vita e lungo la gamba dei pantaloni. Le gambe dei pantaloni non devono essere lacerate, tagliate o strappate nella zona della gamba/coscia.

Non sono ammessi disegni, motivi, opere d'arte, graffiti o slogan che siano offensivi o osceni e si riferiscano alla cultura, alla razza o alla religione su nessuna parte dell'uniforme.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

9.2 NUMERI E NOMI

Ogni Giocatore elencato nella formazione di ciascuna Squadra indosserà un numero identificativo individuale alto 25 - 30 cm sul retro della maglia e alto 10 cm su entrambe le maniche. I numeri sono limitati a numeri interi da 1 a 99. I numeri di maglia come 00, ½ (frazioni), .5 (decimali), 101 (tre cifre) non sono consentiti.

Inoltre, ogni Giocatore dovrà portare il proprio cognome per esteso, in stampatello alto 10 cm, sul retro della propria maglia all'altezza delle spalle, in lettere romane stampatello maiuscolo di un carattere approvato dall'IIHF prima della partita o della competizione.

Un Giocatore i cui capelli sono abbastanza lunghi da oscurare il nome o il numero sul retro della maglia deve raccoglierli in una coda di cavallo o infilarli sotto il casco.

EQUIPAGGIAMENTO

9.3 MAGLIA DEL PATTINATORE

I Giocatori che non rispettano queste regole non possono partecipare al gioco. Maglia del Portiere - fare riferimento alla Regola 9.4.
Le maglie non devono estendersi in lunghezza oltre la fine dei pantaloni e le maniche non devono estendersi oltre le dita del guanto.
Nessun inserto o aggiunta deve essere aggiunto alla Maglia dei Giocatori standard come prodotta dal produttore. Modifiche presso il produttore non sono consentite se non preventivamente approvate dall'IIHF.
Le maglie devono essere indossate completamente al di fuori dei pantaloni e devono essere adeguatamente allacciate ai pantaloni in ogni momento con uno strap di fissaggio.
Se un qualsiasi Giocatore di quella Squadra non si attiene dopo un avvertimento, sarà inflitta una Penalità Minore.

→ Regola 63 – Ritardo del Gioco.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

9.4 MAGLIA DEL PORTIERE

I Portieri che non rispettano queste regole non possono partecipare al gioco. Le maglie non devono essere eccessivamente sovradimensionate. Nessun inserto o aggiunta deve essere aggiunto alla Maglia da Portiere standard come prodotta dal produttore.
Modifiche presso il produttore non sono consentite se non preventivamente approvate dall'IIHF. Non è permesso "legare" la maglia ai polsi se si crea una tensione attraverso la maglia che consente un "effetto membrana", che non è consentito. Non è permessa alcuna legatura che crei un "effetto membrana". La lunghezza di una maglia è illegale se copre un qualsiasi spazio tra le gambe del Portiere.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

9.5 EQUIPAGGIAMENTO DI PROTEZIONE

L'attrezzatura deve essere conforme agli standard di sicurezza ed essere utilizzata solo per proteggere i Giocatori, non per accrescere o migliorare le capacità di gioco o per causare lesioni ad un avversario.
Si raccomanda vivamente a tutti i giocatori di indossare attrezzature realizzate con materiale resistente al taglio per la loro sicurezza.
Per tutti i giocatori della categoria senior si raccomanda vivamente di indossare una protezione contro la lacerazione del collo in modo corretto e che non sia modificata o danneggiata.
Tutti i dispositivi di protezione, ad eccezione di guanti, casco, paradenti, protezioni contro la lacerazione del collo e parastinchi dei Portieri, devono essere indossati sotto l'uniforme. L'equipaggiamento protettivo completo deve essere indossato durante la partita e durante il riscaldamento prepartita.
Se viene portato all'attenzione dell'Arbitro che un Giocatore indossa, ad esempio, un paragomito che non è coperto dalla sua maglia, egli dovrà istruire il Giocatore a coprire la protezione. Una seconda violazione da parte dello stesso Giocatore comporterà l'assegnazione di una Penalità Minore.
Ogni volta che l'Arbitro ritenga che un Giocatore indossi un equipaggiamento non conforme ai regolamenti IIHF, dovrà istruire il Giocatore a cambiare o rimuovere l'equipaggiamento.
Tale Giocatore e la sua Squadra saranno avvertiti dall'Arbitro di sistemare l'attrezzatura di conseguenza. Dopo l'ammonizione, tutti i Giocatori di quella Squadra che indossano tale equipaggiamento saranno penalizzati in conformità con la Regola 12 – Equipaggiamento illegale. Se il Giocatore si rifiuta, gli sarà inflitta una Penalità Minore per "Ritardo del Gioco" e se torna sul ghiaccio senza essersi sistemato, gli verrà assegnata una Penalità Cattiva Condotta. Se ciò si verifica una terza volta, al Giocatore verrà assegnata una Penalità Partita Cattiva Condotta

9.6 CASCHI

Tutti i Giocatori devono indossare un casco di forma, materiale e costruzione approvato per l'hockey su ghiaccio, con un sottogola sempre adeguatamente allacciato, anche durante il "riscaldamento prepartita", partecipando alla partita, sulla superficie di gioco o nelle Panchine o nelle Panche Puniti.

EQUIPAGGIAMENTO

Il casco deve essere fissato in modo tale che non possa cadere. Se cade e non è stato rimosso da un Giocatore avversario, non è stato fissato correttamente.

Un Giocatore sul ghiaccio che perde il casco durante il gioco deve uscire immediatamente dalla superficie di gioco.
Un Giocatore sul ghiaccio che perde il casco durante il gioco non è autorizzato a recuperare e rimettere il casco in testa - per questo deve recarsi alla propria Panchina dei Giocatori e uscire dalla superficie di gioco.
Se un Giocatore non rispetta questa regola, gli sarà inflitta una Penalità Minore senza alcun ammonimento.

➔ **Regola 12 – Equipaggiamento illegale.**

Se il Giocatore torna alla propria Panchina per essere sostituito, può tornare sul ghiaccio durante il gioco solo se ha il casco (con il sottogola correttamente allacciato).
Nessun Giocatore può uscire dalla Panca Puniti durante il gioco senza casco (con il sottogola correttamente allacciato). In tal caso, il gioco sarà interrotto quando la sua Squadra avrà acquisito il controllo del disco e verrà assegnata una Penalità Minore al Giocatore colpevole.
Se il sottogola di un Giocatore si slaccia durante l'azione di gioco, ma il casco gli rimane sulla sua testa, può continuare a giocare fino alla prossima interruzione o finché non lascia il ghiaccio. Ad un Giocatore che rimuove intenzionalmente il casco di un avversario durante il gioco sarà inflitta una Penalità Minore per "Eccessiva durezza".

➔ **Regola 51 – Eccessiva durezza.**

Quando un Portiere viene colpito sulla maschera facciale dal disco per un forte tiro e l'Arbitro ritiene che il Portiere sia o possa essere stordito da quel forte tiro, l'Arbitro può interrompere il gioco per ragioni di sicurezza, se non vi è alcuna possibilità immediata di segnare da parte della Squadra attaccante.

Quando un Portiere ha perso il casco e/o la maschera facciale e la sua Squadra ha il controllo del disco, il gioco deve essere interrotto immediatamente per consentire al Portiere di recuperare il casco e/o la maschera facciale.

Quando la Squadra avversaria ha il controllo del disco, il gioco deve essere interrotto solo se non ci sono opportunità di segnare immediate e imminenti. Questa interruzione del gioco deve essere effettuata dall'Arbitro. Quando il gioco viene interrotto perché il Portiere ha perso il casco e/o la maschera facciale, il conseguente "ingaggio" avrà luogo in uno dei punti di ingaggio nella Zona della Squadra in difesa.
Quando un Portiere si toglie deliberatamente il casco e/o la maschera facciale per ottenere un'interruzione del gioco, l'Arbitro deve interrompere il gioco come descritto sopra e infliggere al Portiere una Penalità Minore per "Ritardo del gioco".

➔ **Regola 63 – Ritardo del gioco.**

Se il Portiere si toglie deliberatamente il casco e/o la maschera facciale quando la Squadra avversaria è in contropiede (dove i criteri per un Tiro di Rigore sono soddisfatti eccetto che per un fallo da dietro), o nel corso di un "Tiro di rigore" o della Serie dei Tiri di Rigore, l'Arbitro assegnerà un goal alla Squadra che non ha commesso l'infrazione.

9.7 PROTEZIONE FACCIALE

Ci sono tre (3) tipi di protezioni facciali consentite che possono essere attaccati alla parte anteriore del casco di un Giocatore: una visiera di protezione, una griglia di protezione o una visiera di protezione integrale.

Tutti i Giocatori nati dopo il 31 dicembre 1974, devono indossare come minimo una visiera come protezione facciale. La visiera di protezione del viso deve essere fissata correttamente al proprio casco, e deve estendersi verso il basso in modo da garantire un'adeguata protezione degli occhi, per coprire gli occhi e il naso nella sua interezza. Deve essere fissato al casco lungo i lati in modo che non possa essere capovolto. Un Giocatore la cui visiera protettiva si incrina o si rompe durante l'azione di gioco deve lasciare immediatamente il ghiaccio.

EQUIPAGGIAMENTO

I Giocatori non possono indossare una visiera colorata o oscurata.
Le Squadre partecipanti a una competizione IIHF devono assicurarsi che i loro Giocatori siano dotati di un casco fabbricato e approvato specificamente per l'hockey su ghiaccio e che, se applicabile, una visiera o una protezione integrale del viso siano correttamente attaccate.

Specifiche regole e linee guida definiscono le appropriate protezioni di testa / viso / collo / gola / bocca per le categorie Hockey Femminile e Giovanile Maschile "Under 20" e "Under 18".

➔ Regola 102 Equipaggiamento specifico per Hockey Femminile e **➔ Regola 202 - Equipaggiamento specifico per Hockey Giovanile Maschile.**

9.8 EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO

L'equipaggiamento non conforme agli standard IIHF e l'equipaggiamento ritenuto inaccettabile per l'azione di gioco sarà classificato come "Equipaggiamento Pericoloso". Un Giocatore che utilizza "Equipaggiamento Pericoloso" verrà fatto uscire dal ghiaccio dall'Arbitro e la sua Squadra riceverà un avvertimento dall'Arbitro.
Dopo che la Squadra è stata ammonita, tutti i Giocatori di quella Squadra che indossano tale equipaggiamento saranno penalizzati.
➔ Regola 12 – Equipaggiamento illegale.

Equipaggiamento Pericoloso include indossare una visiera in un modo che può causare lesioni ad un avversario, indossare equipaggiamento non approvato, usare pattini o bastoni pericolosi o illegali, non indossare equipaggiamento sotto l'uniforme (eccetto guanti, casco e parastinchi del Portiere), e tagliare il palmo di uno o entrambi i guanti.
È vietato l'uso di placche o protezioni in metallo o di qualsiasi altro materiale che possa causare lesioni a un Giocatore avversario.
Gli Arbitri hanno l'autorità di vietare qualsiasi attrezzatura che ritengano possa causare lesioni a qualsiasi partecipante al gioco. Il mancato rispetto delle istruzioni degli Arbitri comporterà una Penalità Minore per "Ritardo del Gioco". Una maschera o protezione di forma approvata dall'IIHF può essere indossato da un Giocatore che ha subito una lesione facciale.
In prima istanza, il Giocatore infortunato avrà diritto a indossare qualsiasi dispositivo di protezione prescritto dal medico di Squadra. Se una Squadra avversaria si oppone al dispositivo, può registrare la sua obiezione all'IIHF.

Nei casi in cui un bastone sia stato modificato ed è evidente che i bordi non sono stati smussati, l'Arbitro considererà il bastone un equipaggiamento pericoloso e verrà rimosso dal gioco fino a quando i bordi non saranno sufficientemente smussati.
Nessuna penalità deve essere inflitta a meno che il Giocatore non ritorni sul ghiaccio con il bastone non modificato, nel qual caso verrà inflitta una Penalità Minore.
➔ Regola 63 – Ritardo del Gioco

9.9 PARASTINCHI

I parastinchi dei Pattinatori devono essere di una dimensione che consenta loro di adattarsi alle calze standard dei Pattinatori. Non sono consentite sporgenze o aggiunte ai parastinchi fabbricati.

9.10 PATTINI

I pattini devono essere composti da sole quattro parti: scarpa, lama, portalama e lacci. La scarpa deve essere conforme al piede del Pattinatore e non essere eccessivamente largo o lungo o avere alcuna aggiunta. La lama deve essere liscia da davanti a dietro e fissata saldamente al portalama. Non può avere una punta come nei pattini da artistico.

Le parti anteriore e posteriore della lama devono essere adeguatamente coperte dal portalama in modo che nessuna parte di entrambe le estremità sporga. La lama non deve estendersi in avanti oltre alla punta o dietro oltre il tallone dello scarpone come nei pattini da velocità.
Non è consentito alcun accessorio meccanico o altro dispositivo che possa aiutare la velocità di un Pattinatore o la capacità di pattinare.
I lacci possono essere di qualsiasi colore non fluorescente e allacciati in qualsiasi modo, ma non devono essere così lunghi da toccare il ghiaccio.

EQUIPAGGIAMENTO

9.11 PATTINI – PORTIERE

I pattini di un Portiere devono avere una carenatura protettiva non fluorescente nella parte anteriore di ogni scarpa. La lama del pattino deve essere piatta e non può essere più lunga dello scarpone. Qualsiasi lama, sporgenze o "trucchi" aggiunti alla scarpa in modo da dare al Portiere ulteriore contatto con la superficie del ghiaccio non sono consentiti.

9.12 PROTEZIONE CONTRO LA LACERAZIONE DELLA GOLA

A tutti i Giocatori si raccomanda di indossare correttamente una protezione contro la lacerazione del collo. Si raccomanda a tutti i giocatori di indossare correttamente una protezione contro la lacerazione del collo. Questo dispositivo di protezione è consigliato per coprire un'area quanto più ampia possibile sul Giocatore.
Un Portiere può attaccare una protezione per la gola al mento della sua maschera facciale. Questo deve essere fatto di un materiale che non provochi lesioni.
I Giocatori che giocano nelle categorie senior ma che sono per età di categoria "Under 20" e "Under 18" devono indossare l'appropriato equipaggiamento protettivo per queste categorie U20 e U18 secondo le regole specifiche.
➔ Regola 102 - Equipaggiamento specifico per Hockey Femminile e **➔ Regola 202 - Equipaggiamento specifico per Hockey Maschile Giovanile.**

9.13 PARADENTI

La IIHF raccomanda a tutti i Giocatori di indossare un paradenti, preferibilmente di tipo personalizzato.
Il paradenti è progettato per proteggere i denti e le mascelle dagli impatti e può anche servire a ridurre il rischio di commozioni cerebrali. Si raccomanda vivamente ai Giocatori di utilizzare un paradenti personalizzato. Si consiglia di indossare questo paradenti in modo corretto in ogni momento quando si è sul ghiaccio.
I Giocatori che giocano nelle categorie senior ma che hanno l'età come categorie "Under 20" e "Under 18" devono indossare l'equipaggiamento protettivo appropriato di queste categorie U20 e U18 secondo le regole specifiche.
Regole e linee guida specifiche definiscono le appropriate protezioni di testa / viso / collo / gola / bocca per le categorie Hockey Femminile e Giovanile Maschile "Under 20" e "Under 18".
➔ Regola 102 Equipaggiamento specifico per Hockey Femminile e **➔ Regola 202 - Equipaggiamento specifico per Hockey Maschile Giovanile.**

REGOLA 10 STECCHE

10.1 STECCHE DEI GIOCATORI

I bastoni devono essere di legno o altro materiale approvato dall'IIHF e non devono presentare sporgenze. Nastro adesivo di qualsiasi colore può essere avvolto intorno al bastone in qualsiasi punto allo scopo di rinforzare o migliorare il controllo del disco.

L'asta del bastone, dall'alto verso il basso fino all'inizio della lama, deve essere dritta. Nessun bastone deve superare 1,63 m di lunghezza dal tallone all'estremità dell'asta né più di 32,0 cm dal tallone all'estremità della spatola.
Le richieste per un'eccezione alla lunghezza dell'asta (solamente) possono essere presentate per iscritto e devono essere approvate dall'IIHF prima che tale bastone venga utilizzato. Saranno presi in considerazione per l'eccezione solo i Giocatori alti 2,0 m o più. La lunghezza massima di un bastone a cui è concessa l'eccezione a questa regola è di 1,65 m.

L'estremità del bastone deve essere coperta da un elemento di protezione. Se il cappuccio nella parte superiore di un'asta fabbricata (cioè metallo o carbonio) è stata rimossa o cade, l'asta sarà considerata equipaggiamento pericoloso.
La spatola del bastone non deve essere più larga di 7,6 cm in qualunque punto tra il tallone e 1,5 cm dalla mezzeria della punta della pala, né inferiore a 5,0 cm. Tutti i bordi della lama devono essere smussati.
➔ Regola 9.8 - Equipaggiamento pericoloso.

EQUIPAGGIAMENTO

La curvatura della spatola del bastone deve essere limitata in modo che la distanza misurata in perpendicolare da una linea retta tracciata da qualsiasi punto del tallone all'estremità della pala fino al punto di massima curvatura non superi 1,9 cm (3/4 pollici).

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

10.2 STECCHE DEI PORTIERI

I bastoni devono essere di legno o altro materiale approvato dall'IIHF e non devono presentare sporgenze. Nastro adesivo di qualsiasi colore può essere avvolto attorno al bastone in qualsiasi punto allo scopo di rinforzare o migliorare il controllo del disco.

Nel caso di un bastone del Portiere, ci deve essere un pomolo di nastro adesivo bianco o altro materiale protettivo approvato dall'IIHF. Questo pomolo non deve avere uno spessore inferiore a 1,3 cm nella parte superiore dell'asta.

Il mancato rispetto di questa disposizione della regola comporterà la non idoneità al gioco del bastone del Portiere. Il bastone del Portiere deve essere cambiato senza la comminazione di una Penalità Minore.

L'asta del bastone, dall'alto verso il basso fino all'inizio della spatola, deve essere dritta.

La pala del bastone del Portiere non deve superare i 9,0 cm di larghezza in nessun punto tranne che al tallone, dove non deve superare 11,5 cm di larghezza; né la stecca del Portiere deve superare i 39,5 cm di lunghezza dal tallone all'estremità della spatola.
La curvatura della spatola del bastone deve essere limitata in modo che la distanza misurata in perpendicolare da una linea retta tracciata da qualsiasi punto del tallone all'estremità della pala fino al punto di massima curvatura non superi 1,5 cm. La porzione allargata del bastone del Portiere che si estende lungo l'asta dalla pala non deve estendersi per più di 71 cm dal tallone e non deve superare i 9,0 cm di larghezza.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

10.3 BASTONE ROTTO – GIOCATORE

Un "bastone rotto" è una stecca che, secondo l'opinione dell'Arbitro, non è adatto al normale gioco.
Un Giocatore senza bastone può partecipare al gioco. Un Giocatore il cui bastone è "rotto" può partecipare al gioco a condizione che lasci cadere il "bastone rotto". Una Penalità Minore sarà inflitta per l'infrazione a questa regola.

Un Giocatore che ha "perso" o ha "rotto" la propria stecca può ricevere un bastone sostitutivo facendosene passare uno dalla propria Panchina dei Giocatori, facendosene passare uno da un Compagno di Squadra sul ghiaccio o raccogliendo il proprio bastone non rotto o quello di un Compagno di Squadra dal ghiaccio.

Un Giocatore sarà penalizzato se getta, lancia, fa scivolare o tira un bastone a un Compagno di Squadra (Pattinatore) sul ghiaccio, o se raccoglie e gioca con il bastone di un avversario.

Un Giocatore non può partecipare al gioco usando la stecca del Portiere. Una Penalità Minore sarà inflitta per l'infrazione a questa regola.
Un Giocatore che usa un bastone lanciato sul ghiaccio dalla Panchina dei Giocatori o dalla Panca Puniti non riceverà alcuna penalità.
Tuttavia, la Squadra responsabile del lancio del bastone riceverà una Penalità Minore di Panca.

EQUIPAGGIAMENTO

10.4 BASTONE ROTTO / BASTONE ABBANDONATO – PORTIERE

Un Portiere può continuare a giocare con un "bastone rotto" fino all'interruzione del gioco o fino a quando non gliene viene passata legalmente una da un Compagno di Squadra.

Restituzione di una "stecca abbandonata, intatta":
Un bastone abbandonato e intatto lasciato cadere accidentalmente dal Portiere può essere passato di mano in mano al Portiere, o spostato, spinto o fatto scivolare verso il Portiere da un Compagno di Squadra vicino al Portiere sul ghiaccio, fintanto che il bastone spostato non interferisca o crei distrazione al gioco o ai Giocatori avversari. Se un Giocatore interferisce con il gioco o crea distrazione a un Giocatore avversario spostando un bastone perso, verrà inflitta una Penalità Minore o un "Tiro di Rigore".

➔ **Regola 53 – Lancio di equipaggiamento.**

Sostituzione di una "stecca rotta":
Un bastone sostitutivo per un "bastone rotto" non può essere lanciato ad un Portiere sulla superficie del ghiaccio. Il bastone deve essere passato di mano in mano al Portiere da un Compagno di Squadra sul ghiaccio. Per una violazione di questa regola, il Giocatore colpevole riceverà una Penalità Minore per "lancio del bastone".

➔ **Regola 53 – Lancio di equipaggiamento.**

Il Portiere non riceverà una penalità per aver ricevuto il bastone.

Un Portiere il cui bastone è "rotto o illegale" non può recarsi alla Panchina per la sostituzione, ma deve ricevere il suo bastone da un Compagno di Squadra come descritto sopra.

Un Portiere può partecipare al gioco usando il bastone di un Pattinatore fino a quando non gli viene legalmente fornito un bastone da Portiere sostitutivo.

Per un'infrazione a questa regola, una Penalità Minore sarà inflitta al Portiere.

10.5 MISURAZIONE DEL BASTONE

Non c'è limite al numero di richieste di misurazione del bastone che una Squadra può fare in una partita, ma le richieste di misurazione del bastone saranno limitate ad una richiesta per Squadra nel corso di ogni interruzione del gioco.
Quando viene presentato un reclamo formale da parte del Capitano o del Capitano Alternativo di una Squadra, contro le dimensioni del bastone di un avversario, quell'avversario deve essere sul ghiaccio al momento della richiesta all'Arbitro. Deve essere specificato quale parte del bastone deve essere misurata.
Una volta che la richiesta è stata fatta, e finché gli Ufficiali sul Ghiaccio mantengono il contatto visivo con il bastone, questo può essere misurato. Ciò significa che se il Giocatore il cui bastone sta per essere misurato esce dal ghiaccio nella propria Panca, il suo bastone può ancora essere misurato a condizione che la richiesta sia stata ricevuta prima che egli lasciasse la superficie del ghiaccio e che il bastone rimanga in vista almeno uno degli Ufficiali sul ghiaccio.

L'Arbitro dovrà portare il bastone nella Panca Puniti dove dovrà essere effettuata immediatamente la misurazione necessaria. I Giocatori di entrambe le Squadre si ritireranno nelle rispettive Panchine dei Giocatori. Per misurare la curvatura della pala del bastone, l'Arbitro deve tracciare una linea immaginaria lungo l'esterno dell'asta fino alla base della spatola e poi lungo la parte inferiore della spatola - questo determinerà la posizione del tallone. Utilizzando un calibro approvato dall'IIHF, l'Arbitro deve fissare il calibro al tallone del bastone e misurare la curvatura della lama dal tallone a qualsiasi punto fino la punta della pala. Per misurare qualsiasi altra dimensione del bastone, l'Arbitro deve utilizzare un metro a nastro.

EQUIPAGGIAMENTO

Il risultato sarà comunicato al Cronometrista, che lo annoterà sul modulo del verbale delle penalità. L'Arbitro comunicherà il risultato della misurazione al Capitano o al Capitano Alternativo della Squadra il cui bastone è stato misurato.
Ad un Giocatore il cui bastone è stato misurato e si determina che non è conforme alle regole sarà inflitta una Penalità Minore e il bastone sarà restituito alla Panchina dei Giocatori dall'Arbitro. Se il reclamo non viene accolto, sarà inflitta una Penalità Minore di Panca alla Squadra che ha presentato il reclamo.

Un Giocatore che partecipa al gioco (cioè, carica o impedisce il movimento di un avversario o che gioca il disco) mentre trasporta due bastoni (incluso mentre porta un bastone sostitutivo al proprio Portiere) incorrerà in una Penalità Minore in base a questa regola.
È consentita la richiesta di misurazione di un bastone durante il tempo di gioco regolare, anche dopo la segnatura di un goal. Tuttavia, un goal non può essere annullato a causa della misurazione.
Non è consentita la richiesta di misurazione di un bastone a seguito di un goal nei tempi Supplementari (incluso se segnato su "Tiro di Rigore" nei tempi Supplementari). Le misurazioni di un bastone prima o durante i Rigori sono consentite, secondo le linee guida definite nella

➔ Regola 10.7 – Misurazione del bastone – Prima della Serie dei Tiri di Rigore

Ad ogni Giocatore che rompe deliberatamente il proprio bastone o che si rifiuta di consegnare il proprio bastone per la misurazione quando richiesto dall'Arbitro, sarà inflitta una Penalità Minore più una Penalità Cattiva Condotta di dieci minuti (10).

10.6 MISURAZIONE DEL BASTONE – PRIMA DI UN "TIRO DI RIGORE"

Una richiesta di misurazione del bastone può essere effettuata prima di un "Tiro di rigore" seguendo queste linee guida:
Se il bastone è "legale" alla Squadra che si è lamentata viene assegnata una Penalità Minore di Panca e un Giocatore viene immediatamente messo in Panca Puniti.
Indipendentemente dal risultato del "Tiro di Rigore", la Penalità Minore di Panca viene assegnata e scontata.
Se il bastone è "illegale" al Giocatore sarà inflitta una Penalità Minore e dovrà dirigersi immediatamente in Panca Puniti per scontare la propria penalità. Un altro Giocatore deve effettuare il "Tiro di rigore". Se il Giocatore si rifiuta di consegnare il proprio bastone per la misurazione, il "Tiro di Rigore" non sarà consentito e al Giocatore sarà inflitta una Penalità Cattiva Condotta.

10.7 MISURAZIONE DEL BASTONE - PRIMA DELLA SERIE DEI TIRI DI RIGORE

Questa regola non si applica ai Campionati IIHF.

REGOLA 11 EQUIPAGGIAMENTO DEI PORTIERI

11.1 EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

Ad eccezione dei pattini e del bastone, tutta l'attrezzatura indossata dal Portiere deve essere costruita al solo scopo di protezione e il Portiere non deve indossare alcun indumento o utilizzare alcun dispositivo che possa fornire un'assistenza indebita nel proteggere la porta.
L'IIHF è specificamente autorizzato a controllare l'equipaggiamento di ogni Portiere (inclusi i bastoni) per garantire il rispetto delle regole.
Devono riferire i risultati alle Autorità competenti per l'azione disciplinare adeguata.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.

11.2 PARASTINCHI

Non è consentito alcun elemento di qualsiasi materiale che copra lo spazio tra il ghiaccio e la parte inferiore dei parastinchi del Portiere davanti ai pattini. Non sono ammessi disegni, motivi, opere d'arte, graffiti o slogan che siano offensivi o osceni e si riferiscano alla cultura, alla razza o alla religione. I parastinchi possono essere di qualsiasi colore non fluorescente. Nessun accessorio come dischi o pellicole di plastica è permesso in nessuna parte dei parastinchi. I parastinchi indossati dai Portieri non devono superare i 28 cm di larghezza massima quando si trovano sulla gamba del Giocatore.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.

EQUIPAGGIAMENTO

11.3 PROTEZIONE DEL PETTO E DELLE BRACCIA

La protezione per il petto e delle braccia indossata da ciascun Portiere deve essere anatomicamente proporzionata e specifica nella taglia in base alle caratteristiche fisiche individuali di quel Portiere.

Non sono consentite creste rialzate sui bordi frontali o sui lati della protezione del petto, all'interno o all'esterno delle braccia o lungo le spalle. La stratificazione sul bordo laterale del busto è consentita per aggiungere una protezione per le costole, tuttavia, tale spessore non deve superare lo spessore dei blocchi sulla parte anteriore del petto ed inoltre a condizione che la protezione del fianco avvolga il contorno del busto del Giocatore. Se, quando il Portiere assume la normale posizione accovacciata, la protezione della spalla o la spallina viene spinta oltre il profilo della spalla, la protezione per il petto sarà considerata illegale.

Qualsiasi protezione del petto e delle braccia ritenuta troppo grande per un Portiere dalle misurazioni prese dai rappresentanti dell'IIHF sarà considerata attrezzatura illegale per quel Portiere, indipendentemente che rientri o meno nei precedenti limiti massimi per l'attrezzatura.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

11.4 PANTALONI

I pantaloni indossati da ciascun Portiere devono essere anatomicamente proporzionati e specifici nella taglia in base alle caratteristiche fisiche individuali di quel Portiere.

Nessuna imbottitura interna o esterna è permessa sulla gamba o sulla vita dei pantaloni per fornire protezione (cioè, nessuna cresta, dentro o fuori).
Se il Portiere indossa il guscio dei pantaloni in modo lasco, consentendogli di chiudere lo spazio aperto tra le gambe sopra i parastinchi quando è in posizione accovacciata, i pantaloni saranno considerati illegali. Le protezioni della coscia all'interno dei pantaloni devono seguire il contorno della gamba. Non sono ammesse protezioni piatte per le cosce.

Qualsiasi pantalone ritenuto dai rappresentanti dell'IIHF non conforme a questa regola sarà considerato equipaggiamento illegale per quel Portiere, indipendentemente che rientri o meno nei precedenti limiti massimi per l'attrezzatura.

Qualsiasi richiesta di modifica deve essere presentata con una domanda all'IIHF prima che vengano apportate modifiche o aggiunte.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

11.5 PROTEZIONI DELLE GINOCCHIA

La protezione del ginocchio deve essere legata e deve adattarsi sotto l'imbottitura della coscia dei pantaloni. Non sono ammessi lembi attaccati all'interno dei parastinchi del Portiere sopra il ginocchio che non siano indossati sotto l'imbottitura della coscia dei pantaloni. La ginocchiera è l'imbottitura che separa la parte interna del ginocchio dal ghiaccio.
La protezione per le ginocchia deve essere indossata con lacci stretti in modo che non oscuri alcuna parte dell'area tra le gambe o il "quinto foro". L'imbottitura tra la ginocchiera e l'interno del ginocchio non è soggetta a questo standard di misurazione. Non sono consentiti rotoli mediali (creste di cucitura rialzate).

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

EQUIPAGGIAMENTO

11.6 GUANTO DA PRESA

È consentito un perimetro massimo di 114,5 cm. Il perimetro del guanto è la misura della lunghezza intorno al guanto.
Il parapolso deve avere una larghezza di 10,5 cm. Il parapolso del guanto è definito come la parte del guanto che protegge il polso dal punto in cui l'articolazione del pollice incontra il polso. Qualsiasi protezione che unisce/migliora il parapolso al guanto sarà considerata parte del guanto piuttosto che del parapolso.

Il parapolso deve avere una lunghezza massima di 20,5 cm (compresi i fissaggi). Tutte le misure seguono il profilo del parapolso. La distanza dal tallone del guanto lungo la sacca e seguendo il contorno dell'interno della sacca del guanto fino alla parte superiore della sacca a "T" non deve superare i 46,0 cm. Il tallone è considerato il punto in cui la linea verticale diritta del parapolso incontra il guanto.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.

11.7 GUANTO A SCUDO

Il guanto a scudo deve essere rettangolare.
Il lembo di protezione del pollice e del polso deve essere fissato allo scudo e seguire il contorno del pollice e del polso.
Creste rialzate non sono consentite su nessuna parte del guanto a scudo.
L'imbottitura protettiva attaccata al dorso o che fa parte dello scudo del Portiere non deve superare i 20,5 cm di larghezza né più di 38,5 cm di lunghezza in qualsiasi punto (questo include i fissaggi). Tutte le misure seguono il profilo del dorso del guanto.
La protezione per il pollice non deve superare i 18,0 cm di lunghezza se misurata dalla sua estremità alla parte superiore dello scudo.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.

11.8 MASCHERA FACCIALE

I Portieri devono indossare sempre la loro maschera facciale durante le fasi di gioco. I Portieri devono indossare maschere protettive di un design approvato dall'IIHF. Una maschera facciale indossata solo per aumentare la superficie coperta sarà considerata illegale.
La maschera facciale deve essere costruita in modo tale che un disco non possa penetrare nelle aperture. I Portieri possono indossare una maschera facciale di colore e design diverso da quello dei loro compagni di Squadra. Il Portiere di riserva non è tenuto a indossare la sua maschera facciale quando attraversa il ghiaccio per tornare alla Panchina dei Giocatori dopo l'intervallo.
Specifiche regole e linee guida per un'adeguata protezione della testa / viso per l'Hockey Femminile e Giovanile Maschile categorie "Under 20" e "Under 18".
➔ Regola 102 – Equipaggiamento specifico per Hockey Femminile e **➔ Regola 202 - Equipaggiamento specifico per Hockey Giovanile Maschile**
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.

11.9 ISPEZIONI DELL'IIHF

I Portieri non possono partecipare al gioco con attrezzature che non siano conformi alle regole. Le ispezioni dell'IIHF possono aver luogo in qualsiasi momento, prima, durante o dopo qualsiasi partita.

I rappresentanti dell'IIHF possono ottenere l'equipaggiamento da uno o tutti i Portieri partecipanti. Questi equipaggiamenti dovranno essere rimossi in un luogo sicuro per la misurazione.

I rilievi verranno registrati e verrà firmato un accordo di fair play dai rispettivi Portieri e dai Responsabili delle Attrezzature della Squadra.
L'attrezzatura non conforme e illegale deve essere corretta prima di poter partecipare ad una partita o prima di un ulteriore utilizzo.

Qualora vengano riscontrate ulteriori irregolarità durante i controlli a posteriori, l'incidente verrà segnalato alle Autorità competenti.
Il rifiuto di sottoporre l'attrezzatura alla misurazione IIHF comporterà le stesse sanzioni imposte ad un Portiere con attrezzatura illegale.

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLA 12 EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE

12.1 EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE

Tutti i dispositivi di protezione, ad eccezione di guanti, casco, paradenti, protezioni per collo/gola e parastinchi dei Portieri, devono essere indossati sotto l'uniforme. Per violazione di questa regola, dopo l'ammonizione dell'Arbitro, sarà inflitta una Penalità Minore.
Ai Giocatori che violano questa regola non sarà permesso di partecipare al gioco fino a quando tale equipaggiamento non sarà stato corretto o rimosso.
Se il Giocatore rifiuta, gli sarà inflitta una Penalità Minore per "Equipaggiamento Illegale" e se torna sul ghiaccio senza effettuare il cambio, gli verrà inflitta una Penalità Cattiva Condotta. Se ciò accadesse una terza volta, al Giocatore verrà assegnata una Penalità Partita Cattiva Condotta.

12.2 GUANTI

Un guanto dal quale è stato rimosso o tagliato tutto o parte del palmo per consentire l'uso della mano nuda sarà considerato un equipaggiamento illegale e se un Giocatore indossa un tale guanto durante il gioco, gli sarà inflitta una Penalità Minore.
Quando viene presentato un reclamo in base a questa regola e tale reclamo non viene accolto, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca alla Squadra che si è lamentata per Ritardo del Gioco.

12.3 PARAGOMITI

Tutti i paragomiti che non hanno un rivestimento esterno protettivo morbido di gomma spugnosa o materiale simile di almeno 1,5 cm di spessore devono essere considerati attrezzature pericolose.

12.4 FAIR PLAY

Queste norme sull'attrezzatura (Sezione 3) sono scritte nello spirito del "Fair Play". Se in qualsiasi momento l'IIHF ritenesse che questo spirito venga abusato, l'attrezzatura incriminata sarà considerata non idonea per il gioco fino a quando non vi sarà un'audizione che determini la sua idoneità.

12.5 ISPEZIONI DELL'IIHF

Le ispezioni dell'IIHF possono aver luogo in qualsiasi momento, prima, durante o dopo qualsiasi partita.
I rappresentanti dell'IIHF possono ottenere l'equipaggiamento da qualsiasi Giocatore delle Squadre partecipanti.
L'attrezzatura non conforme e illegale deve essere corretta prima di poter partecipare ad una partita.
Qualora vengano riscontrate ulteriori irregolarità durante i controlli a posteriori, l'incidente verrà segnalato alle Autorità competenti.
Il rifiuto di sottoporre l'attrezzatura alla misurazione IIHF comporterà le stesse sanzioni imposte ad un Giocatore con attrezzatura illegale.

REGOLA 13 DISCO

13.1 DIMENSIONI

Il disco deve essere di gomma vulcanizzata, o altro materiale approvato, di 2,5 cm di spessore e 7,6 cm di diametro e deve pesare tra 156 g e 170 g. Tutti i dischi utilizzati in competizione devono essere approvati dall'IIHF. Un logo, un marchio e una pubblicità stampati sul disco non devono superare i 4,5 cm di diametro dell'area di ciascuna faccia di un disco o il 35% dell'area di ciascuna faccia del disco. Può esserci una stampa su entrambi i lati del disco.

→ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento.**

EQUIPAGGIAMENTO

13.2 FORNITURA

Il Comitato Organizzatore o la Squadra di Casa sarà responsabile di fornire un'adeguata scorta di dischi Ufficiali che devono essere conservati in condizioni congelate. Questa scorta di dischi deve essere tenuta presso la Panca Puniti sotto il controllo di uno degli Ufficiali fuori campo o di un addetto apposito. Regolamento per i dischi congelati:

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

13.3 DISCO ILLEGALE

Se in qualsiasi momento durante il gioco, un disco diverso da quello legalmente in gioco appare sulla superficie di gioco, il gioco non deve essere interrotto ma deve continuare con il disco legale fino a quando l'azione in corso non è completata mediante il cambio di possesso.

REGOLA 14 REGOLAZIONE DELL'ABBIGLIAMENTO O ATTREZZATURA

14.1 REGOLAZIONE DELL'ABBIGLIAMENTO O ATTREZZATURA

Il gioco non deve essere interrotto, né il gioco può essere ritardato per motivi di regolazione dell'abbigliamento, dell'attrezzatura, dei pattini o dei bastoni.
La responsabilità di mantenere l'abbigliamento e l'attrezzatura in condizioni adeguate spetta al Giocatore.

Se sono necessarie modifiche, il Giocatore lascerà il ghiaccio e il gioco continuerà con un sostituto.
Non è consentito alcun ritardo per la riparazione o la regolazione dell'attrezzatura del Portiere.

Se sono necessarie modifiche, il Portiere lascerà il ghiaccio e il suo posto sarà preso immediatamente dal Portiere di Riserva.

SEZIONE 04

TIPI DI PENALITA'

TIPI DI PENALITA'

REGOLA 15 CHIAMATA DELLE PENALITA'

15.1 CHIAMARE UNA PENALITA'

Se un'infrazione alle regole che richiede una Penalità Minore, Minore di Panca, Maggiore, Cattiva Condotta o Partita Cattiva Condotta, viene commessa da un Giocatore o dal Personale della Squadra mentre quella la Squadra ha il controllo del disco, l'Arbitro fischierà immediatamente e penalizzerà il Giocatore o la Squadra incriminati.
Se un'infrazione alle regole che richiede una Penalità Minore, Minore di Panca, Maggiore, Cattiva Condotta o Partita Cattiva Condotta viene commessa da un Giocatore o dal Personale della Squadra mentre quella Squadra non ha il controllo del disco, l'Arbitro alzerà il braccio per segnalare la chiamata ritardata della penalità. Quando la Squadra da penalizzare ottiene il controllo del disco, gli Arbitri fischieranno per fermare il gioco e comminare la penalità al Giocatore o alla Squadra che ha commesso l'infrazione.
Quando un Giocatore, Manager, Allenatore o Personale della Squadra viene espulso dal gioco per una violazione delle regole di gioco, tale individuo deve lasciare l'area della panchina dei Giocatori e non può, in alcun modo, partecipare ulteriormente al gioco. Ciò include dirigere la Squadra dall'area spettatori o tramite comunicazioni radio. Eventuali violazioni dovranno essere segnalate alle Autorità competenti.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 1.

15.2 CHIAMARE UNA PENALITA' MINORE - GOAL SEGNATO

Se la penalità da infliggere è una Penalità Minore e viene segnato un goal durante il gioco dalla Squadra non in fallo, la Penalità Minore non sarà inflitta, ma le Penalità Maggiori saranno inflitte in modo normale, indipendentemente dal fatto che sia stato o meno segnato un goal.

Se dovessero essere inflitte due (2) o più Penalità Minori e viene segnato un goal durante il gioco dalla Squadra non in fallo, il Capitano della Squadra in fallo designerà all'Arbitro quale Penalità Minore sarà inflitta e quale Penalità Minore sarà annullata a seguito della segnatura del goal.

15.3 CHIAMARE UNA DOPPIA PENALITA' MINORE - GOAL SEGNATO

Quando la penalità da infliggere è applicabile secondo la Regola 47 per "Testata", la Regola 58 "Pomellata", la Regola 60 "Bastone alto" o la Regola 62 "Infilzare", e viene segnato un goal, i minuti della sanzione appropriata saranno assegnati al Giocatore colpevole.
Questa sarà annunciata come una Doppia Penalità Minore per il fallo appropriato e il Giocatore sconterà solo due (2) minuti.

15.4 CHIAMARE UNA PENALITA' - SQUADRA IN INFERIORITA' – GOAL SEGNATO

Quando una Squadra è "in inferiorità numerica" a causa di una o più Penalità Minori o Minori di Panca, e l'Arbitro segnala un'ulteriore Penalità Minore o Minore di Panca contro la Squadra "in inferiorità numerica" e viene segnato un goal dalla parte non in fallo prima che venga fischiato, il goal sarà concesso.
La penalità o le penalità segnalate saranno inflitte e la prima delle Penalità Minori già scontata cesserà automaticamente ai sensi della Regola 16 – Penalità Minori. Le Penalità Maggiori devono essere inflitte nel modo normale indipendentemente dal fatto che un goal sia stato segnato o meno.
Se una Penalità Minore o Minore di Panca viene segnalata contro una Squadra già "in inferiorità numerica" a causa di una Penalità Maggiore, ma prima che il gioco possa essere interrotto per infliggere la Penalità Minore o Minore di Panca, e viene segnato un goal dalla parte non in fallo, la Penalità Minore o Minore di Panca segnalata non sarà inflitta a causa della segnatura della rete.
Qualora venga segnalata una penalità contro una Squadra già "in inferiorità numerica" a causa di una o più Penalità Minori o Minori di Panca, e la penalità segnalata comporti l'assegnazione di un "Tiro di Rigore", ma prima che l'Arbitro possa interrompere il gioco per assegnare il "Tiro di Rigore", la Squadra che non ha commesso il fallo segna un goal, allora la penalità segnalata (che sarebbe risultato un "Tiro di Rigore") sarà inflitta come Penalità Minore (Doppia Minore o Maggiore) e la prima delle Penalità Minori già scontata cesserà automaticamente:
➔ Regola 16 – Penalità Minori.

TIPI DI PENALITA'

15.5 DOVE FARE GLI INGAGGI

Quando ad un'interruzione di gioco dei Giocatori sono penalizzati in modo tale da mettere una o più penalità a una Squadra sul tabellone, il conseguente "ingaggio" deve essere effettuato in uno dei due Punti di Ingaggio a fondo campo della Squadra penalizzata.
Ci sono solo tre (3) eccezioni a questa regola:

(I) quando viene inflitta una penalità dopo la segnatura di un goal, l'"ingaggio" deve essere effettuato a Centro Campo;

(II) quando viene inflitta una penalità alla fine (o all'inizio) di un periodo, l'"ingaggio" deve essere effettuato a Centro Campo;

(III) quando la Squadra in difesa è penalizzata e i Giocatori in attacco entrano nella Zona di Attacco oltre il bordo esterno del cerchio di ingaggio di fondo campo, l'"ingaggio" deve essere effettuato in Zona Neutra.

La Squadra ottiene una "Superiorità numerica" potrà scegliere in quale punto di ingaggio di fondo campo si svolgerà l'ingaggio all'inizio della "Superiorità numerica".

Quando un'infrazione ad una regola è stata commessa da Giocatori di entrambe le Squadre durante il gioco con conseguente interruzione, il successivo "ingaggio" sarà condotto nel punto di ingaggio più vicino in quella zona.
➔ Regola 76 – Dove fare gli Ingaggi.

REGOLA 16 PENALITA' MINORI

16.1 PENALITA' MINORE

Per una Penalità Minore, qualsiasi Giocatore, ad eccezione del Portiere, sarà escluso dal ghiaccio per due (2) minuti durante i quali non sarà consentita alcuna sostituzione.

16.2 INFERIORITA' NUMERICA

"Inferiorità numerica" significa che la Squadra è al di sotto, come forza numerica sul ghiaccio, del suo avversario nel momento in cui viene segnato un goal. La Penalità Minore o Minore di Panca che termina automaticamente è quella con il minor tempo rimanente. Quindi Penalità Minori Coincidenti ad entrambe le Squadre fanno sì che nessuna delle due parti sia in "inferiorità numerica" - vedi Regola 19 – Penalità Coincidenti.

Se, mentre una Squadra è in "inferiorità numerica" per una o più Penalità Minori o Minori di Panca, la quadra avversaria segna un goal, la prima di tali sanzioni verrà automaticamente annullata.
Questa regola si applica anche quando viene assegnato un Goal Tecnico. Questa regola non si applica quando viene segnato un goal su "Tiro di Rigore" (cioè, il Giocatore(i) penalizzato della Squadra che ha commesso il fallo non viene rilasciato per un goal su "Tiro di Rigore").

Criteri per la scadenza di una Penalità Minore:

(I) Una Squadra ha segnato contro una in "inferiorità"?

(II) Una Squadra ha segnato contro una che sta scontando una Penalità Minore sul tabellone?

Se entrambi i criteri sono soddisfatti, la Penalità Minore con il minor tempo sull'orologio si estingue, tranne quando sono scontate come "Penalità Coincidenti".
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 14.

TIPI DI PENALITA'

Quando le Penalità Minori di due Giocatori della stessa Squadra terminano contemporaneamente, il Capitano di quella Squadra designa all'Arbitro quale di tali Giocatori tornerà per primo sul ghiaccio e l'Arbitro istruirà di conseguenza il cronometrista delle Penalità.

16.3 INFRAZIONI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare una Penalità Minore può essere consultato in Tabella 2.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 2.**

REGOLA 17 PENALITA' MINORI DI PANCA

17.1 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca comporta l'allontanamento dal ghiaccio di un Giocatore della Squadra contro cui viene inflitta la penalità per un tempo di due (2) minuti.
Qualsiasi Giocatore, ad eccezione del Portiere della Squadra, può essere designato a scontare la penalità dall'Allenatore tramite il Capitano e tale Giocatore deve prendere prontamente il suo posto in Panca Puniti e scontare la penalità come se fosse una Penalità Minore inflitta a lui.

17.2 INFERIORITA' NUMERICA

Spiegazione di "inferiorità numerica"

➔ **Regola 16.2 – Inferiorità numerica.**

17.3 INFRAZIONI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare una Penalità Minore di Panca può essere consultato in Tabella 3.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 3.**

REGOLA 18 DOPPIE PENALITA' MINORI

18.1 DOPPIA PENALITA' MINORE

Per una Doppia Penalità Minore, qualsiasi Giocatore, ad eccezione del Portiere, sarà escluso dal ghiaccio per quattro (4) minuti durante i quali non sarà consentita alcuna sostituzione.

18.2 INFERIORITA' NUMERICA

Quando una Doppia Penalità Minore è segnalata dall'Arbitro e la Squadra non in fallo segna durante il ritardo, una (1) delle Penalità Minori sarà cancellata e il Giocatore penalizzato sconterà i restanti due (2) minuti del Doppia Penalità Minore. La penalità sarà annunciata come una Doppia Penalità Minore, ma solo due (2) minuti verranno mostrati sul tabellone della penalità.
Spiegazione di "inferiorità numerica":

➔ **Regola 16.2 – Inferiorità numerica.**

18.3 INFRAZIONI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare una Doppia Penalità Minore può essere consultato in Tabella 4

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 4.**

18.4 VIDEO REVIEW IN CAMPO PER DOPPIE PENALITA' MINORI PER BASTONE ALTO

Gli Arbitri hanno l'opzione di esamineranno tutte le giocate che risultano nella valutazione di una Doppia Penalità Minore per "Bastone Alto" allo scopo di: 1. Confermare la chiamata sul ghiaccio, o 2. Annullare la chiamata sul ghiaccio.

TIPI DI PENALITA'

Tali revisioni saranno condotte esclusivamente dall'Arbitro(i) sul ghiaccio in consultazione con altri Ufficiali sul ghiaccio, a seconda dei casi, utilizzando la tecnologia (ad esempio, tablet portatile o televisore o monitor di computer) specificata e fornita secondo norma.
➔ Regola 38.5 - Processo di revisione.

Le comunicazioni tra la Gestione del Video Review e gli Ufficiali sul Ghiaccio saranno limitate al contatto tra il Consulente di Video Review e l'Arbitro per assicurarsi che l'Arbitro riceva tutti i video che potrebbe richiedere, così come gli appropriati angoli di ripresa di cui potrebbero aver bisogno per rivalutare la penalità chiamata.

Non ci saranno contatti o consultazioni se non tra l'Ufficiale(i) sul Ghiaccio e la Gestione del Video Review.
L'Arbitro avrà solo le seguenti opzioni dopo la Video Review riguardo la propria chiamata:

(I) confermare la chiamata sul ghiaccio; o

(II) annullare la chiamata sul ghiaccio.

Nota: Questa regola si applica solo in alcuni Campionati IIHF.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice V – Requisiti tecnici.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

REGOLA 19 PENALITA' COINCIDENTI

19.1 PENALITA' MINORI COINCIDENTI

Quando "Penalità Minori Coincidenti" o "Penalità Minori Coincidenti di Uguale Durata" sono inflitte ai Giocatori di entrambe le Squadre, i Giocatori penalizzati devono tutti prendere posto nelle Panche Puniti e tali Giocatori penalizzati non devono lasciare la Panca Puniti fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle rispettive penalità. Dove sono coinvolti i Portieri, fare riferimento a:
➔ Regola 27.1 – Penalità dei Portieri.

Sostituzioni immediate devono essere effettuate per un "ugual numero di Penalità Minori o "Penalità Minori Coincidenti di uguale durata" per ciascuna Squadra penalizzata e le penalità dei Giocatori per i quali sono state effettuate le sostituzioni non saranno prese in considerazione ai fini della Regola delle "Penalità Differite" ➔ Regola 26 – Penalità Differite.

Quando vengono inflitte più penalità ad entrambe le Squadre, il "numero uguale di Penalità Minori e Maggiori" deve essere eliminato utilizzando la regola della "Penalità Coincidente" e qualsiasi differenza di tempo nelle penalità deve essere scontata in modo normale e visualizzata di conseguenza sul tabellone delle penalità - vedi Regola 19.5 - Applicazione della Regola delle Penalità Coincidenti.

Se non c'è differenza nei tempi delle penalità, tutti i Giocatori sconteranno il loro tempo di penalità assegnato, ma non saranno rilasciati fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle rispettive penalità. Per le "Penalità Coincidenti" che proseguono o sono inflitte durante i tempi supplementari, vedi:➔ Regola 84 – Procedure nei Supplementari.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 17 e 18.

19.2 PENALITA' MAGGIORI COINCIDENTI

Quando "Penalità Maggiori Coincidenti" o "Penalità Coincidenti di Uguale Durata", inclusa una Maggiore, vengono inflitte ai Giocatori di entrambe le Squadre, i Giocatori penalizzati devono tutti prendere posto nelle Panche Puniti e tali Giocatori penalizzati non devono lasciare la Panca Puniti fino alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle rispettive penalità.

TIPI DI PENALITA'

Sostituzioni immediate devono essere effettuate per un "ugual numero di Penalità Maggiori" o "Penalità Coincidenti di uguale durata" inclusa una Penalità Maggiore per ogni Squadra penalizzata, e le penalità dei Giocatori per i quali sono state effettuate le sostituzioni non saranno essere prese in considerazione ai fini delle Penalità Differite.

➔ **Regola 26 – Penalità Differite.**

In tali situazioni, se uno o entrambi i Giocatori hanno ricevuto una Penalità Partita Cattiva Condotta in aggiunta alle loro Penalità Maggiori, non è richiesto alcun sostituto per prendere posto in Panca Puniti.

19.3 ULTIMI CINQUE MINUTI E OVERTIME

Durante gli ultimi cinque (5) minuti del tempo regolamentare, o in qualsiasi momento nei tempi Supplementari, quando viene assegnata una Penalità Minore (o Doppia Penalità Minore) a un Giocatore della Squadra A e viene assegnata una Penalità Maggiore a un Giocatore della Squadra B nella stessa interruzione di gioco, i tre (3) minuti (o un (1) minuto) di differenza saranno immediatamente scontati come Penalità Maggiore.

Ciò è applicabile anche quando vengono annullate le "Penalità Coincidenti", secondo gli esempi sopra menzionati. La Squadra deve mettere immediatamente il Giocatore penalizzato o il Giocatore sostituto in Panca Puniti.

La differenza sarà registrata sul tabellone delle penalità come una penalità di tre (3) minuti o di un (1) minuto (a seconda dei casi) e scontata allo stesso modo di una Penalità Maggiore. Questa regola sarà applicata indipendentemente dalla forza sul ghiaccio delle due Squadre nel momento in cui vengono inflitte le penalità sopra descritte.

19.4 APPLICAZIONE DELLA REGOLA SULLE PENALITA' COINCIDENTI

Quando vengono inflitte più penalità a entrambe le Squadre durante la stessa interruzione del gioco, gli Arbitri devono utilizzare le seguenti regole per determinare le forze sul ghiaccio per entrambe le Squadre:

(I) Cancellare quante più Penalità Maggiori possibili;

(II) Cancellare quante più Penalità Minori, Minori di Panca e/o Doppie Minori possibili.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 15.**

REGOLA 20 PENALITA' MAGGIORI

20.1 PENALITA' MAGGIORE

Una Penalità Maggiore sarà inflitta a qualsiasi Giocatore che commetta un fallo fisico e che incautamente metta in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro, non sarebbe sufficiente sanzionarlo con una Penalità Minore o Doppia Minore.
Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza ed in generale sulla censurabilità del gesto implicata.

Per la prima (1°) Penalità Maggiore in una singola partita, l'autore del fallo, eccetto il Portiere, sarà allontanato dal ghiaccio per cinque (5) minuti durante i quali non sarà consentito alcun sostituto.

Quando un Giocatore riceve una Penalità Maggiore e una Penalità Minore contemporaneamente, la Penalità Maggiore deve essere scontata per prima dal Giocatore penalizzato (o dal sostituto del Portiere), eccetto quando ➔ **Regola 19.2 – Penalità Maggiori Coincidenti** sono in vigore, nel qual caso la Penalità Minore sarà registrata e scontata per prima.

TIPI DI PENALITA'

20.2 INFERIORITA' NUMERICA

Anche se una Penalità Maggiore fa sì che una Squadra sia "in inferiorità numerica", il Giocatore penalizzato che sta scontando la Penalità Maggiore non lascia la Panca Puniti quando la Squadra avversaria segna un goal. Il Giocatore deve attendere che l'intera Penalità Maggiore scada prima di poter uscire dalla Panca Puniti.

20.3 SOSTITUZIONE

Quando a un Giocatore è stata inflitta una Penalità Maggiore ed è stato espulso dal gioco o si è infortunato, la Squadra in fallo deve mettere immediatamente un sostituto in Panca Puniti. Potrà quindi uscire legalmente dalla Panca Puniti quando la Penalità Maggiore sarà scaduta.

20.4 AUTOMATICA PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una "Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta" sarà applicata a qualsiasi Giocatore a cui è inflitta una seconda Penalità Maggiore, o una seconda Penalità Cattiva Condotta nella stessa partita. Una "Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta" sarà applicabile anche ogni volta che a un Giocatore viene inflitta una Penalità Maggiore per una qualsiasi delle infrazioni elencate nelle Tabelle di Riferimento.
Quando vengono inflitte una Maggiore e "Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta", il Giocatore sarà espulso dal ghiaccio per il resto della partita, ma un sostituto potrà sostituire il Giocatore rimosso dopo che sono trascorsi cinque (5) minuti.
Riepilogo delle "Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta" – vedi le regole specifiche per le descrizioni complete.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 6.

20.5 INFRAZIONI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare una Penalità Maggiore può essere consultato in Tabella 5, 6 e 7.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 5, 6 e 7.

20.6 VIDEO REVIEW IN CAMPO PER PENALITA' MAGGIORI

Gli Arbitri esamineranno tutte le giocate che risultano nella valutazione di qualsiasi Penalità Maggiore allo scopo di confermare (o modificare) la loro chiamata originaria sul ghiaccio. Eccezione a questa regola è che, le situazioni secondo la Regola 46 – Rissa, possono essere riviste solo se rientrano nella Regola 46.5 – Pugno pericoloso – "Pugno inaspettato". Nessun'altra situazione secondo la Regola 46 - Rissa può essere rivista.

Tali revisioni saranno condotte esclusivamente dall'Arbitro(i) sul ghiaccio in consultazione con altri Ufficiali sul ghiaccio, a seconda dei casi, utilizzando la tecnologia (ad esempio, tablet portatile o televisore o monitor di computer) specificata e fornita secondo norma:

➔ Regola 38.5 - Processo di revisione.

Le comunicazioni tra la Gestione del Video Review e gli Ufficiali sul Ghiaccio saranno limitate al contatto tra il Consulente di Video Review e l'Arbitro per assicurarsi che l'Arbitro riceva tutti i video che potrebbe richiedere, così come gli appropriati angoli di ripresa di cui potrebbero aver bisogno per rivalutare la penalità chiamata.
Non ci saranno contatti o consultazioni se non tra l'Ufficiale(i) sul Ghiaccio e la Gestione del Video Review.
L'Arbitro avrà solo le seguenti opzioni dopo la Video Review riguardo la propria chiamata:

(I) confermare la loro chiamata originaria per Penalità Maggiore; o

(II) ridurre la loro chiamata originaria per Penalità Maggiore a una penalità più lieve per la stessa infrazione;

(III) annullare del tutto la Penalità Maggiore originaria.

Nota: Questa regola si applica solo in alcuni Campionati IIHF.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice V – Requisiti tecnici.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

TIPI DI PENALITA'

20.7 RAPPORTI

L'Arbitro è tenuto a segnalare tutte le Penalità Maggiori e le concomitanti circostanze alle Autorità Competenti immediatamente dopo la partita in cui si verificano.

REGOLA 21 AZIONI PERICOLOSE

21.1 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Maggiore con una Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta sarà inflitta a qualsiasi Giocatore che commetta un'azione non contemplata dalle regole di gioco e che, a giudizio dell'Arbitro, metta in pericolo qualsiasi persona coinvolta nel gioco.

21.2 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, sanzioni disciplinari aggiuntive possono essere applicate dalle Autorità Competenti a propria discrezione.
➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare.

REGOLA 22 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA

22.1 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA

In caso di Penalità Cattiva Condotta a qualsiasi Giocatore ad eccezione del Portiere, i Giocatori saranno esclusi dal ghiaccio per un periodo di dieci (10) minuti ciascuno. Un Giocatore sostituto può sostituire immediatamente il Giocatore che sta scontando una Penalità Cattiva Condotta. Un Giocatore la cui Penalità Cattiva Condotta è scaduta rimarrà in Panca Puniti fino alla successiva interruzione di gioco. Una "Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta" sarà assegnata a qualsiasi Giocatore cui sia inflitta una seconda (2°) Penalità Cattiva Condotta nella stessa partita.

22.2 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA – PORTIERE

Se un Portiere sul ghiaccio incorre in una Penalità Cattiva Condotta, questa penalità sarà scontata da un altro membro della sua Squadra che si trovava sul ghiaccio al momento dell'infrazione. Questo Pattinatore deve essere designato dall'Allenatore della Squadra incriminata tramite il Capitano.

22.3 INFERIORITA' NUMERICA

Un Giocatore che riceve una Penalità Cattiva Condotta non causa il gioco in "inferiorità numerica" della propria Squadra a meno che non riceva anche una Penalità Minore o Maggiore oltre alla Penalità Cattiva Condotta.

Quando un Giocatore riceve contemporaneamente una Penalità Minore e una Penalità Cattiva Condotta, la Squadra penalizzata metterà immediatamente un Giocatore sostituto in Panca Puniti e sconterà la Penalità Minore senza modifiche.

Se la Squadra avversaria segna durante il tempo in cui è scontata la Penalità Minore, la Penalità Minore terminerà (tranne se **➔ Regola 15.4 – Squadra in inferiorità numerica – Goal segnato** è applicabile) e la Penalità Cattiva Condotta del Giocatore originariamente penalizzato inizierà immediatamente.

22.4 RAPPORTI

Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.

22.5 INFRAZIONI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare di Penalità Cattiva Condotta può essere consultato in Tabella 9.
➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 9.

TIPI DI PENALITA'

REGOLA 23 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

23.1 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Partita Cattiva Condotta comporta la sospensione di un Giocatore per il resto della partita, ma è consentito un sostituto per sostituire il Giocatore espulso. Venti (20) minuti vengono registrati sul Foglio Partita al Giocatore che incorre in una Penalità Partita Cattiva Condotta.

23.2 MISURE DISCIPLINARI

Un Giocatore, Allenatore o altro Personale della Squadra che incorre in una Penalità Partita deve essere segnalato alle Autorità Competenti che avranno pieno potere di imporre ulteriori misure disciplinari alla persona sanzionata.

→ Regola 28 – Disciplina Supplementare.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.**

23.3 MISURE DISCIPLINARI - CATEGORIA GENERALE

Il rispettivo processo è delineato nel Codice Disciplinare IIHF.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.**

23.4 MISURE DISCIPLINARI - ABUSI AGLI UFFICIALI

Il rispettivo processo è delineato nel Codice Disciplinare IIHF.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.**

23.5 MISURE DISCIPLINARI - CATEGORIA DI INFRAZIONI DI BASTONE

Il rispettivo processo è delineato nel Codice Disciplinare IIHF.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.**

23.6 MISURE DISCIPLINARI - CATEGORIA DI FALLI FISICI

Il rispettivo processo è delineato nel Codice Disciplinare IIHF.

← **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.**

23.7 AUTOMATICA PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

→ Regola 20.4 – Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta.

23.8 ALTRE INFRAZIONI – CHE POTREBBERO PORTARE A UNA PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Un elenco delle infrazioni che possono comportare l'assegnazione di una Penalità Partita Cattiva Condotta può essere consultato in Tabella 10. Inoltre, il seguente elenco di infrazioni può anche comportare l'assegnazione di una Penalità Partita Cattiva Condotta:

(I) interferire con o colpire uno spettatore

(II) insulti razziali o insulti o commenti sessuali

(III) sputare, imbrattare di sangue su o contro un avversario o uno spettatore

(IV) mordere un avversario o uno spettatore

Qualsiasi Giocatore o Personale della Squadra che interferisce fisicamente con gli spettatori, viene coinvolto in un alterco con uno spettatore o lancia qualsiasi oggetto contro uno spettatore, incorrerà automaticamente in una Penalità Partita Cattiva Condotta e l'Arbitro deve segnalare tutte queste infrazioni all'Autorità Competente, che avranno pieno potere di imporre le ulteriori sanzioni che riterranno opportune.

→ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 10.

TIPI DI PENALITA'

REGOLA 24 TIRO DI RIGORE

24.1 TIRO DI RIGORE

Un "Tiro di Rigore" è studiato per ripristinare un'opportunità da rete persa a causa di un fallo commesso dalla Squadra colpevole, in base ai parametri stabiliti in queste regole.

24.2 PROCEDURA

L'Arbitro annuncerà il motivo per cui è stato assegnato il "Tiro di Rigore" e farà annunciare il Pattinatore selezionato dalla Squadra avente diritto ad eseguire il "Tiro di Rigore" tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico.
L'Arbitro posizionerà quindi il disco sul Punto di Ingaggio a Centro Campo e il Giocatore che esegue il "Tiro di Rigore", all'istruzione dell'Arbitro, tramite il fischietto, giocherà il disco da lì e tenterà di segnare al Portiere.

Il disco deve essere tenuto in movimento verso la Linea di Porta avversaria e una volta che è stato tirato, il gioco sarà considerato concluso. Nessun goal può essere segnato su un rimbalzo di alcun tipo (un'eccezione è il disco colpisce il palo della porta o dalla traversa, poi il Portiere e poi direttamente in porta), e ogni volta che il disco attraversa la Linea di Porta o si ferma completamente, il "Tiro di Rigore" sarà considerato completato.

Il "movimento tipo lacrosse" per cui il disco viene raccolto sulla pala del bastone e "scagliato" nella rete è consentito a condizione che il disco non sia mai sollevato al di sopra dell'altezza delle spalle e quando rilasciato, non sia portata più in alto della traversa.
➔ Regola 80.1 – Giocare il Disco con Bastone Alto.

Non è consentito il "movimento tipo spin-o-rama" in cui il Giocatore completa un giro di 360° mentre si avvicina alla porta. Se un Giocatore esegue una tale mossa durante il "Tiro di rigore", il tiro deve essere fermato dall'Arbitro e nessun goal ne risulterà.

Solo un Giocatore indicato come Portiere o Portiere di Riserva può difendere in un "Tiro di rigore".

Il Portiere deve rimanere nella sua area fino a quando il Giocatore che sta effettuando il "Tiro di rigore" non ha toccato il disco.
Se al momento dell'assegnazione di un "Tiro di rigore", il Portiere della Squadra penalizzata è stato rimosso dal ghiaccio per essere sostituito da un altro Giocatore, al Portiere sarà consentito di tornare sul ghiaccio prima che venga effettuato il "Tiro di Rigore".
La Squadra contro la quale è stato inflitto il "Tiro di Rigore" può sostituire il proprio Portiere per difendersi dal tiro, tuttavia, quel Portiere titolare non può riprendere la sua posizione fino alla successiva interruzione del gioco.
Durante l'esecuzione del "Tiro di Rigore", i Giocatori di entrambe le parti si ritireranno ai lati della Pista di fronte alla propria Panchina dei Giocatori.

24.3 GIOCATORE DESIGNATO

In tutti i casi in cui è stato assegnato un "Tiro di rigore", il "Tiro di rigore" deve essere effettuato da un Pattinatore selezionato dall'Allenatore o dal Capitano della Squadra non in fallo tra qualsiasi Pattinatore non penalizzato della propria Squadra. Tale selezione deve essere comunicata all'Arbitro e non può essere modificata.

TIPI DI PENALITA'

24.4 VIOLAZIONE DURANTE IL "TIRO DI RIGORE"

Se il Portiere lascia la propria area prima che il Giocatore che esegue il "Tiro di rigore" tocchi il disco, o commetta un qualsiasi fallo, l'Arbitro consentirà l'esecuzione del "Tiro di rigore".

Se il "Tiro di Rigore" fallisce, l'Arbitro dovrà permettere che il "Tiro di Rigore" venga ripetuto. Quando un'infrazione degna di una Penalità Minore viene commessa dal Portiere durante il "Tiro di Rigore" causandone il fallimento, non viene assegnata alcuna penalità ma l'Arbitro dovrà consentire che il "Tiro di Rigore" venga ripetuto.

Se un Portiere commette una seconda (2°) violazione e il "Tiro di Rigore" fallisce, gli sarà inflitta una Penalità Cattiva Condotta e l'Arbitro permetterà che il "Tiro di Rigore" venga ripetuto.

Una terza (3°) violazione comporterà l'assegnazione al Portiere di una Penalità Partita Cattiva Condotta e verrà assegnato il goal.
Quando il Portiere commette una Penalità Maggiore che causa il fallimento del tiro, l'Arbitro consentirà che il "Tiro di Rigore" venga ripetuto e le sanzioni appropriate saranno inflitte al Portiere.

Il Portiere può tentare di fermare il "Tiro di Rigore" in qualsiasi modo tranne che lanciando il bastone o qualsiasi oggetto, togliendosi deliberatamente il suo casco e/o maschera facciale o spostando deliberatamente la porta, nel qual caso verrà assegnato un goal.

Durante il "Tiro di Rigore", se il Portiere, nel tentativo di effettuare una parata, dovesse accidentalmente spostare la porta, l'Arbitro dovrà prendere una delle seguenti decisione:

(I) Assegna un goal se ritiene che il Giocatore avrebbe segnato nell'area normalmente occupata dalla porta se non fosse stata spostata.

(II) Consente la ripetizione del "Tiro di rigore" se non viene segnato o non è possibile determinare se il disco sarebbe entrato nell'area normalmente occupata dalla porta.

(III) Se la porta viene spostata dopo che il disco ha attraversato la Linea di Porta ponendo fine al "Tiro di rigore", le determinazioni di cui sopra non si applicano, il "Tiro di rigore" è completato.

Se, durante l'esecuzione di un "Tiro di Rigore", qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra avversaria interferisce o distrae il Giocatore che sta effettuando il "Tiro di Rigore" e, a causa di tale azione, il "Tiro di Rigore" fallisce, sarà consentito un secondo (2°) tentativo. L'Arbitro infliggerà una Penalità Minore di Panca alla Squadra che ha commesso il fallo, e se un Giocatore in Panchina è il responsabile, sarà assegnata una Penalità Cattiva Condotta al Giocatore responsabile. Quando un Allenatore o il Personale della Squadra è colpevole di tale atto, una Penalità Partita Cattiva Condotta sarà assegnata alla persona responsabile e la questione sarà segnalata alle Autorità Competenti per eventuali ulteriori azioni disciplinari.

Se, durante l'esecuzione del "Tiro di Rigore", qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra che effettua il "Tiro di Rigore" interferisce o distrae il Portiere che difende il "Tiro di Rigore" e, a causa di tale azione, il tiro è andato a buon fine, l'Arbitro non decreterà alcun goal e infliggerà una Penalità Minore di Panca alla Squadra che ha commesso l'infrazione.

Se durante l'esecuzione del "Tiro di Rigore" uno spettatore lancia sul ghiaccio qualsiasi oggetto che, a giudizio dell'Arbitro, interferisca con il Giocatore che sta effettuando il "Tiro di Rigore" o con il Portiere che difende il "Tiro di Rigore", dovrà consentire di ripetere il "Tiro di Rigore". Per gli incidenti che coinvolgono la misurazione del bastone fare riferimento a:
➔ Regola 10.5 Misurazione del bastone e **➔ Regola 10.6 – Misurazione del bastone – Prima di un "Tiro di rigore".**

TIPI DI PENALITA'

24.5 DOVE FARE GLI INGAGGI

Se viene segnato un goal in un "Tiro di rigore", l'ingaggio avverrà a Centro Campo. Se un goal non viene segnato, il disco deve essere giocato in uno dei due Punti di Ingaggio nella zona in cui è stato tentato il "Tiro di rigore", tranne quando un'altra regola impone che la posizione dell'"ingaggio" debba trovarsi in una posizione diversa, come quando gli "uomini in attacco" entrano nella zona oltre il bordo esterno del Cerchio di Ingaggio di fondo campo o quando la Squadra in attacco è stata penalizzata nella stessa fase di gioco.

➔ Regola 76.2 – Dove fare gli ingaggi.

24.6 RISULTATI

Se un goal viene segnato in un "Tiro di Rigore", non sarà assegnata un'ulteriore penalità al Giocatore o al Portiere che ha commesso il fallo a meno che l'infrazione per la quale è stato assegnato il "Tiro di Rigore" sia una Penalità Maggiore o Cattiva Condotta, nel qual caso gli sarà inflitta una sanzione adeguata.
Se l'infrazione per la quale è stato assegnato il "Tiro di Rigore" dovesse normalmente incorrere in una Penalità Minore, allora indipendentemente dall'esito del "Tiro di Rigore", nessuna ulteriore Penalità Minore sarà scontata.

Se l'infrazione per la quale è stato assegnato il "Tiro di Rigore" era sanzionabile in una Doppia Penalità Minore, o se alla Squadra che ha commesso l'infrazione è stata valutata una Penalità Minore aggiuntiva nella stessa fase di gioco, la prima Penalità Minore non viene assegnata poiché il "Tiro di Rigore" è stato assegnato per ripristinare l'opportunità persa di segnare.
La seconda Penalità Minore sarà inflitta e scontata indipendentemente dal fatto che il "Tiro di rigore" si traduca in un goal. Questo sarà annunciato come una Doppia Penalità Minore per il fallo appropriato e il Giocatore sconterà solo due (2) minuti.
Nessuna penalità scadrà quando viene segnato un goal contro una Squadra su un "Tiro di rigore".
Se due (2) "Tiri di Rigore" possono essere assegnati alla stessa Squadra durante la stessa interruzione di gioco (due (2) falli separati), può essere segnato o assegnato un solo (1) goal in una singola interruzione del gioco.
Nel caso in cui il primo "Tiro di Rigore" si traduca in un goal, il secondo "Tiro di Rigore" non sarà eseguito ma sarà assegnata e scontata la penalità appropriata per l'infrazione commessa.

24.7 TEMPISMO

Se il fallo su cui si basa il "Tiro di Rigore" si verifica durante il tempo di gioco effettivo, il "Tiro di Rigore" deve essere assegnato e eseguito immediatamente nel modo consueto indipendentemente da qualsiasi attesa causata da un fischio ritardato dell'Arbitro per consentire il proseguimento del gioco fino a che la Squadra in attacco ha perso il possesso del disco a favore di quella in difesa, per la quale questo ritardo comporti la scadenza del tempo di gioco regolamentare di un qualsiasi periodo.
Il tempo necessario per l'esecuzione di un "Tiro di rigore" non deve essere incluso nel tempo di gioco regolamentare o nei tempi Supplementari.

24.8 INFRAZIONI

Quando un Giocatore, in Zona Neutra o di Attacco, in "controllo" del disco (o che avrebbe potuto ottenere "possesso e controllo" del disco) e non avendo altro avversario da superare oltre al Portiere, subisce fallo da dietro, quindi impedendo una ragionevole opportunità di segnare, sarà assegnato un "Tiro di Rigore" alla Squadra che non ha commesso il fallo.
Tuttavia, l'Arbitro non interromperà il gioco fino a quando la Squadra attaccante non avrà "perso il possesso" del disco a favore della Squadra in difesa.

L'intenzione di questa regola è di ripristinare una ragionevole "opportunità da segnare" che è andata persa. Se, tuttavia, il giocatore che ha subito il fallo è in grado di recuperare e ottenere una "ragionevole opportunità di segnare" (o un compagno di Squadra è in grado di ottenere una ragionevole opportunità di segnare), nessun "Tiro di Rigore" deve essere assegnato ma la penalità appropriata deve essere segnalata e inflitta se non viene segnato un goal durante il gioco.

"Controllo del disco" indica l'atto di spingere il disco con il bastone, la mano o i piedi.

TIPI DI PENALITA'

Affinché un "Tiro di Rigore" venga assegnato a un Giocatore che ha subito un fallo da dietro, devono essere stati soddisfatti i seguenti quattro (4) criteri:

(I) L'infrazione deve essere avvenuta in Zona Neutra o di Attacco, (cioè oltre la Linea Blu del portatore del disco);

(II) L'infrazione deve essere stata commessa da dietro (eccetto un fallo commesso da davanti dal Portiere durante una situazione di contropiede);

(III) al Giocatore in "possesso e controllo" (o che, a giudizio dell'Arbitro, chiaramente avrebbe "ottenuto il possesso e il controllo") del disco deve essere stata negata una ragionevole possibilità di segnare. Il fatto che il Giocatore abbia potuto tirare non elimina automaticamente questa giocata dai criteri di considerazione del "Tiro di Rigore". Se il fallo è stato commesso da dietro e al Giocatore è stata negata "un'opportunità più che ragionevole di segnare" a causa del fallo, allora deve essere comunque assegnato il "Tiro di rigore";

(IV) Il Giocatore in "possesso e controllo" o che, a giudizio dell'Arbitro, chiaramente avrebbe "ottenuto il possesso e il controllo" del disco, non deve avere avuto nessun Giocatore avversario tra sé e il Portiere.

Se, a giudizio dell'Arbitro, un Giocatore entra prima in contatto con il disco e successivamente fa sgambettare l'avversario così facendo, non sarà assegnato alcun "Tiro di Rigore", ma sarà inflitta una Penalità Minore per "sgambetto".

Si precisa che, se il Giocatore attaccante riesce ad aggirare il Portiere e non ha nessun Giocatore in difesa tra loro e la "porta vuota", e subisce fallo da dietro dal Portiere o da un altro Giocatore in difesa, nessun Goal Tecnico può essere assegnato finché il Portiere è ancora sul ghiaccio. Verrà assegnato un "Tiro di rigore".

➔ Per una lista delle infrazioni che comportano l'infliggere un Tiro di Rigore fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 11.

REGOLA 25 GOAL TECNICI

25.1 GOAL TECNICO

Un goal sarà assegnato alla Squadra in attacco quando la Squadra avversaria avrà tolto il proprio Portiere dal ghiaccio e un attaccante ha "il possesso e il controllo del disco" (o "avrebbe guadagnato il possesso e il controllo") in Zona Neutra o di Attacco, senza alcun Giocatore in difesa tra lui e la porta avversaria, e gli è "impedito di segnare" a seguito di un'infrazione commessa dalla Squadra in difesa.

➔ Regola 25.3 – Infrazioni quando il Portiere non è sul Ghiaccio

25.2 INFRAZIONI – QUANDO IL PORTIERE È SUL GHIACCIO

Un goal sarà assegnato quando ad un Giocatore attaccante con "un'imminente opportunità di segnare" è "impedito di segnare" a causa di un Giocatore in difesa per aver spostato il Palo della Porta, "deliberatamente o accidentalmente" e deve essere determinato che il disco sarebbe entrato in Porta all'interno della normale posizione dei Pali.

➔ Regola 63.7 – Goal Tecnico.

25.3 INFRAZIONI – QUANDO IL PORTIERE NON È SUL GHIACCIO

Un elenco delle infrazioni che possono comportare un Goal Tecnico quando il Portiere è stato rimosso per un attaccante extra può essere consultato in Tabella 12.

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 12.

25.4 INFRAZIONI – DURANTE IL CORSO DI UN "TIRO DI RIGORE"

Un goal sarà assegnato quando un Portiere tenta di fermare un "Tiro di Rigore" lanciando il suo bastone o qualsiasi altro oggetto al Giocatore che sta effettuando il "Tiro di Rigore" o spostando la porta (intenzionalmente o accidentalmente) o rimuovendo la sua maschera per forzare un'interruzione.

➔ Regola 63.7 – Goal Tecnico.

TIPI DI PENALITA'

REGOLA 26 PENALITA' DIFFERITE

26.1 PENALITA' DIFFERITA

Se un terzo (3°) Giocatore di qualsiasi Squadra viene penalizzato mentre due (2) Giocatori della stessa Squadra stanno scontando penalità, il tempo della penalità del terzo (3°) Giocatore non inizierà fino a quando la penalità di uno (1) dei due (2) Giocatori già penalizzati non scade. Il terzo (3°) Giocatore penalizzato deve recarsi immediatamente alla Panca Puniti. Possono essere sostituiti sul ghiaccio per mantenere la "forza sul ghiaccio" a non meno di tre (3) Pattinatori per la loro Squadra.

Quando le penalità di due (2) Giocatori della stessa Squadra scadranno contemporaneamente, il Capitano di quella Squadra designerà all'Arbitro quale Giocatore tornerà per primo sul ghiaccio e l'Arbitro istruirà di conseguenza il cronometrista (questo è fatto per accelerare il rilascio di un Giocatore dalla Panca Puniti quando la Squadra avversaria segna in "Superiorità Numerica").

26.2 SCADENZA DELLE PENALITA'

Quando una qualsiasi Squadra ha tre (3) Giocatori che stanno scontando penalità contemporaneamente e a causa della regola della penalità differita, un sostituto per il terzo (3°) trasgressore è sul ghiaccio, nessuno dei tre (3) Giocatori penalizzati in Panca Puniti può tornare sul ghiaccio finché il gioco non si ferma.
Quando il gioco è stato interrotto, il Giocatore la cui penalità è completamente scaduta può tornare sul ghiaccio. Durante il gioco, il Cronometrista consentirà ai Giocatori penalizzati di tornare sul ghiaccio, nell'ordine di scadenza delle loro penalità, ma solo quando la Squadra penalizzata ha diritto ad avere più di quattro (4) Giocatori sul ghiaccio. In caso contrario, questi Giocatori devono attendere fino alla prima interruzione del gioco dopo la scadenza delle loro penalità per essere rilasciati dalla Panca Puniti.

26.3 PENALITA' MAGGIORI E MINORI

Quando una Penalità Maggiore e una Minore vengono inflitte contemporaneamente a diversi Giocatori della stessa Squadra, il Cronometrista registra la Penalità Minore come prima penalità.

REGOLA 27 PENALITA' DEL PORTIERE

27.1 PENALITA' MINORE AL PORTIERE

Un Portiere non deve essere inviato alla Panca Puniti per un'infrazione che comporta una Penalità Minore, ma invece la Penalità Minore deve essere scontata da un altro membro della sua Squadra che era sul ghiaccio quando è stata commessa l'infrazione. Questo Giocatore deve essere designato dall'Allenatore della Squadra in fallo tramite il Capitano in campo e tale sostituto non può essere cambiato.

Un Giocatore penalizzato non può scontare la penalità del Portiere.
Se al Portiere sono inflitte delle Penalità che risulteranno Penalità Coincidenti, e come conseguenza, la sua Squadra è tenuta a giocare in "inferiorità numerica" a causa di ulteriori Penalità inflitte al Portiere, il Giocatore designato a scontare le aggiuntive Penalità di tempo inflitte al Portiere può essere un qualsiasi Giocatore designato dall'Allenatore della Squadra colpevole tramite il Capitano.

27.2 PENALITA' MAGGIORE AL PORTIERE

Un Portiere non deve essere inviato alla Panca Puniti per un'infrazione che comporta una Penalità Maggiore, ma invece la Penalità Maggiore deve essere scontata immediatamente da un altro membro della sua Squadra che era sul ghiaccio quando è stata commessa l'infrazione.

TIPI DI PENALITA'

Questo Giocatore deve essere designato dall'Allenatore della Squadra in fallo tramite il Capitano in campo e tale sostituto non può essere cambiato.

Quando a un Portiere viene inflitta una Penalità Maggiore più una Penalità Partita Cattiva Condotta, che è coincidente con una Penalità Maggiore della Squadra avversaria, nessun Giocatore è tenuto a scontare le penalità del Portiere in Panca Puniti, poiché è stato espulso dal gioco.
Se un Portiere incorre in due (2) Penalità Maggiori in una partita (risulta una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta), sarà espulso dal ghiaccio per il resto della partita e il suo posto sarà preso da un membro della propria Squadra, o dal Portiere di Riserva che sia disponibile. A tale Giocatore sarà concesso l'equipaggiamento completo da Portiere.

27.3 -PENALITA' CATTIVA CONDOTTA AL PORTIERE

Se un Portiere sul ghiaccio incorre in una Penalità Cattiva Condotta, questa penalità sarà scontata da un altro membro della sua Squadra che era sul ghiaccio quando è stata commessa l'infrazione.
Questo Giocatore deve essere designato dall'Allenatore della Squadra in fallo tramite il Capitano e tale sostituto non può essere cambiato.

27.4 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA AL PORTIERE

Se un Portiere dovesse incorrere in una Penalità Partita Cattiva Condotta, il suo posto sarà preso da un membro della propria Squadra, o dal Portiere di Riserva che sia disponibile. A tale Giocatore sarà concesso l'equipaggiamento completo da Portiere.

27.5 LASCIARE L'AREA DI PORTA

Una Penalità Minore sarà inflitta a un Portiere che lascia le immediate vicinanze della propria Area di Porta durante un alterco.

Tuttavia, se l'alterco si verifica nella o vicino all'Area di Porta, l'Arbitro può indirizzare il Portiere in una posizione neutrale e non infliggerà una penalità per aver lasciato le immediate vicinanze dell'Area di Porta. Allo stesso modo, se il Portiere è legittimamente fuori dalle immediate vicinanze dell'Area di Porta allo scopo di procedere alla Panchina dei Giocatori per farsi sostituire da un attaccante in più, e successivamente viene coinvolto in un alterco, la Penalità Minore per aver lasciato l'Area di Porta non sarà valutata.

Inoltre, durante le interruzioni di gioco, non possono recarsi presso la propria Panca dei Giocatori allo scopo di ricevere un bastone o dell'equipaggiamento sostitutivo o per ripararlo, o a causa di un infortunio, o per ricevere istruzioni, senza aver prima ottenuto il permesso per farlo dall'Arbitro. In caso contrario, deve essere immediatamente sostituito dal Portiere di Riserva (senza alcun ritardo) o essere inflitta una Penalità Minore di Panca.
➔ **Regola 63 – Ritardo del Gioco.**

27.6 PARTECIPARE AL GIOCO OLTRE LA LINEA ROSSA DI CENTRO CAMPO

Se un Portiere partecipa al gioco in qualsiasi modo (gioca intenzionalmente il disco o carica un avversario) quando si trova oltre la Linea Rossa centrale, gli sarà inflitta una Penalità Minore. La posizione del disco è il fattore determinante per l'applicazione di questa regola.

27.7 AREA RISERVATA DEL PORTIERE

Un Portiere non può giocare il disco al di fuori dell'area riservata dietro la porta.
Se il Portiere gioca il disco al di fuori dell'area designata dietro la Linea di Porta, verrà inflitta una Penalità Minore per "Ritardo del Gioco". Il fattore determinante sarà la posizione del disco.

TIPI DI PENALITA'

La Penalità Minore non sarà assegnata quando un Portiere gioca il disco mantenendo il contatto del pattino con la propria Area di Porta. L'area trapezoidale designata è contrassegnata da linee dietro ogni porta. Le linee corrono diagonalmente dalla Linea di Porta alla Balaustra dietro la porta. La dimensione esterna alla Linea di Porta è di 6,80 m e alla balaustra di 8,60 m.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice VI – Infografica.**

27.8 INFRAZIONI – SOLO PER I PORTIERI

Un elenco delle infrazioni che possono comportare una penalità al Portiere può essere consultato in Tabella 13.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV – Tabelle Riassuntive – Tabella 13.**

REGOLA 28 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

28.1 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

Le Autorità competenti possono, a loro discrezione, indagare su qualsiasi incidente che si verifica in relazione a qualsiasi partita giocata sotto la giurisdizione dell'IIHF, incluse partite di mondiali, precampionato, allenamento o amichevoli e partite di campionato.
Le Autorità Competenti possono valutare ulteriori Misure Disciplinari per qualsiasi infrazione commessa nel corso di una partita o in seguito ad essa da un Giocatore, Allenatore o da Personale della Squadra o da un Dirigente della Squadra, indipendentemente dal fatto che tale infrazione sia stata o meno sanzionata dall'Arbitro(i).

28.2 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE - PARTITE PRE-CAMPIONATO E AMICHEVOLI

Per ulteriori informazioni sulla Disciplina Supplementare nelle partite precampionato e nelle amichevoli, fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

🡐 **Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHFF.**

REGOLA 29 SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA

La raccolta e le spiegazioni dei segnali degli Ufficiali di Gara si trovano in Appendice I.

➔ **Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice I – Segnali degli Ufficiali di Gara.**

SEZIONE 05

UFFICIALI

UFFICIALI

REGOLA 30 DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI

30.1 DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI

La IIHF nominerà gli Ufficiali sul ghiaccio (Arbitri, Guardialinee, Standby) e gli Ufficiali fuori dal ghiaccio (Allenatori degli Ufficiali, Gestione del Video Review, Marcatore Ufficiale, Cronometrista, ecc.) per ogni partita.

← Per maggiori informazioni fare riferimento allo Statuto e Regolamenti IIHF.

REGOLA 31 ARBITRI

31.1 ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA

Tutti gli Arbitri devono essere vestiti con pantaloni neri, maglie IIHF da Ufficiale, casco nero approvato IIHF con visiera, equipaggiamento protettivo e fischietti approvati.

31.2 CONTROVERSIE

Gli Arbitri avranno la supervisione generale del gioco e avranno il pieno controllo di tutti gli Ufficiali di Gara fuori dal Ghiaccio e dei Giocatori durante il gioco, comprese le interruzioni; e in caso di controversia, la loro decisione sarà definitiva.

Poiché c'è un fattore umano coinvolto nel fischiare per fermare il gioco, l'Arbitro può ritenere che il gioco sia stato interrotto leggermente prima che il fischio venga effettivamente fischiato. Il fatto che il disco possa essere libero o attraversare la linea di porta prima del suono del fischio non ha alcuna rilevanza se l'Arbitro ha stabilito che il gioco era stato interrotto prima che ciò accadesse.

In caso di controversia in merito al tempo o alla scadenza delle sanzioni, la questione sarà riferita all'Arbitro per l'adeguamento e la sua decisione sarà definitiva. Possono utilizzare la Gestione del Video-Review per aiutare a prendere la decisione finale.

→ Regola 37 – Video Review e **→ Regola 38 – Contestazione dell'Allenatore.**

31.3 INGAGGI

Uno degli Arbitri dovrà "scodellare" il disco all'ingaggio per l'inizio di ogni periodo. I guardalinee sono responsabili di tutti gli altri "ingaggi".

31.4 COMPITI GENERALI

Sarà compito degli Arbitri imporre le sanzioni previste dal regolamento per le infrazioni alle stesse e dare la "decisione finale sul ghiaccio" in caso di goal contestati.
Gli Arbitri possono consultarsi con i Guardalinee prima di prendere la loro decisione.
Gli Arbitri non devono interrompere il gioco per qualsiasi infrazione alla **Regola 83 - Fuorigioco**, o qualsiasi violazione alla **Regola 81 – Liberazione Vietata.**
Determinare le infrazioni a queste regole è compito dei Guardalinee a meno che, in virtù di un problema imprevisto, il Guardalinee non possa farlo, nel qual caso le funzioni del Guardalinee saranno assunte da un Arbitro fino a quando il gioco non sarà interrotto.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Manuale di Gioco degli Ufficiali IIHF e al Manuale delle Procedure Operative (OPM).

31.5 GOAL

Gli Arbitri devono annunciare tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico le informazioni sulla legalità di un apparente goal.
Se applicabile, il Marcatore Ufficiale, con l'assistenza del Giudice al Video Goal, confermerà il "marcatore" e tutti i Giocatori meritevoli di un "assist".

→ Regola 78 – Goal.

UFFICIALI

Gli Arbitri devono aver annunciare il motivo per l'annullamento un goal ogni volta che la luce del segnale di goal viene accesa nel corso del gioco tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico.

Questo deve essere fatto alla prima interruzione di gioco indipendentemente da qualsiasi segnale standard dato dagli Arbitri quando la luce del segnale di goal è stata accesa per errore (se la luce rossa della porta è obbligatoria e al suo posto).

Gli Arbitri devono riportare il nome o il numero del "marcatore" e segnalare anche qualsiasi Giocatore che meriti un "assist" per quel goal. Se applicabile, gli Arbitri segnaleranno solo il "marcatore" e il Marcatore Ufficiale, con l'assistenza dello Staff di Statistica, confermerà il "marcatore" e qualsiasi Giocatore meritevole di un "assist".

Il nome del "marcatore" e di qualsiasi Giocatore avente diritto a un "assist" sarà annunciato tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico.
Nel caso in cui l'Arbitro annulli un goal per qualsiasi violazione delle regole, dovrà riferire il motivo dell'annullamento al Marcatore Ufficiale che farà annunciare correttamente la decisione dell'Arbitro tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico.

31.6 UFFICIALI FUORI DAL GHIACCIO

Gli Arbitri, prima dell'inizio del gioco, devono accertarsi che gli Ufficiali di Gara incaricati si trovino nei rispettivi posti e che i dispositivi di cronometraggio e di segnalazione siano in ordine.

31.7 PENALITA'

Le infrazioni alle regole per la quale è stata inflitta ogni sanzione sarà correttamente annunciata, come segnalato dall'Arbitro, tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico. Laddove i Giocatori di entrambe le Squadre siano penalizzati nella stessa interruzione, la penalità al Giocatore ospite sarà annunciata per prima.

31.8 UNIFORMI DEI GIOCATORI

Sarà compito degli Arbitri assicurarsi che tutti i Giocatori siano adeguatamente vestiti e che il regolamento approvato sull'attrezzatura (incluso l'approvato programma di esposizione degli sponsor sul ghiaccio) sia rispettato in ogni momento durante la partita.

31.9 RAPPORTI

L'Arbitro dovrà riferire prontamente e dettagliatamente alle Autorità competenti le circostanze relative a quanto segue:

(I) L'assegnazione delle Penalità Cattiva Condotta per Abusi agli Ufficiali;

(II) L'assegnazione di Penalità Partita Cattiva Condotta;

(III) Ogni volta che un Giocatore, o Personale della Squadra è coinvolto in un alterco con uno spettatore;

(IV) Ogni evento insolito che si verifica dentro o fuori dal ghiaccio, prima, durante o dopo la partita.

31.10 INIZIO E FINE DELLA PARTITA E DEI TEMPI

Gli Arbitri o il Cronometrista Ufficiale indicheranno alle Squadre sul ghiaccio l'ora stabilita per l'inizio di una partita e l'inizio di ogni periodo.

Se\\ per qualsiasi motivo, c'è un ritardo superiore a quindici (15) minuti nell'inizio della partita o qualsiasi ritardo indebito nella ripresa del gioco dopo la durata dell'intervallo approvato dall'IIHF tra i periodi (fare riferimento al Regolamento Sportivo IIHF), gli Arbitri devono segnalare alle Autorità Competenti la causa del ritardo e la Squadra o le Squadre in difetto.
Gli Arbitri rimarranno sul ghiaccio al termine di ogni periodo fino a quando tutti i Giocatori non si saranno recati ai loro spogliatoi.

UFFICIALI

Entrata e uscita della Squadra dalla superficie del ghiaccio è descritta nei Regolamenti Sportivi IIHF.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

31.11 IMPOSSIBILITA' A CONTINUARE

Se un Arbitro lascia accidentalmente il ghiaccio o subisce un infortunio che lo rende incapace di svolgere i propri doveri mentre il gioco è in corso, il gioco verrà automaticamente interrotto.

Nei Campionati IIHF vengono designati Ufficiali di Gara "in standby" per le singole partite. In caso di infortunio di un Ufficiale di gara, verrà utilizzato l'Ufficiale di gara designato "in standby".
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Manuale di Gioco degli Ufficiali IIHF e al Manuale delle Procedure Operative (OPM).

REGOLA 32 GUARDALINEE

32.1 ABBIGLIAMENTO E ATTREZZATURA

Tutti i Guardalinee devono essere vestiti con pantaloni neri, maglie IIHF da Ufficiale, casco nero approvato IIHF con visiera, equipaggiamento protettivo e fischietti approvati.

32.2 INGAGGI

Il Guardalinee dovrà "scodellare" il disco ad ogni ingaggio eccetto all'inizio di ogni periodo.

32.3 COMPITI GENERALI

I Guardalinee sono generalmente responsabili per le chiamate per le violazioni dei "Fuorigioco" e "Liberazione Vietata".
→ Regola 81 – Liberazione Vietata e **→ Regola 83 – Fuorigioco.**

Loro possono interrompere il gioco per una varietà di altre situazioni come indicato nelle Regole 32.4 e 33.5 seguenti.
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Manuale delle Procedure Operative – IIHF OPM.

32.4 RIFERIRE ALL'ARBITRO

I Guardalinee daranno agli Arbitri la loro interpretazione di qualsiasi incidente che possa essersi verificato durante il gioco. Il Guardalinee può interrompere il gioco e riferire ciò a cui ha assistito agli Arbitri quando:

(I) Ci sono "troppi Giocatori sul Ghiaccio" **→ Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio.**
(II) Oggetti sono lanciati sul ghiaccio dalla Panca dei Giocatori o dei Puniti **→ Regola 75 – Comportamento Antisportivo.**
(III) Quando il Personale della Squadra interferisce con un Ufficiale di Gioco **→ Regola 39 – Abusi agli Ufficiali.**
(IV) Quando un Giocatore che ha perso o rotto il proprio bastone ne riceve uno illegalmente **→ Regola 10 – Stecche.**
(V) Quando qualsiasi Giocatore identificabile nella Panca dei Giocatori o dei Puniti, per mezzo del proprio bastone o del proprio corpo interferisce con i movimenti del disco o di un avversario **→ Regola 56 – Ostruzione**.

Il Guardalinee riferirà all'interruzione del gioco, qualsiasi circostanza relativa a:

(I) Penalità Maggiori **→ Regola 20 – Penalità Maggiori**
(II) Penalità Cattiva Condotta **→ Regola 22 – Penalità Cattiva Condotta**
(III) Penalità Partita Cattiva Condotta **→ Regola 23 – Penalità Partita Cattiva Condotta**
(IV) Abusi agli Ufficiali **→ Regola 39 – Abusi agli Ufficiali**

UFFICIALI

(V) Abuso Fisico agli Ufficiali ➔ **Regola 40 – Abuso Fisico agli Ufficiali**

(VI) Comportamento Antisportivo ➔ **Regola 75 – Comportamento Antisportivo**

(VII) Azioni pericolose ➔ **Regola 21 – Azioni Pericolose**

Se un Guardalinee assiste a un fallo (sopra) commesso da un Giocatore attaccante (non individuato dagli Arbitri) prima che la Squadra attaccante abbia segnato un goal, il Guardalinee deve riferire ciò a cui ha assistito agli Arbitri, il goal sarà annullato e la penalità appropriata inflitta.

Il Guardalinee deve interrompere immediatamente il gioco e riferire agli Arbitri quando:

(I) Quando è evidente che un infortunio è derivato da un "bastone alto" che non è stato rilevato dagli Arbitri e richiede la comminazione di una Doppia Penalità Minore.

➔ **Regola 60 – Bastone Alto.**

32.5 INTERRUZIONE DEL GIOCO

Il Guardalinee interrompe il gioco:

(I) Quando è avvenuta la sostituzione prematura del Portiere ➔ **Regola 71 – Sostituzione Prematura**.

(II) Quando ritengono che un Giocatore abbia subito un grave infortunio e questo non sia stato rilevato da nessuno degli Arbitri ➔ **Regola 8 – Giocatori Infortunati.**

(III) Per l'invasione nell'area di "ingaggio" ➔ **Regola 76 – Ingaggi.**

(IV) Quando il disco è stato diretto con una mano a un compagno di Squadra in qualsiasi zona diversa dalla Zona di Difesa e questo non è stato rilevato da nessuno degli Arbitri ➔ **Regola 79 – Passaggio con la Mano.**

(V) Quando il disco è stato colpito con la mano da uno dei due centri nel tentativo di vincere l'"ingaggio" in qualsiasi zona ➔ **Regola 76 – Ingaggi.**

(VI) Quando il disco viene colpito da un bastone al di sopra della normale altezza delle spalle, e questo non è stato rilevato da nessuno degli Arbitri ➔ **Regola 80 – Giocare il Disco con il Bastone Alto.**

(VII) Quando una delle due Squadre fa "Liberazione Vietata" col disco ➔ **Regola 81 – Liberazione Vietata.**

(VIII) Quando ci sono state interferenze da / con spettatori ➔ **Regola 24 – Tiro di Rigore.**

(IX) Per qualsiasi infrazione alle regole relative al "Fuorigioco" presso la Linea Blu ➔ **Regola 83 – Fuorigioco.**

(X) Quando il disco è "fuori dal campo" o ingiocabile ➔ **Regola 85 – Disco Fuori dal Campo.**

(XI) Quando è stato segnato un goal che non è stato osservato dagli Arbitri ➔ **Regola 78 – Goal.**

(XII) Quando il disco è ostruito da un Giocatore/Personale non idoneo ➔ **Regola 5 – Squadra**, ➔ **Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio,** ➔ **Regola 78 – Goal** e ➔ **Regola 84 – Procedure nei Supplementari.**

(XIII) La chiamata di un "Tiro di Rigore" ai sensi della ➔ **Regola 53 – Lancio di Equipaggiamento.**

32.6 IMPOSSIBILITA' A CONTINUARE

Se un Guardalinee lascia accidentalmente il ghiaccio o subisce un infortunio che lo rende incapace di adempiere ai propri doveri mentre il gioco è in corso, il gioco sarà automaticamente interrotto.

Nei Campionati IIHF vengono designati Ufficiali di Gara "in standby" per le singole partite. In caso di infortunio di un Ufficiale di gara, verrà utilizzato l'Ufficiale di gara designato "in standby".

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Manuale di Gioco degli Ufficiali IIHF e al Manuale delle Procedure Operative (OPM).

UFFICIALI

REGOLA 33 MARCATORE UFFICIALE

33.1 COMPITI GENERALI

Prima dell'inizio della partita, il Marcatore Ufficiale deve ottenere dal Team Manager o dall'Allenatore di entrambe le Squadre un elenco di tutti i Giocatori idonei di ciascuna Squadra, le cui informazioni devono essere rese note all'Allenatore avversario prima dell'inizio della partita.
L'Allenatore deve inviare il "Modulo di Formazione/Roster" al Marcatore Ufficiale almeno sessanta (60) minuti prima dell'inizio della partita.
Il Marcatore Ufficiale dovrà assicurarsi che i nomi del Capitano e dei Capitani Alternativi siano stati indicati dal Team Manager o dal Coach al momento della raccolta delle formazioni e indicherà i nominati apponendo la lettera "C" o "A" accanto ai loro nomi sul Foglio Partita Ufficiale.
Il Marcatore Ufficiale tiene traccia dei goal segnati, dei "marcatori" e dei Giocatori a cui sono stati accreditati gli "assist" e indicherà quali Giocatori nella lista hanno effettivamente preso parte alla partita. Le statistiche dettagliate e le osservazioni devono essere completate secondo i Codici e Regolamenti di gestione dei risultati IIHF.
Al termine della partita, il Marcatore Ufficiale deve completare e firmare il modulo del Foglio Partita Ufficiale e inoltrarlo all'ufficio IIHF. Il Marcatore Ufficiale deve preparare il Foglio Partita Ufficiale per la firma degli Arbitri e trasmetterlo all'ufficio IIHF.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

33.2 GOAL E ASSIST

Gli Arbitri devono riportare il nome o il numero del "marcatore" e segnalare anche qualsiasi Giocatore che meriti un "assist" per quel goal. Nei definiti Campionati IIHF, gli Arbitri riporteranno solo il "marcatore" e il Marcatore Ufficiale, con l'assistenza dello Staff di Statistica, confermerà il "marcatore" e qualsiasi Giocatore meritevole di un "assist".
Nessuna richiesta di modifica dell'assegnazione di punti sarà presa in considerazione a meno che non venga effettuata durante o prima della conclusione della partita effettiva dal Capitano della Squadra, o immediatamente dopo la partita da un rappresentante della Squadra.

Al termine della partita, il Marcatore Ufficiale deve completare e firmare il Foglio Partita Ufficiale e prepararlo per la firma degli Arbitri. Il Foglio Partita Ufficiale è considerato completato e deve essere inviato all'Ufficio IIHF.

Nel caso in cui la Gestione del Video Review rivedano un'azione e venga assegnato un goal anche se il gioco è andato avanti di un qualsiasi lasso di tempo, il Marcatore Ufficiale registra il goal e gli eventuali assist nel momento in cui il goal è stato segnato. Se non sono sicuri, devono verificare con la Gestione del Video Review. Anche il Cronometrista deve essere informato per regolare di conseguenza l'orologio e i tempi delle penalità.

Viene assegnato il goal all'ultimo Giocatore della Squadra che ha segnato il goal che ha toccato il disco prima che il disco entri in rete.
→ Regola 78 – Goal.

Un "assist" viene assegnato al Giocatore o ai Giocatori (massimo due) che toccano il disco prima del "marcatore", a condizione che nessun difensore giochi o "possieda il disco" nel frattempo.
Gli assist possono essere dati ai Giocatori meritevoli su un goal tecnico che è stato assegnato dall'Arbitro se l'Arbitro o il Marcatore Ufficiale ritiene che gli assist sarebbero stati dati comunque sull'eventuale goal.

Quando vengono segnati goal nell'ultimo minuto di un tempo in cui i decimi di secondo sono indicati sull'orologio, il tempo del goal deve essere arrotondato al secondo più vicino per la registrazione Ufficiale.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

UFFICIALI

33.3 FORMAZIONI

È politica dell'IIHF che l'Allenatore di entrambe le Squadre fornisca al Marcatore Ufficiale un elenco dei Giocatori idonei e del Capitano designato e degli Alternativi, entro cinque (5) minuti dal completamento del riscaldamento (venti (20) minuti prima dell'"ingaggio").
Questi venti (20) minuti danno al Marcatore Ufficiale il tempo per compilare la formazione completa, restituirla a entrambi gli Allenatori e fornire una copia di entrambe le formazioni agli Arbitri.

Il Marcatore Ufficiale dovrebbe avere uno degli addetti fuori ghiaccio che lo assista al fine di risparmiare tempo e completare questi compiti.
Il Marcatore Ufficiale deve riferire alle Autorità Competenti se uno degli Allenatori non riesce a cooperare all'interno di queste linee guida.

33.4 POSIZIONE

Il Marcatore Ufficiale deve essere posizionato Cabina Cronometristi di fronte alle Panche dei Giocatori e dovrebbe avere una buona visuale della superficie del ghiaccio da questa posizione.
Il Marcatore Ufficiale ha accesso a un monitor televisivo e deve disporre di un dispositivo di comunicazione per comunicare con la Gestione del Video Review.

33.5 PENALITA'

Il Marcatore Ufficiale deve aiutare il Cronometrista con i numeri dei Giocatori sul ghiaccio, nel caso in cui a un Portiere venga assegnata una penalità o un Giocatore venga espulso da una partita.
Devono anche tenere d'occhio le Panchine dei Giocatori durante un alterco e registrare il numero di tutti i Giocatori che lasciano le rispettive Panche dei Giocatori o Puniti e nell'ordine in cui ne escono.

REGOLA 34 CRONOMETRISTA

34.1 COMPITI GENERALI

Il Cronometrista della Partita deve registrare il tempo di inizio e fine di ogni periodo della partita.
Durante la partita, il Cronometrista avvierà il cronometro agli ingaggi del disco e fermerà il cronometro quando sente il fischio degli Ufficiali di Gara o alla segnatura di un goal.
Il Cronometrista della Partita farà annunciare tramite il Sistema di Comunicazione al Pubblico:

(I) nel 1° e 2° tempo che c'è (1) un minuto rimanente da giocare del periodo;

(I) nel 3° tempo che ci sono (2) due minuti rimanenti da giocare del periodo.

Devono essere disponibili dei cronometri manuali per determinare il tempo di gioco corretto in caso in cui il sistema di cronometraggio non funzioni.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

34.2 INTERVALLI

Al fine di informare gli spettatori sul tempo residuo durante gli intervalli, il Cronometrista utilizzerà il tabellone per registrare la durata degli intervalli. L'orologio partirà per l'intervallo immediatamente alla fine del periodo. Gli intervalli hanno una durata di 15 minuti, se non diversamente definito.
Se ci sono ritardi inusuali per qualsiasi motivo, (ad esempio, alterchi, riparazioni nell'arena, ghiaccio o problemi nel rifacimento del ghiaccio) è importante usare prudenza nell'avviare l'orologio.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

UFFICIALI

34.3 PROCEDURE NEI SUPPLEMENTARI

In caso di tempi Supplementari, il Cronometrista imposta il cronometro a cinque (5) minuti in preparazione del periodo Supplementare. Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo lo spalamento dell'intera superficie del ghiaccio.

→ Regola 84 – Procedure nei Supplementari

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

34.4 DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE

Se l'arena non è dotata di un dispositivo di segnalazione automatica o, se tale dispositivo non funziona, il Cronometrista di gara segnalerà la fine di ogni periodo con un fischietto.

34.5 INIZIO DEI PERIODI

Il Cronometrista di gara segnalerà agli Arbitri e alle Squadre in gara l'inizio della partita e ogni successivo periodo e gli Arbitri inizieranno il gioco prontamente.

→ Regola 77 – Durata della Partita e degli Intervalli.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

34.6 TELEVISIONE ED EMITTENTE (POWER BREAK)

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

34.7 VERIFICA DEL TEMPO

Qualsiasi perdita di tempo di gioco o di penalità a causa di un "ingaggio" falsato deve essere corretto a seconda dei casi. La Gestione del Video Review può essere consultata per garantire che il tempo sia accuratamente corretta.
In caso di controversia sul tempo, la questione sarà riferita agli Arbitri per il giudizio e la loro decisione sarà definitiva. Possono utilizzare la Gestione del Video Review per farsi aiutare a prendere la loro decisione finale.

→ Regola 37.6 – Video Review.

Il Cronometrista di gara si aiuta nella verifica del tempo di gioco utilizzando un dispositivo di cronometraggio aggiuntivo (cronometro approvato IIHF). Nel caso in cui l'orologio non funzioni alla ripresa del gioco, gli Ufficiali di Gara sul ghiaccio possono decidere di fermare il gioco a patto che non vi sia alcuna opportunità imminente di segnare o attendere fino alla successiva interruzione legittima del gioco. In collaborazione con il Cronometrista di gara e la Gestione del Video Review, l'orologio deve essere reimpostato sul tempo appropriato.

Nel caso in cui un Video Review mostri che è stato segnato un goal prima che il gioco fosse interrotto, la Gestione del Video Review informeranno il Cronometrista di Gara e il Marcatore Ufficiale dell'ora del goal e della quantità di tempo di gioco rimasta da ripristinare sull'orologio.

REGOLA 35 CRONOMETRISTA DELLE PENALITA'

35.1 COMPITI GENERALI

Il Cronometrista delle Penalità deve tenere la corretta registrazione di tutte le penalità inflitte dagli Ufficiali di Gara sul Ghiaccio, inclusi i nomi dei Giocatori penalizzati, le penalità inflitte, la durata di ciascuna penalità e il momento in cui ciascuna penalità è stata inflitta. Questa informazione deve essere registrata anche dal Marcatore sul Foglio Partita Ufficiale.
Il Cronometrista delle Penalità informerà i Giocatori penalizzati e gli addetti alla Panca Puniti in merito al corretto tempo di scadenza di tutte le penalità.

UFFICIALI

In caso di malfunzionamento del Tabellone delle Penalità, l'orologio di gara sarà utilizzato per determinare l'ora di scadenza di ciascuna penalità. Altrimenti, il Tabellone delle Penalità sarà il dispositivo di cronometraggio Ufficiale per tutte le penalità che richiedono che una Squadra giochi con meno di cinque (5) Pattinatori.

I Giocatori saranno rilasciati dalla Panca Puniti solo quando indicato dal Tabellone delle Penalità o come altrimenti previsto dalle regole di gioco. L'infrazione alle regole per la quale è stata inflitta ogni sanzione sarà annunciata tramite il Sistema di Comunicazione col Pubblico come segnalato dall'Arbitro. Laddove i Giocatori di entrambe le Squadre vengano penalizzati contemporaneamente, la penalità al Giocatore ospite sarà annunciata per prima.
In situazioni in cui sono state inflitte più Penalità Partita Cattiva Condotta ad un qualsiasi (1) Giocatore durante la stessa interruzione di gioco, deve essere annunciata solo una (1) Penalità Partita Cattiva Condotta.
Penalità Cattiva Condotta e Penalità Maggiori coincidenti non devono essere registrate sul dispositivo di cronometraggio (Tabellone delle Penalità) ma tali Giocatori penalizzati devono essere informati e rilasciati alla prima interruzione di gioco dopo la scadenza delle loro penalità.
Quando a un Giocatore viene inflitta una Penalità Cattiva Condotta in aggiunta ad altre penalità, la Penalità Cattiva Condotta inizierà solo dopo che tutte le altre penalità sono state scontate (o cancellate dalla segnatura di un goal).
Se un Giocatore lascia la Panca Puniti prima che il tempo sia scaduto, il Cronometrista delle Penalità deve annotare il tempo e avvisare gli Arbitri alla prima occasione.
È responsabilità del Cronometrista delle Penalità assicurarsi che i Giocatori penalizzati ritornino in Panca Puniti prima che il disco venga lasciato cadere per l'inizio di un nuovo periodo.
Nel caso in cui un Giocatore penalizzato non sia in Panca Puniti, il Cronometrista delle Penalità deve informare gli Arbitri e impedire la ripresa del gioco fino a quando il Giocatore non è presente.

35.2 EQUIPAGGIAMENTO

Devono essere disponibili dei cronometri manuali per determinare il tempo corretto delle penalità in caso in cui il sistema di cronometraggio non funzioni.

35.3 PENALITA' DEL PORTIERE

Nel caso in cui un Portiere venga penalizzato, questa penalità sarà scontata da un altro membro della sua Squadra che si trovava sul ghiaccio quando l'infrazione è stata commessa. In questo momento la comunicazione con il Marcatore Ufficiale e/o il Personale di Statistica è importante in quanto possono informare il Cronometrista delle Penalità chi era effettivamente sul ghiaccio per garantire che solo i Giocatori corretti possano scontare la penalità.

35.4 TIRO DI RIGORE

Il Cronometrista delle Penalità riporterà sul Verbale dei Rigori ogni "Tiro di rigore" assegnato, il nome del Giocatore che ha effettuato il tiro e il risultato del tiro.

35.5 TABELLONE DELLE PENALITA'

Il Cronometrista delle Penalità sarà responsabile della corretta indicazione delle penalità sul tabellone in ogni momento e richiamerà prontamente all'attenzione degli Arbitri qualsiasi discrepanza tra il tempo registrato sull'orologio e l'orario esatto Ufficiale e sarà responsabile di fare ogni aggiustamento ordinato dagli Arbitri.
Nel caso in cui due (2) Giocatori di una (1) Squadra e un (1) Giocatore della Squadra avversaria vengano penalizzati contemporaneamente, il Cronometrista delle Penalità chiederà tramite l'Arbitro, quale penalità preferisce avere sul dispositivo di cronometraggio.

UFFICIALI

35.6 RELAZIONARE

Se a un Giocatore viene inflitta una penalità che si traduce in una "espulsione automatica dal gioco", ciò deve essere comunicato all'Arbitro nel momento in cui viene inflitta la penalità per garantire che venga assegnata una Penalità Partita Cattiva Condotta. Quando le penalità sono inflitte nell'ultimo minuto di un periodo in cui sono indicati i decimi di secondo sull'orologio, il tempo della penalità sarà arrotondato al secondo più vicino per il Foglio Partita Ufficiale.

35.7 MISURAZIONI DEL BASTONE

Il Cronometrista delle Penalità deve avere una "sagoma di misura della stecca" Ufficiale IIHF e un metro a nastro a disposizione degli Arbitri durante la partita. Dovranno inoltre registrare sul Foglio Ufficiale di Gioco i dettagli e il risultato di qualsiasi misurazione del bastone eseguita dagli Arbitri durante la partita.

35.8 VERIFICA DEL TEMPO

Nel caso in cui un goal venga assegnato dal Video Review anche se il gioco è continuato, il Cronometrista delle Penalità deve adeguare le sanzioni esistenti, in base alla situazione. L'orologio deve tornare al tempo originale in cui è stato segnato il goal. Se una penalità era in procinto di essere chiamata, tornerà anche quella a quel tempo.

REGOLA 36 PERSONALE DI STATISTICA

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

REGOLA 37 VIDEO REVIEW

37.1 GESTIONE DEL VIDEO REVIEW

La IIHF disporrà di una Sala Operativa del Video Review con esperti Ufficiali di Gara fuori dal ghiaccio per guardare tutte le Partite e per lavorare in collaborazione con gli Ufficiali sul ghiaccio e fuori in ogni stadio per rivedere tutti i goal e le giocate contestate e controverse e prendere decisioni secondo i parametri specifici qui stabiliti.
L'IIHF nominerà un Ufficiale fuori dal ghiaccio che ricopra il ruolo di Consulente del Video Review in ogni stadio per ogni partita. Il Consulente del Video Review si troverà in un'area appartata ai piani superiori dell'edificio con una visuale libera di entrambe le porte.
La postazione deve essere sufficientemente ampia da ospitare quattro (4) persone (Consulente del Video Review, Tecnico del video Review, Allenatore degli Arbitri e Rappresentante Arbitrale IIHF) e deve avere spazio necessario per i monitor, le apparecchiature di riproduzione e registrazione.
Il Consulente del Video Review e l'Allenatore degli Arbitri devono avere accesso a tutti i replay che possono essere disponibili da tutte le emittenti disponibili della partita.
Il Consulente del Video Review e l'Allenatore degli Arbitri saranno inoltre dotati di sistemi di comunicazione all'avanguardia che consentiranno il collegamento diretto e immediato con Ufficiali di Gara in Tribuna e agli Ufficiali di Campo.
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

37.2 PROCEDURE DELLA REVISIONE DI UN GOAL

Ogni goal deve essere rivisto dalla Gestione del Video Review IIHF. Se c'è la necessità di ritardare la ripresa del gioco a seguito di un goal apparente, l'Arbitro fuori dal ghiaccio a bordo campo sarà avvisato di segnalare a uno degli Arbitri di ritardare per un momento l'"ingaggio" a Centro Campo. Una volta che la Gestione del Video Review IIHF hanno esaminato il video e confermato che il goal è valido, l'Ufficiale di Gara a bordo campo può segnalare all'Arbitro di riprendere il gioco.

UFFICIALI

Se è necessaria una revisione estesa su qualsiasi potenziale goal, la Gestione del Video Review IIHF ordineranno che venga suonata la sirena nel campo e l'Annunciatore farà l'annuncio al pubblico che "il gioco è in fase di revisione". Una volta che il gioco è stato rivisto e considerato goal, il goal sarà annunciato nel modo normale.

Se la revisione rivela che il goal deve essere annullato, l'Arbitro annuncerà il motivo del goal annullato.
Quando la Gestione del Video Review IIHF osserva un incidente che coinvolge un potenziale goal che non è stato rilevato dagli Ufficiali sul ghiaccio, l'Ufficiale a bordo campo contatterà l'Arbitro alla prima interruzione del gioco e lo informerà che è in corso una revisione del gioco.

Quando una Video Review è iniziata, l'Annunciatore farà l'annuncio al pubblico che "il gioco è in fase di revisione".

Qualora la Gestione del Video Review sia in grado di determinare che un goal è stato segnato attraverso l'uso del Video Replay e il gioco sul ghiaccio è comunque continuato, la Gestione del Video Review daranno istruzione che la sirena nel campo venga suonata per interrompere immediatamente il gioco, e il goal sarà assegnato.

Qualora la prima interruzione del gioco a seguito di un apparente goal coincida con la fine di un periodo, l'Arbitro(i) sul ghiaccio indicherà ad entrambe le Squadre di rimanere presso le rispettive Panchine dei Giocatori fino al completamento della Video Revisione del gioco.

Se la revisione rivela che il goal deve essere conteggiato, il cronometro (compresi i cronometri delle penalità, se applicabile) deve essere reimpostato sul tempo in cui è stato segnato il goal.

Se la revisione rivela che non è stato segnato alcun goal, non verrà effettuato alcun aggiustamento al/i cronometro/i. Ad ogni interruzione di gioco può essere assegnato un solo goal.

Se un goal apparente è stato segnato dalla Squadra A e viene successivamente confermato come goal dalla Gestione del Video Review IIHF, qualsiasi goal segnato dalla Squadra B durante il lasso di tempo tra il goal apparente della Squadra A e l'interruzione del gioco (goal della Squadra B), non sarà assegnato il goal alla Squadra B.

Se si ritiene che il goal apparente della Squadra A sia entrato in porta illegalmente (ad esempio, un "distinto movimento di calciare"), il goal verrà annullato dalla Gestione del Video Review IIHF; nessun goal sarà assegnato alla Squadra B neanche in questa circostanza poiché il gioco avrebbe dovuto essere interrotto al momento del goal apparente. Il cronometro (compresi i cronometri delle penalità, se applicabile) deve essere reimpostato sul tempo del goal apparente della Squadra A - indipendentemente se assegnato o annullato.

Eventuali penalità segnalate durante il lasso di tempo tra il goal apparente e la successiva interruzione di gioco saranno inflitte nel modo normale, eccetto quando una Penalità Minore deve essere inflitta alla Squadra alla quale hanno segnato e quindi annullata dalla marcatura della rete - fare riferimento a ➔ **Regola 16.2. – Penalità Minori** , ➔ **Regola 18.2. Doppia Penalità Minore.**

Se si verifica un'infrazione dopo la prima interruzione di gioco a seguito di un goal apparente (infrazione dopo il fischio) di una delle due Squadre, viene inflitta e scontata normalmente, indipendentemente dalla decisione presa dal Video Review.

Quando l'Arbitro indica che è in corso una Video Review, tutti i Giocatori (ad eccezione dei Portieri) devono recarsi immediatamente alla rispettiva Panca dei Giocatori e, in caso contrario, può essere inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta per i Giocatori che hanno trasgredito e devono essere segnalati alle Autorità Competenti.
Qualsiasi potenziale goal che richieda la Video Review deve essere rivisto prima e/o durante la successiva interruzione di gioco. Nessun goal può essere assegnato (o annullato) a seguito di una Video Review una volta che il disco è stato lasciato cadere e il gioco è ripreso.

UFFICIALI

La Gestione del Video Review IIHF si collegherà direttamente con gli Arbitri a livello del ghiaccio per assistere nella revisione di qualsiasi gioco dubbio o goal contestato. La decisione degli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri o Guardalinee) sarà definitiva.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

37.3 SITUAZIONI GOAL SOGGETTE A VIDEO REVIEW

Le seguenti situazioni sono soggette a revisione da parte della Gestione del Video Review IIHF:

(I) Disco attraversa la Linea di Porta

(II) Disco entra in rete prima che il telaio della porta venga spostata o se i criteri per assegnare un goal dopo che è stata spostata la porta sono soddisfatti

(III) Disco entra in rete prima (o dopo) la scadenza del tempo alla fine di un periodo

(IV) Con l'uso di un piede / pattino, un "distinto movimento di calciare" era evidente

(V) Disco deliberatamente diretto, colpito o lanciato in rete da un Giocatore Attaccante con qualsiasi mezzo (e con qualsiasi parte del suo corpo) diverso dal suo bastone - escluso piede / pattino – vedi (IV) sopra.

(VI) Disco deviato direttamente in rete da un Ufficiale sul Ghiaccio

(VII) Disco colpito o deviato in rete con un bastone alto, sopra l'altezza della traversa

(VIII) Disco entra in rete in maniera corretta attraverso la bocca della porta (assicurarsi che il disco non sia entrato impropriamente attraverso il tessuto della rete o da sotto il telaio della porta, etc.)

(IX) Disco entra in rete al culmine di un gioco continuo il cui risultato del gioco non è stato influenzato da qualsiasi fischio dell'Arbitro quando ha perso di vista il disco; e

(X) La legittimità di tutti i potenziali goal su "Tiro di Rigore" o durante la Serie di "Tiri di Rigore" per garantire il rispetto delle regole applicabili (ad esempio, Portiere che lascia l'area prima del tocco del disco a Centro Campo, Portiere che lancia il bastone, Portiere che posta la porta, tiratore che alza il disco sopra l'altezza delle spalle, tiratore che esegue una mossa illegale "spin-o-rama", il continuo avanzamento del disco in avanti, "doppio tocco / "rimbalzo", ecc.).

La Contestazione dell'Allenatore secondo la regola 38 – Contestazione dell'Allenatore sarà utilizzata solo in determinati Campionati IIHF. Situazione di Video Review aggiuntiva quando la Contestazione dell'Allenatore non è in uso:

(XI) Gli Arbitri possono rivedere a loro discrezione le giocate che comportano una potenziale l'Ostruzione sul Portiere
→ Regola 69 – Ostruzione sul Portiere.

→ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice V – Requisiti Tecnici e Configurazione.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF.

37.4 DISTINTO MOVIMENTO DI CALCIARE

Le giocate che coinvolgono un disco che entra in rete come risultato diretto di un "distinto movimento di calciare" devono essere giudicate "no goal". Un "distinto movimento di calciare", ai fini della Video Review, è quello in cui il video chiarisce che un Giocatore attaccante ha deliberatamente spinto il disco con un calcio del piede o del pattino e il disco conseguentemente entra in rete. Un goal non può essere segnato su un gioco in cui un Giocatore attaccante spinge il disco con il suo pattino in rete (anche per mezzo di una successiva deviazione di un altro Giocatore, salvo che da un bastone di un pattinatore) usando un "distinto movimento di calciare".

Inoltre, un goal non può essere segnato su un'azione in cui un Giocatore attaccante calcia qualsiasi attrezzatura (bastone, guanto, casco, ecc.) sul disco, incluso calciare la pala del proprio bastone, facendo sì che il disco oltrepassi la Linea di Porta.

UFFICIALI

Un disco che viene deviato in rete dal pattino di un Giocatore attaccante che non usa un "distinto movimento di calciare" sarà considerato un "goal valido".

Un disco che viene diretto in rete dal pattino di un Giocatore attaccante deve essere considerato un "goal valido", purché non sia evidente un "distinto movimento di calciare".

➔ Regola 49.2. – Calciare / Goal.

37.5 DISCO COLPITO CON UN BASTONE ALTO

Il fattore determinante per il Video Review per il bastone alto è il punto in cui il disco entra in contatto con il bastone rispetto alla traversa. Se il disco entra in contatto con una porzione del bastone che si trova al livello o al di sotto della traversa (nonostante un'altra porzione del bastone sia al di sopra della traversa) ed entra in porta, il goal sarà valido.

➔ Regola 80.3. – Giocare il Disco con Bastone Alto - Goal Annullato.

37.6 VIDEO REVIEW PER VERIFICARE IL TEMPO SULL'OROLOGIO

La Gestione del Video Review IIHF può utilizzare la Video Review per stabilire il tempo corretto sull'orologio.
Il "riquadro" dell'orologio di gioco è obbligatorio nelle due video-inquadrature delle telecamere sopra le porte e dovrebbe essere reso disponibile dall'emittente sul maggior numero possibile di inquadrature aggiuntive.

Qualsiasi perdita di tempo di gioco o di penalità a causa di un "ingaggio" falsato, una violazione dell'"ingaggio" o un disco fuori dal campo deve essere corretta. La Gestione del Video Review IIHF può essere consultata o può intervenire direttamente con gli Ufficiali sul e fuori dal ghiaccio, secondo i casi, per garantire che qualsiasi perdita di tempo di gioco o di penalità per questi eventi sia adeguatamente corretta.

➔ Regola 76.8 – Procedura Ingaggi / Verifica del Tempo, ➔ Regola 85.7 – Disco Fuori dal Campo / Verifica del Tempo.

In caso di controversia in merito al tempo, la questione sarà riferita alla Gestione del Video Review IIHF per la regolazione e la sua decisione sarà definitiva. Il Cronometrista di gara assisterà nella verifica del tempo di gioco tramite un dispositivo di cronometraggio aggiuntivo (cronometro approvato IIHF). Nel caso in cui una Video Review mostri che un goal è stato segnato prima dell'interruzione del gioco, la Gestione del Video Review IIHF informeranno il Cronometrista di gara e il Marcatore Ufficiale del minutaggio del goal e della quantità di tempo di gioco rimasto da reimpostare sul cronometro di gara e sui cronometri delle penalità (se applicabile).

➔ Regola 34.7 – Cronometrista / Verifica del Tempo.

37.7 GIUDICE DI PORTA DIETRO LE PORTE – VIDEO REVIEW NON DISPONIBILE

Nei Campionati IIHF in cui non viene utilizzata la Video Review, devono essere utilizzati dietro entrambe le porte i Giudici di Porta.
Ci sarà un Giudice di Porta situato dietro ogni porta (o in un'area designata e approvata dall'IIHF), in aree adeguatamente protette, se possibile, in modo che non ci possano essere interferenze con le loro attività. Non cambieranno porta durante la partita.
Il Giudice di Porta segnalerà, normalmente tramite una luce rossa, una sentenza che il disco è passato tra i Pali della Porta e interamente oltre la Linea di Porta.

L'unica decisione che il Giudice di Porta deve prendere è se il disco è effettivamente entrato in rete, non come o quando è entrato.
La luce deve essere accesa per un tempo di cinque (5) secondi ogni volta che il disco entra in rete, indipendentemente dalle circostanze.
Spetta all'Arbitro prendere la decisione finale.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

UFFICIALI

REGOLA 38 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE

38.1 GENERALE

Il meccanismo di Video Review attivato dalla Contestazione dell'Allenatore può essere utilizzato solo in situazioni di "Goal valido/ No goal" e deve essere inteso in maniera estremamente restrittiva nello scopo.

In tutte le situazioni di Contestazione dell'Allenatore, la chiamata originale sul ghiaccio verrà annullata se, e solo se, sarà possibile prendere una decisione conclusiva e irrefutabile che, sulla base di prove video, la chiamata originale sul ghiaccio era chiaramente non corretta. Se una revisione non è conclusiva e/o vi sono dubbi sulla correttezza della chiamata sul ghiaccio, verrà confermata la chiamata originale sul ghiaccio.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Codici e Regolamenti sulla Tecnologia IIHF.

38.2 SITUAZIONI SOGGETTE A CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE

Una Squadra può richiedere la Contestazione dell'Allenatore solo per revisionare i seguenti scenari:

(I) "Fuorigioco" - Gioco che porta al Goal

Un gioco che si traduce in una chiamata sul ghiaccio per "goal" in cui la Squadra in difesa afferma che il gioco avrebbe dovuto essere interrotto a causa di un'infrazione di "fuorigioco" da parte della Squadra attaccante.

→ Regola 83 – Fuorigioco.

(II) Interruzione del Gioco persa per evento in Zona d'Attacco che porta al Goal

Un gioco che si traduce in una chiamata sul ghiaccio per "goal" in cui la Squadra in difesa afferma che il gioco avrebbe dovuto essere interrotto a causa di qualsiasi gioco avvenuto nella Zona di Attacco che avrebbe dovuto comportare un'interruzione del gioco causata dalla Squadra in Attacco ma non è avvenuta;

(III) Azioni goal che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere"

Uno di:

(1) Un gioco che si traduce in una chiamata sul ghiaccio per "goal" in cui la Squadra in difesa afferma che il goal avrebbe dovuto essere annullato a causa di "Ostruzione sul Portiere" **→ Regola 69 – Ostruzione sul Portiere**; o

(2) Un gioco che si traduce in una chiamata sul ghiaccio per "no goal" nonostante il disco sia entrato in rete, dove gli Ufficiali sul ghiaccio hanno stabilito che la Squadra attaccante era colpevole di "Ostruzione sul Portiere" ma dove la Squadra attaccante afferma:

- Non c'è stato alcun effettivo contatto di alcun tipo avviato da un Giocatore attaccante con il Portiere;
- Il Giocatore attaccante è stato spinto, sbattuto o ha subìto fallo da un Giocatore in difesa che ha causato il contatto del Giocatore attaccante con il Portiere; o
- La posizione del Giocatore attaccante all'interno dell'Area di Porta non ha compromesso la capacità del Portiere di difendere la propria porta e, di fatto, non ha avuto alcuna conseguenza percepibile sul gioco.

38.3 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE AVVIATA DALLA GESTIONE IIHF DEL VIDEO REVIEW

Nell'ultimo minuto di gioco del 3° tempo e in qualsiasi momento dei tempi Supplementari, la Gestione IIHF del Video Review avvierà la revisione di qualsiasi scenario che sarebbe altrimenti soggetto a una Contestazione dell'Allenatore.

La Gestione IIHF del Video Review continueranno ad essere responsabili della revisione di tutti i goal soggetti a Video Review.

→ Regola 37 – Video Review.

UFFICIALI

Laddove la Contestazione dell'Allenatore sia possibile su una giocata da goal che potenzialmente comporti un "Fuorigioco", "Interruzione del Gioco persa per evento in Zona d'Attacco", o "Ostruzione sul Portiere", la Gestione IIHF del Video Review determinerà, come questione iniziale e necessaria, se il disco è entrato legalmente in rete, prima che la giocata sia soggetta a un'ulteriore revisione per mezzo della Contestazione dell'Allenatore (o, nell'ultimo minuto di gioco o nei tempi Supplementari, una revisione avviata dalla Gestione IIHF del Video Review).

38.4 PROCEDURA PER AVVIARE UNA CONTESTRAZIONE DELL'ALLENATORE

Tutte le Contestazioni dell'Allenatore devono essere avviate mediante avviso comunicato verbalmente a un Arbitro prima dell'"ingaggio" a Centro Campo a seguito di un "goal" o, nel caso di una chiamata "no goal" per "Ostruzione sul Portiere", prima della ripresa del gioco. Le Squadre non possono ritardare indebitamente la ripresa del gioco mentre valutano se avviare o meno una Contestazione dell'Allenatore. Qualsiasi ritardo o tattica di ritardo può comportare la negazione del diritto alla Contestazione e, a discrezione dell'Arbitro, può anche comportare una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco".

➔ **Regola 63 – Ritardo del Gioco.**

Al fine di accelerare il processo di revisione, gli Allenatori che avviano una Contestazione dell'Allenatore sono tenuti a fornire all'Arbitro, con ragionevole specificità, sia il motivo della Contestazione dell'Allenatore (ovvero l'effettiva infrazione che viene rivendicata) che il tempo d'orologio approssimativo quando si è verificata la presunta infrazione. La mancata fornitura di queste informazioni con ragionevole specificità può comportare la negazione del diritto alla Contestazione dell'Allenatore.
Sarà consentita una sola Contestazione dell'Allenatore per Squadra per interruzione.

38.5 PROCESSO DI REVISIONE PER UNA CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE

Il Dipartimento Tecnologico IIHF in collaborazione con l'Organizzatore metterà a disposizione in tutte le arene la tecnologia adeguata (ad esempio, un tablet palmare o un televisore o monitor di computer) che consentirà agli Ufficiali sul ghiaccio, in collaborazione con la Gestione IIHF del Video Review, di rivedere i video replay dell'azione che ha dato origine alla Contestazione dell'Allenatore (o, nell'ultimo minuto di gioco o nei tempi Supplementari, l'azione che ha causato l'inizio della revisione da parte della Gestione IIHF del Video Review).

Per quanto pratico e possibile, i replay messi a disposizione degli Ufficiali sul ghiaccio saranno gli stessi replay utilizzati dalla Gestione IIHF del Video Review.

Una volta che la Contestazione dell'Allenatore è stata avviata (o, nell'ultimo minuto di gioco o nei tempi Supplementari, viene avviata una revisione dalla Gestione IIHF del Video Review), la Gestione IIHF del Video Review stabiliranno immediatamente un contatto con l'Ufficiale(i) sul Ghiaccio responsabile della chiamata (o non chiamata) sul ghiaccio tramite l'auricolare e chiederà e discuterà con l'Ufficiale(i) sul Ghiaccio, prima che l'Ufficiale sul ghiaccio esamini qualsiasi video, relativamente a quanto segue:

(I) la "chiamata finale sul ghiaccio" dell'Ufficiale sul Ghiaccio; e

(II) cosa l'Ufficiale(i) sul Ghiaccio ha osservato durante il gioco.

Il Consulente del Video Review sarà coinvolto sia nella comunicazione con gli Ufficiali sul Ghiaccio tramite l'auricolare sia nel fornire spunti agli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri e Guardalinee). Gli Ufficiali sul Ghiaccio sono responsabili della decisione "finale".

La "chiamata sul ghiaccio" sarà quindi esaminata contemporaneamente dall'Ufficiale(i) sul Ghiaccio appropriato(i) a livello della pista e dal Consulente del Video Review, come parte della Gestione IIHF del Video Review, utilizzando tutti i replay a loro disposizione.

Dopo la loro revisione e consultazione congiunta, gli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri o Guardalinee) prenderanno la decisione se mantenere o annullare l'originaria "chiamata sul ghiaccio".

Una volta presa una decisione, l'Arbitro informerà il Cronometrista delle Penalità / Annunciatore e farà l'annuncio sul ghiaccio.

UFFICIALI

38.6 DIRITTO DI INIZIARE UNA CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE

Le Squadre possono avviare una Contestazione dell'Allenatore su giocate appropriate in qualsiasi momento durante la partita, tranne durante l'ultimo minuto di gioco nei tempi Regolamentari o in qualsiasi momento durante i tempi Supplementari, a quel punto il diritto esclusivo di avviare una revisione di qualsiasi scenario che sarebbe altrimenti soggetto alla Contestazione dell'Allenatore passa alla Gestione IIHF del Video Review.

38.7 RISULTATO DI UNA CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE CORRETTA

Nei casi in cui è stata avviata una Contestazione per un "Fuorigioco che porta al goal" o un'"Interruzione del Gioco persa per evento in Zona d'Attacco che porta al goal" (da una Squadra o dalla Gestione IIHF del Video Review), e viene stabilito che la chiamata GOAL sul ghiaccio deve essere annullata, il goal verrà annullato e l'orologio verrà reimpostato sul tempo in cui il gioco avrebbe dovuto essere interrotto per l'infrazione persa.

In tali casi, si effettuerà l'"ingaggio" nella posizione sul ghiaccio in cui si sarebbe verificato se l'infrazione sul ghiaccio fosse stata chiamata correttamente. Se una o più Penalità (Minori o Maggiori) vengono inflitte tra il momento dell'infrazione mancata e il Video Review che annulla il goal apparente, la Squadra(e) (e il Giocatore(i) responsabile) che ha commesso l'infrazione sarà comunque tenuta a scontare la penalità identificate e inflitte, e l'ora della(e) penalità sarà registrata come l'ora in cui il gioco avrebbe dovuto essere interrotto per l'infrazione persa.

Nei casi in cui è stata avviata una Contestazione per una chiamata sul ghiaccio per "goal" in cui la Squadra in difesa afferma che il goal avrebbe dovuto essere annullato a causa dell'"Ostruzione sul Portiere", come descritto nella ➔ **Regola 69 – Ostruzione sul Portiere**, e viene accertato che la "chiamata sul ghiaccio" doveva essere annullata, il goal sarà annullato e l'"ingaggio" conseguente sarà nel punto di ingaggio della Zona Neutra più vicino al di fuori della Zona di Attacco.

Il processo di Video Review su queste giocate (iniziato tramite una Contestazione dell'Allenatore o dalla Gestione IIHF del Video Review nell'ultimo minuto di gioco o nei tempi Supplementari) sarà utilizzato esclusivamente allo scopo di ribaltare una chiamata sul ghiaccio "goal" - non sarà utilizzato per nessun altro scopo, incluso, in particolare, per infliggere Penalità Minori o Maggiori per Ostruzione sul Portiere.

Nei casi in cui è stata avviata una Contestazione per una chiamata sul ghiaccio per "no goal" nonostante il disco sia entrato in rete, in cui gli Ufficiali sul Ghiaccio hanno stabilito che la Squadra Attaccante era colpevole di "Ostruzione sul Portiere" e viene deciso che la "chiamata sul ghiaccio" deve essere ribaltata, il goal sarà concesso e ne seguirà un "ingaggio" a Centro Campo.
➔ **Regola 69 – Ostruzione sul Portiere.**

Se è stata indicata una Penalità per "Ostruzione sul Portiere" e in base al Video Review, tale azione non è stata commessa dal Giocatore Attaccante, nessuna penalità sarà assegnata per tale infrazione.
Tutte le altre penalità non correlate a "Ostruzione sul Portiere" devono essere inflitte e scontate in modo normale. D'altra parte, penalità non indicate non potranno essere inflitte con il Video Review.

38.8 RISULTATO DI UNA CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE NEGATIVA

Se una Squadra avvia una Contestazione dell'Allenatore per uno qualsiasi degli scenari elencati nella precedente Regola 38.2 e tale Contestazione non determina il ribaltamento della "chiamata finale sul ghiaccio", alla Squadra che esercita tale Contestazione sarà inflitta una Penalità Minore di Panca (2 minuti) per Ritardo del Gioco.

UFFICIALI

Se una Squadra che ha già avviato una o più Contestazioni dell'Allenatore che non hanno avuto successo, avvia una Contestazione dell'Allenatore per uno qualsiasi degli scenari elencati nella precedente Regola 38.2 e tale Contestazione non determina il ribaltamento della chiamata originale sul ghiaccio, alla Squadra che esercita tale Contestazione dell'Allenatore sarà inflitta una Doppia Penalità Minore di Panca (4 minuti) per Ritardo del Gioco.
Nota: se una situazione non può essere rivista dagli ufficiali sul ghiaccio a causa di un errore tecnico (ad esempio uno "schermo nero"), la "chiamata finale sul ghiaccio" sarà valida. In questo caso, la sfida dell'allenatore sarà considerata "negativa" ma non sarà inflitta alcuna penalità Minore di Panca alla Squadra che ha iniziato la sfida.

38.9 NORME APPLICABILI PER CONTESTAZIONE DEL "FUORIGIOCO"

Lo standard per annullare la chiamata in caso di una chiamata sul ghiaccio per "goal" è che gli Ufficiali sul Ghiaccio (Guardalinee), dopo aver esaminato tutti i replay disponibili e consultato la Gestione IIHF del Video Review, stabiliscano che uno o più Giocatori della Squadra in attacco hanno preceduto il disco nella Zona di Attacco prima che il goal fosse segnato e che, di conseguenza, il gioco avrebbe dovuto essere interrotto per un'infrazione di "Fuorigioco"; se questo standard è soddisfatto, il goal sarà annullato.

I goal saranno soggetti a revisione per una potenziale infrazione di "Fuorigioco" se il disco non esce più dalla Zona di Attacco tra il momento dell'infrazione di "Fuorigioco" e il momento in cui viene segnato il goal.

38.10 NORME APPICABILI PER CONTESTAZIONE DEL "INTERRUZIONE DEL GIOCO PERSA PER EVENTO IN ATTACCO"

Lo standard per annullare la chiamata in caso di una chiamata sul ghiaccio per "goal" è che gli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri), dopo aver esaminato ogni e tutti i replay disponibili e consultato la Gestione IIHF del Video Review, stabiliscano che il gioco avrebbe dovuto essere interrotto per un evento causato dalla Squadra in attacco, ma non lo è stato in un certo momento dopo che il disco è entrato nella Zona di Attacco ma prima che il goal venisse segnato; se questo standard è soddisfatto, il goal sarà annullato.

Le potenziali infrazioni che richiederebbero un'interruzione del gioco nella Zona di Attacco da parte della Squadra attaccante, includono ma possono non limitarsi a: **➔ Regola 79 - Passaggio con la Mano; ➔ Regola 80 - Giocare il Disco con il Bastone Alto;** e **➔ Regola 85 - Disco Fuori dal Campo**. Tali infrazioni serviranno solo come base per annullare una chiamata sul ghiaccio per "goal" se la Video Review può stabilire in modo conclusivo che un evento di interruzione del gioco si è verificato nella Zona di Attacco ed è stato perso dall'Ufficiale(i) sul Ghiaccio.

Laddove l'infrazione in questione fosse una mancata chiamata di penalità soggetta al giudizio o alla discrezione degli Ufficiali sul Ghiaccio, tale infrazione non può comportare l'annullamento della chiamata sul ghiaccio per "goal", anche se a seguito di revisione, l'Ufficiale(i) avrebbe fatto una chiamata diversa. I goal verranno esaminati solo per un potenziale "Interruzione del gioco persa per evento in Zona di Attacco" se il disco non esce più dalla Zona di Attacco tra il momento dell'"Interruzione del gioco persa per evento in Zona di Attacco" e il momento in cui viene segnato il goal.

38.11 NORME APPLICABILI PER CONTESTAZIONE DELLA POTENZIALE "OSTRUZIONE SUL PORTIERE"

Lo standard per annullare la chiamata in caso di una chiamata sul ghiaccio per "goal" è che gli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri), dopo aver esaminato tutti i replay disponibili e consultato la Gestione IIHF del Video Review, stabiliscano che il goal avrebbe dovuto essere annullato a causa di una "Ostruzione sul Portiere", come descritto nella **➔ Regola 69 – Ostruzione sul Portiere;** se questo standard è soddisfatto, il goal sarà annullato.

Lo standard per annullare la chiamata in caso di una chiamata sul ghiaccio per "no goal" è che gli Ufficiali sul Ghiaccio (Arbitri), dopo aver esaminato tutti i replay disponibili e consultato la Gestione IIHF del Video Review, stabiliscano che il goal sul ghiaccio avrebbe dovuto essere assegnato perché:

UFFICIALI

(I) Non c'è stato alcun contatto effettivo di alcun tipo avviato dal Giocatore Attaccante con il Portiere; o

(II) Il Giocatore Attaccante è stato spinto, sbattuto o ha subito fallo da un Giocatore in difesa causando il contatto del Giocatore Attaccante con il Portiere; o

(III) La posizione del Giocatore attaccante all'interno dell'Area di Porta non ha compromesso la capacità del Portiere di difendere la sua porta e, di fatto, non ha avuto alcuna conseguenza percepibile sul gioco; se questo standard è soddisfatto, il goal sarà assegnato.

REGOLA 39 ABUSI AGLI UFFICIALI

39.1 DESCRIZIONE GENERALE

Un Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra non dovrà contestare o discutere le decisioni di un Ufficiale prima, durante o dopo una Partita, dentro o fuori dal ghiaccio e in qualsiasi luogo mentre si trova nell'arena e nei suoi locali collegati.

Un Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra non deve mostrare una "Condotta Antisportiva" inclusa, ma non limitata a, linguaggio o gesti osceni, profani o offensivi, commenti di natura personale volti a denigrare un Ufficiale o persistere nel contestare una decisione dopo che gli è stato detto di smettere o dopo essere stato penalizzato per tale comportamento. Nota: quando tale condotta è diretta a chiunque non sia un Ufficiale, deve essere applicata la **➔ Regola 75 – Comportamento Antisportivo.**

39.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo – Abusi agli Ufficiali" sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Ogni Giocatore che contesta o discute la decisione di un Ufficiale.
Ogni Giocatore identificabile che usa un linguaggio o gesti osceni, blasfemi o offensivi diretti a un Ufficiale sul o fuori dal Ghiaccio.
Nota: un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta per l'uso di gesti osceni, insulti razziali o provocazioni o commenti sessuali **➔ Regola 39.5 – Penalità Partita Cattiva Condotta.**

(II) Ogni Giocatore o Giocatori che colpiscono in qualsiasi momento la Balaustra o il Vetro con i loro bastoni o altri oggetti, o che, in qualsiasi modo, mostrano mancanza di rispetto per la decisione di un Ufficiale.
Se questo viene fatto al fine di ottenere l'attenzione degli Ufficiali sul Ghiaccio per un motivo legittimo (es. grave infortunio, malattia, ecc.), allora gli Arbitri devono tenerne conto.

(III) Quando un Capitano, un Capitano Alternativo o qualsiasi altro Giocatore esce dalla Panca dei Giocatori per mettere in discussione o protestare contro una decisione di un Ufficiale sul Ghiaccio

(IV) Se un Giocatore sbatte contro la Balaustra o il Vetro per protestare contro la decisione di un Ufficiale fuori dal ghiaccio.

(V) Se a un Giocatore penalizzato viene inflitta una penalità aggiuntiva per "Comportamento Antisportivo" prima o dopo che ha iniziato a scontare la(e) penalità(e) originaria(e), la Penalità Minore aggiuntiva viene aggiunta al suo tempo non scaduto e scontata consecutivamente.

(VI) Se un Giocatore punito non si reca direttamente in Panca Puniti o allo spogliatoio come indicato da un Ufficiale sul Ghiaccio.

39.3 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca per "Comportamento Antisportivo - Abusi agli Ufficiali" sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

UFFICIALI

(I) Ogni Allenatore o Personale della Squadra che colpisca in qualsiasi momento la Balaustra o il Vetro con un bastone o altro oggetto, mostrando irriverenza per la decisione di un Ufficiale. Se questo viene fatto al fine di ottenere l'attenzione degli Ufficiali sul Ghiaccio per un motivo legittimo (es. grave infortunio, malattia, ecc.), allora gli Arbitri devono tenerne conto.

(II) Ogni Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra interferisce in qualsiasi modo con qualsiasi Ufficiale di Gara, inclusi Arbitri, Guardalinee, Cronometristi o Giudici di Porta nell'esercizio delle loro funzioni.

(III) Ogni Giocatore, Allenatore o Personale non giocante che abusa della tecnologia (tablet, ecc.) per contestare un Ufficiale di Gioco.

39.4 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA

Penalità Cattiva Condotta per "Comportamento Antisportivo - Abusi agli Ufficiali" sarà inflitta secondo questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Ogni Giocatore che persista nell'uso di un linguaggio osceno, blasfemo o offensivo nei confronti di un Ufficiale sul o fuori dal Ghiaccio per il quale gli è già stata inflitta una Penalità Minore. Nota: una Penalità Partita Cattiva Condotta per l'uso di gesti osceni, insulti razziali o provocazioni o commenti sessuali ➔ **Regola 39.5– Penalità Partita Cattiva Condotta.**

(II) Ogni Giocatore che intenzionalmente fa colpisce o tira il disco fuori dalla portata di un Ufficiale che lo sta recuperando.

(III) Ogni Giocatore che, dopo essere stato sanzionato con una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo", persiste nel contestare o discutere la decisione di un Ufficiale.

(IV) Ogni Giocatore o Giocatori che in qualsiasi momento colpiscono la Balaustra o il Vetro con i loro bastoni o altri oggetti, mostrando mancanza di rispetto per la decisione di un Ufficiale, per la quale gli è già stata inflitta una Penalità Minore o Minore di Panca per "Comportamento Antisportivo".

(V) Ogni Giocatore o Giocatori che, eccetto allo scopo di prendere il loro posto in Panca Puniti, entrano o rimangono nell'Area degli Arbitri mentre questi comunicano o si consultano con qualsiasi Ufficiale di Gara incluso l'altro Arbitro, Guardalinee, Cronometrista, Cronometrista delle Penalità, Marcatore Ufficiale o Annunciatore del sistema di diffusione sonora.

(VI) Una Penalità Cattiva Condotta (o Penalità Partita Cattiva Condotta a discrezione dell'Arbitro) sarà inflitta a qualsiasi Giocatore che getti deliberatamente qualsiasi attrezzatura fuori dall'area di gioco. Quando questo viene fatto per protestare contro la decisione di un Ufficiale, sarà inflitta una Penalità Minore più una Penalità Partita Cattiva Condotta ➔ **Regola 39.5– Penalità Partita Cattiva Condotta.**

(VII) Ogni Giocatore che, dopo essere stato precedentemente punito con una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo", per aver sbattuto contro la Balaustra o il Vetro in segno di protesta contro la decisione di un Ufficiale fuori dal ghiaccio.

(VIII) In generale, ai partecipanti che mostrano questo tipo di comportamento viene assegnata una Penalità Minore, quindi una Penalità Cattiva Condotta e quindi una Penalità Partita Cattiva Condotta se persistono.

39.5 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Penalità Partita Cattiva Condotta per "Comportamento Antisportivo - Abusi agli Ufficiali" sarà inflitta secondo questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Ogni Giocatore che, dopo aver ricevuto una Penalità Cattiva Condotta, insiste nel contestare o discutere la decisione di un Ufficiale.

(II) Quando un Allenatore o Personale della Squadra non giocante usa un linguaggio o un gesto osceno, blasfemo o offensivo rivolto a un Ufficiale sul o fuori dal ghiaccio o usa il nome di un Ufficiale associato a commenti rumorosi, dopo aver già inflitto una Penalità Minore di Panca (Regola 39.3 (ii)), a questo Allenatore o Personale della Squadra non giocante deve essere inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta e la situazione deve essere segnalata alle Autorità Competenti per ulteriori provvedimenti.

UFFICIALI

Quando questo tipo di condotta si verifica, da parte di un Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra non giocante, dopo la fine della partita, dentro o fuori dal ghiaccio, la Penalità Partita Cattiva Condotta sarà applicata senza la necessità che sia stata inflitta in precedenza durante la partita una Penalità per "Comportamento Antisportivo".

(III) Ogni Giocatore che applica deliberatamente la forza fisica in qualsiasi modo contro un Ufficiale, in qualsiasi modo, laddove tali azioni possano causare lesioni a quest'ultimo Ufficiale, umilia fisicamente o applica deliberatamente la forza fisica a un Ufficiale al solo scopo liberarsi da un Ufficiale durante o subito dopo un alterco riceverà una Penalità Partita Cattiva Condotta e devono essere applicate le linee guida stabilite nella ➔ **Regola 40 – Abuso Fisico agli Ufficiali.**

(IV) Ogni Giocatore che, essendo entrato in Panca Puniti, esce dalla Panca Puniti prima della scadenza della propria penalità allo scopo di contestare la decisione di un Ufficiale, sarà punito. Questa regola non sostituisce qualsiasi altra sanzione più severa che possa essere inflitta per l'uscita dalla Panca Puniti allo scopo di iniziare o partecipare ad un alterco.
➔ **Regola 70 – Lasciare la Panca dei Giocatori o la Panca Puniti**.

(V) Una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" più una Penalità Partita Cattiva Condotta sarà inflitta a un Giocatore che lancia il proprio bastone o parte di esso, o qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento o oggetto al di fuori dell'area di gioco per protestare contro la decisione di un Ufficiale.

(VI) Ogni Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra che lancia o tira a qualsiasi attrezzatura o altro oggetto nella generale direzione di un Ufficiale ma non così vicino da colpirlo. Questa azione può verificarsi dentro o fuori dal ghiaccio.

(VII) In generale, ai partecipanti che mostrano questo tipo di comportamento viene assegnata una Penalità Minore, quindi una Penalità Cattiva Condotta e quindi una Penalità Partita Cattiva Condotta se persistono.

(VIII) Qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra sputa, imbratta di sangue o dirige un linguaggio osceno, profano o offensivo, usa gesti osceni, insulti razziali o provocazioni o commenti sessuali ad un Ufficiale, durante o dopo una partita, dentro o fuori dal ghiaccio e in qualsiasi luogo mentre si trova nell'arena e nei suoi locali collegati.

39.6 RELAZIONARE

È responsabilità di tutti gli Ufficiali di Gara inviare un rapporto alle Autorità Competenti indicando tutti i dettagli riguardanti l'uso di gesti osceni, insulti razziali o provocazioni o commenti o linguaggio sessuale da parte di qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra. Se ritenuto opportuno, Sanzioni Disciplinari Integrative possono essere applicate dalle Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare.**

REGOLA 40 ABUSO FISICO AGLI UFFICIALI

40.1 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Ogni Giocatore che applica deliberatamente la forza fisica in qualsiasi modo contro un Ufficiale, laddove tali azioni possano causare lesioni a quest'ultimo, umilia fisicamente o applica deliberatamente la forza fisica a un Ufficiale al solo scopo liberarsi da un Ufficiale durante o subito dopo un alterco riceverà una Penalità Partita Cattiva Condotta
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.2 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE – SOSPENSIONE – CATEGORIA I

Ogni Giocatore che colpisce deliberatamente un Ufficiale e potrebbe causare un infortunio o che applica deliberatamente la forza fisica in qualsiasi modo contro un Ufficiale con l'intento di ferirlo, o che in qualsiasi modo tenti di ferire un Ufficiale. Ai fini della regola, per "potrebbe causare un infortunio" si intende ogni forza fisica che un Giocatore sapeva o avrebbe dovuto sapere avrebbe potuto ragionevolmente causare un infortunio.
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

UFFICIALI

40.3 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE – SOSPENSIONE – CATEGORIA II

Ogni Giocatore che applica deliberatamente la forza fisica ad un Ufficiale in qualsiasi modo (escluse le azioni stabilite nella Categoria I), la cui forza fisica viene applicata senza l'intento di ferire, o chi sputa ad un Ufficiale.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.4 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE – SOSPENSIONE – CATEGORIA III

Ogni Giocatore che, con le sue azioni, umilia fisicamente un Ufficiale o minaccia fisicamente un Ufficiale con (ma non limitato a) il lancio un bastone o qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento o oggetto contro o nella generale direzione di un Ufficiale, il tiro del disco contro o nella generale direzione di un Ufficiale, sputare, imbrattandolo di sangue o nella generale direzione di un Ufficiale, o che applica deliberatamente la forza fisica ad un Ufficiale al solo scopo di liberarsi durante o immediatamente dopo un alterco.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.5 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE – PROCESSO DI SOSPENSIONE

Immediatamente dopo la partita in cui tale Penalità Partita Cattiva Condotta è inflitta, gli Arbitri, consultando i Guardalinee, decideranno la categoria dell'infrazione. Devono fare un rapporto verbale e/o scritto alle Autorità Competenti immediatamente dopo la rispettiva partita. Il Giocatore e la Squadra interessati saranno informati dalla Disciplinare IIHF e la rispettiva procedura sarà di conseguenza avviata.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.6 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

Nel caso in cui il Giocatore abbia commesso più infrazioni ai sensi di questa regola, oltre alle sanzioni previste per tale infrazione, il suo caso sarà riferite all'Autorità Competente per l'esame delle azioni Disciplinari Supplementari.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.7 ALLENATORE O PERSONALE DELLA SQUADRA

A qualsiasi Allenatore o Personale della Squadra che trattiene o colpisce un Ufficiale o commette qualsiasi altra infrazione di cui al punto 40.1 sarà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta, inviato allo spogliatoio e la questione sarà segnalata alle Autorità Competenti per ulteriori azioni disciplinari.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

40.8 PROTEZIONE E SICUREZZA

Tutti gli organizzatori del Campionato devono fornire un'adeguata protezione di polizia o altro per tutti i Giocatori e Ufficiali in ogni momento. L'Arbitro(i) dovrà riferire alle Autorità Competenti ogni mancanza di questa protezione da lui osservata o segnalata loro con i dettagli di tale mancanza.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

SEZIONE 06

FALLI FISICI

FALLI FISICI

REGOLA 41 CARICA ALLA BALAUSTRA

41.1 CARICA ALLA BALAUSTRA

Una penalità di carica alla balaustra sarà inflitta a qualsiasi Giocatore che carichi o spinga un avversario indifeso in modo tale da far sì che l'avversario cada o colpisca le balaustre in modo violento o pericoloso.

La severità della penalità, basata sull'impatto con le balaustre, sarà a discrezione dell'Arbitro. C'è una notevole varietà di giudizio coinvolto nell'applicazione di questa regola da parte degli Arbitri. Il dovere è del Giocatore che applica la carica è di assicurarsi che l'avversario non sia in una posizione indifesa e, in tal caso, deve evitare o ridurre al minimo il contatto. Tuttavia, nel determinare se tale contatto avrebbe potuto essere evitato, possono essere prese in considerazione le circostanze della carica, compreso se l'avversario si è messo in una posizione vulnerabile immediatamente prima o contemporaneamente alla carica o se la carica era inevitabile. Questo equilibrio deve essere considerato dagli Arbitri durante l'applicazione di questa regola.
Qualsiasi contatto non necessario con un Giocatore che sta giocando il disco su un evidente situazione di "Liberazione Vietata" o "Fuorigioco" che comporta a quel Giocatore cadere o impattare con le balaustre è "Carica alla Balaustra" e deve essere penalizzato come tale. In altri casi in cui non c'è contatto con le balaustre, deve essere trattato come una "Carica Scorretta'.

41.2 PENALITA' MINORE

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore al Giocatore colpevole di "Carica alla Balaustra" in base al grado di forza e violenza della carica stessa contro le balaustre.

41.3 PENALITÀ MAGGIORE

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore a un Giocatore colpevole di una "Carica alla Balaustra" ad un avversario, e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore. Fare riferimento alla Regola 41.5 per i criteri per un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta.

41.4 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con una "Carica alla Balaustra" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Maggiore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

41.5 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
→ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 42 CARICA SCORRETTA

42.1 CARICA SCORRETTA

Sarà inflitta una penalità a un Giocatore che pattina, salta addosso a un avversario o carica un avversario in qualsiasi modo.

FALLI FISICI

"Caricare scorrettamente" significano le azioni di un Giocatore che salta per caricare un avversario, aumenta la velocità facendo più passi immediatamente prima di entrare in contatto e/o percorre una distanza eccessiva con il solo scopo di sferrare un tale colpo e/o violentemente carica un avversario in qualsiasi modo. Una "carica" può essere il risultato di una carica sulle balaustre, sul telaio della porta o in ghiaccio aperto.

Qualsiasi contatto non necessario con un Giocatore che gioca il disco su una evidente "liberazione vietata" o "fuorigioco" che porta quel Giocatore a colpire o urtare la Balaustra è una "Carica alla Balaustra" e deve essere penalizzato come tale. Negli altri casi in cui non vi è alcun contatto con le Balaustre, deve essere trattato come "Carica Scorretta".
Questa regola è superata da tutte le azioni simili che coinvolgono un "Colpo illegale alla Testa", ad eccezione di quelle relative alla "Rissa". Una penalità sarà inflitta a un Giocatore che carica un Portiere mentre il Portiere è all'interno della propria Area di Porta.

Caricare un Portiere non è un "gioco leale" solo perché si trova al di fuori dell'Area di Porta. La penalità appropriata deve essere assegnata in ogni caso in cui un Giocatore avversario entra in contatto non necessario con un Portiere. Tuttavia, un contatto accidentale, a discrezione dell'Arbitro, sarà consentito quando il Portiere sta giocando il disco al di fuori della propria Area di Porta, a condizione che il Giocatore attaccante abbia fatto uno sforzo ragionevole per evitare tale contatto.

42.2 PENALITA' MINORE

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore, basata sul grado di forza e violenza della carica, ad un Giocatore colpevole di una "Carica Scorretta" ad un avversario.

42.3 PENALITA' MAGGIORE

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore a un Giocatore colpevole di una "Carica Scorretta" ad un avversario e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro, tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore.

42.4 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con una "Carica Scorretta" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Maggiore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

42.5 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
→ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 43 CARICA DA TERGO

43.1 CARICA DA TERGO

Una "Carica da Tergo" è una carica ad un Giocatore vulnerabile che non è consapevole del colpo imminente, quindi incapace di proteggersi o difendersi da un tale colpo e il contatto avviene sulla parte posteriore del corpo.

Un Giocatore che colpisce un avversario da dietro contro le balaustre, il telaio della Porta o in campo aperto in qualsiasi modo (es. bastone alto, carica con il bastone, ecc.) sarà penalizzato secondo questa regola.

FALLI FISICI

Quando un Giocatore sottoposto ad una carica, volta intenzionalmente le spalle a un avversario e si mette in una posizione vulnerabile immediatamente prima di una carica, per creare una situazione di "Carica da Tergo", nessuna penalità sarà inflitta per "Carica da Tergo". Tuttavia, altre penalità possono ancora essere inflitte.

43.2 PENALITA' MINORE

Questo fallo è considerato grave e pericoloso, quindi non è contemplato poter assegnare una Penalità Minore per "Carica da Tergo".

43.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta a un Giocatore colpevole di una "Carica da Tergo" ad un avversario e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo.

43.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

→ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

43.5 "TIRO DI RIGORE"

Questa regola è descritta nella

→ **Regola 24.8 – Infrazioni**

REGOLA 44 CLIPPING

44.1 CLIPPING

"Clipping" o "colpo basso" è l'atto di lanciare il corpo attraverso o sotto le ginocchia di un avversario da qualsiasi direzione. Un Giocatore non può caricare in un modo tipo "clipping", né abbassare la propria posizione del corpo per eseguire una carica sulle o sotto le ginocchia di un avversario.

Un "colpo basso" illegale è una carica che viene data da un Giocatore che può o meno avere entrambi i pattini sul ghiaccio, con il solo intento di caricare l'avversario nella zona delle ginocchia. Un Giocatore non può abbassare la propria posizione del corpo per dare una carica alle ginocchia di un avversario. Un Giocatore non può accovacciarsi vicino alle balaustre per evitare di essere sottoposto ad una carica e, di conseguenza, far cadere un avversario sulla balaustra.

44.2 PENALITA' MINORE

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore, basata sul grado di violenza ad un Giocatore colpevole di aver fatto una carica tipo "Clipping" ad un avversario.

44.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con un "Clipping" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Minore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

44.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

→ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

FALLI FISICI

REGOLA 45 GOMITATA

45.1 GOMITATA

Gomitata, significa l'uso di un gomito esteso per colpire / caricare un avversario in un modo che può o non può causare lesioni.

45.2 PENALITA' MINORE

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore, basata sul grado di violenza ad un Giocatore colpevole di aver fatto una carica tipo "Gomitata" ad un avversario.

45.3 PENALITA' MAGGIORE

L' Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Maggiore a un Giocatore colpevole di un "Gomitata" ad un avversario, e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore.

45.4 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con un "Gomitata" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Maggiore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

45.5 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

→ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

REGOLA 46 RISSA

46.1 RISSA / COMBATTENTE – VOLONTÀ DI FARE RISSA E CONTINUARE A FARE RISSA

La "Rissa" non fa parte del DNA dell'hockey su ghiaccio internazionale.
I Giocatori che partecipano volontariamente ad un "combattimento / rissa", i cosiddetti "combattenti desiderosi", devono essere penalizzati di conseguenza dall'Arbitro/i e possono essere espulsi dalla partita. Possono essere imposti ulteriori Provvedimenti Disciplinari.
Si considera che si sia verificata una "rissa" quando almeno un (1) Giocatore colpisce o tenta di colpire ripetutamente un avversario o quando due (2) Giocatori lottano in modo tale da rendere difficile l'intervento dei Guardalinee.

Qualsiasi Giocatore che persista nel continuare o tenta di continuare una "rissa o alterco" dopo che gli è stato ordinato dall'Arbitro di fermarsi, o che resiste a un Guardalinee nell'adempimento dei propri doveri, a discrezione dell'Arbitro, incorrerà almeno una Penalità Maggiore ("Rissa") più una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (5'+PPCC) oltre a qualsiasi penalità aggiuntiva imposta.

Agli Arbitri è fornita una libertà molto ampia nelle penalità che possono infliggere in base a questa regola. Questo viene fatto intenzionalmente per consentire loro di distinguere tra gli ovvi gradi di responsabilità dei partecipanti sia per l'inizio della "rissa o nel continuare la rissa". La discrezionalità prevista deve essere esercitata razionalmente.

Per Giocatori, Allenatori o Personale della Squadra che escono dalle Panchine dei Giocatori o dalle Panche dei Puniti, vedere → **Regola 70 – Lasciare la Panca dei Giocatori o la Panca Puniti.**

FALLI FISICI

46.2 ALTERCO

Un "alterco" è una situazione che coinvolge almeno due (2) Giocatori con almeno un Giocatore (1) da penalizzare.

46.3 ISTIGATORE / L'INIZIATORE

Un "Istigatore / Iniziatore" di un "alterco" è un Giocatore che con le proprie azioni o comportamento dimostra uno / alcuni dei seguenti criteri: distanza percorsa; primo a togliersi i guanti; primo pugno sferrato; atteggiamento o postura minacciosa; istigazione verbale o minacce; condotta in rappresaglia a un precedente incidente di gioco; punizione evidente per un incidente precedente nel gioco.

Ad un Giocatore che è considerato l'Istigatore / Iniziatore" di un "alterco" sarà inflitta una Penalità Minore (Istigatore / Iniziatore) più una Penalità Maggiore ("Rissa") ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (2'+5'+PPCC).

Ad un Giocatore che è considerato sia l'Istigatore / Iniziatore" che l'"Aggressore" di un "alterco" sarà inflitta una Penalità Minore ("Istigatore / Iniziatore") più una Penalità Minore ("Aggressore") più una Penalità Maggiore ("Rissa") ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (2'+2'+5'+PPCC).

46.4 AGGRESSORE

L' "Aggressore" in un alterco sarà il Giocatore che continua a tirare pugni nel tentativo di infliggere una punizione all'avversario che si trova in una posizione indifesa o che è un "combattente riluttante".

Un Giocatore deve essere considerato "Aggressore" quando ha chiaramente vinto la "rissa", ma continua a tirare e sferrare pugni in un ulteriore tentativo di infliggere punizione e/o lesioni all'avversario che non è più in grado di difendersi.
Ad un Giocatore che è considerato "Aggressore" di un alterco sarà inflitta una Penalità Minore ("Aggressore") più una Penalità Maggiore ("Rissa") ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (2'+5'+PPCC).

Un Giocatore che è considerato "Aggressore in un alterco" verrà segnalato come "Aggressore" ai fini della sospensione - fare riferimento alla Regola 28 Disciplina supplementare.

Ad un Giocatore che è considerato sia l'"Aggressore" che l'"Istigatore / Iniziatore" di un alterco sarà inflitta una Penalità Minore ("Aggressore") più una Penalità Minore ("Istigatore / Iniziatore") più una Penalità Maggiore ("Rissa") ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (2'+2'+5'+PPCC).

46.5 PICCHIATORE PERICOLSO – "PUGNO INASPETTATO"

Qualsiasi Giocatore che indossa nastro adesivo o qualsiasi altro materiale sulle mani (sotto il polso) che taglia o ferisce un avversario durante un alterco riceverà una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (5'+PPCC) in aggiunta a qualsiasi altra penalità imposta anche per "Rissa" secondo questa regola.
Una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (5'+PPCC) deve essere inflitta a un Giocatore che colpisce un ignaro o un "combattente/avversario riluttante" (cioè, "con un pugno inaspettato") e che potrebbe causare un infortunio.

46.6 GIOCATORE CHE SI DIFENDE / COMBATTENTE RILUTTANTE

Un Giocatore che si "difende" con "pochi pugni" contro un Aggressore, un Istigatore / Iniziatore o un combattente sarà considerato come un "combattente riluttante". Questo Giocatore non vuole continuare o prolungare una "rissa" o "lasciarsi sfuggire di mano una rissa" - è chiaro agli Arbitri che questo Giocatore non vuole "combattere" in modo irregolare.
Ad un Giocatore che si vendica per essere stato preso a pugni sarà inflitta almeno una Penalità Minore ("Eccessiva durezza") o una Penalità Maggiore ("Rissa", senza Penalità Partita Cattiva Condotta), se il criterio per "reagire" con pochi pugni è non soddisfatto.

FALLI FISICI

46.7 TERZO GIOCATORE IN UNA RISSA

Una Penalità Partita Cattiva Condotta, a discrezione dell'Arbitro, sarà inflitta a qualsiasi Giocatore che sia il primo ad intervenire ("terzo Giocatore") in un alterco già in corso, eccetto quando una Penalità Partita Cattiva Condotta è stata inflitta nell'alterco originale. Questa sanzione si aggiunge a qualsiasi altra sanzione incorsa nello stesso incidente.
Questa regola si applica anche ai successivi Giocatori che decidono di intervenire nello stesso o in altri "alterchi" durante la stessa interruzione di gioco. Generalmente, questa regola viene applicata quando si verifica una "Rissa".

46.8 LIBERARE L'AREA DURANTE UNA RISSA

Quando si verifica una "rissa", tutti i Giocatori non coinvolti devono recarsi immediatamente nell'area della propria Panca dei Giocatori, e nel caso in cui l'alterco abbia luogo presso una Panchina dei Giocatori, i Giocatori sul ghiaccio di quella Squadra si recheranno nella propria Zona di Difesa.
I Portieri devono rimanere nella loro Area di Porta, tranne nel caso in cui l'alterco abbia luogo nelle vicinanze dell'Area di Porta, e quindi devono obbedire alle indicazioni dell'Arbitro.
Il mancato rispetto può comportare delle penalità per il loro coinvolgimento all'interno e intorno all'area e ulteriori Provvedimenti Disciplinari.

46.9 RISSA AL DI FUORI DEI PERIODI DI GIOCO

Qualsiasi Squadra i cui i Giocatori siano coinvolti in un alterco, fuori dai periodi di gioco, sarà indagata dalle autorità competenti e potrà essere applicata una sanzione disciplinare in aggiunta a qualsiasi altra sanzione appropriata che possa essere imposta ai Giocatori partecipanti dalle Autorità Competenti o in altro modo.

Ai Giocatori coinvolti in "Rissa" al di fuori dei periodi di gioco sarà inflitta una Penalità Maggiore ("Rissa") ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (5'+PPCC). Un'"Aggressore" e/o un "Istigatore/Iniziatore" sarà penalizzato secondo la rispettiva Regola 46.3 e/o Regola 46.4).
Nel caso in cui gli alterchi avvenissero dopo il termine del Periodo o della fine della partita, verranno segnalati alle Autorità Competenti per ulteriori Provvedimenti Disciplinari.
Se i Giocatori entrano sul ghiaccio dalla propria Panca dei Giocatori dopo la fine del periodo e prima dell'inizio di un alterco, non saranno penalizzati se rimangono nelle vicinanze della propria Panca dei Giocatori e a condizione che non vengano coinvolti in alcun alterco.

46.10 RISSA PRIMA DI SCODELLARE IL DISCO

A meno che ciò non avvenga prima dell'inizio della partita o di qualsiasi periodo, una "rissa" che si verifica prima della caduta del disco nel corso di un normale "ingaggio", l'alterco sarà penalizzato come se fosse avvenuto durante il regolare tempo di gioco e fare riferimento alla Regola 46.9 – Rissa.

Quando, a giudizio dell'Arbitro, sono state apportate specifiche modifiche al personale da una o entrambe le Squadre nel corso della partita e ne deriva un alterco, devono essere inflitte le sanzioni appropriate e l'incidente segnalato alle Autorità Competenti immediatamente dopo la partita per revisione ed eventuali azioni Disciplinari Supplementari.

46.11 RISSA AL DI FUORI DELLA SUPERFICIE DI GIOCO

Una Penalità Partita Cattiva Condotta sarà inflitta a qualsiasi Giocatore coinvolto in una "rissa fuori dalla superficie di gioco" o con un altro Giocatore che è "fuori dalla superficie di gioco". Queste penalità sono in aggiunta a qualsiasi altra penalità inflitta inclusa la Penalità Maggiore ("Rissa").

FALLI FISICI

Ogni volta che un Allenatore o altro Personale della Squadra viene coinvolto in un alterco con un Giocatore avversario, Allenatore o altro Personale della Squadra dentro o fuori dal ghiaccio, a questi devono essere inflitte una Penalità Partita Cattiva Condotta e automaticamente sospesi dal gioco, inviati allo Spogliatoio e la questione sarà segnalata alle Autorità Competenti per azioni Disciplinari Supplementari.

46.12 CASCHI

Nessun Giocatore può togliersi il casco prima di iniziare una rissa. In tal caso, gli sarà inflitta una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo". I caschi che si staccano involontariamente nel corso dell'alterco non comporteranno penalità per nessuno dei Giocatori.

46.13 MAGLIE

Un Giocatore che si toglie deliberatamente la maglia prima di partecipare a un alterco o che indossa chiaramente una maglia che è stata modificata e non conforme alla ➔ **Regola 9 – Uniformi**, sarà inflitta una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (2'+PPCC). Questo si aggiunge alle altre penalità da infliggere ai partecipanti ad un alterco. Se l'"alterco" non si materializza, il Giocatore riceverà una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" e una Penalità Cattiva Condotta di dieci minuti (10') per aver deliberatamente rimosso la maglia.

REGOLA 47 TESTATA

47.1 TESTATA

L'atto di dare una testata consiste in un Giocatore che ha un contatto deliberato, o tenta di entrare in contatto, con un avversario indirizzando la testa e/o il casco, indipendentemente dal fatto che il contatto avvenga o meno.

47.2 DOPPIA PENALITÀ MINORE

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Doppia Penalità Minore a qualsiasi Giocatore che tenta di "Colpire con la Testa" un avversario

47.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con un "Testata". Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

47.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

REGOLA 48 CARICA ILLEGALE ALLA TESTA O AL COLLO

48.1 CARICA ILLEGALE ALLA TESTA O AL COLLO

Non esiste una carica regolare alla testa o al collo.
Il Giocatore che effettua la deve evitare di colpire la testa o il collo dell'avversario.
Una carica con conseguente contatto con la testa di un avversario, in cui la testa era il punto di contatto principale e tale contatto con la testa era evitabile, non è permessa. Questa regola supera tutte le azioni simili riguardanti i "colpi alla testa e al collo".

FALLI FISICI

Quando un Giocatore sta pattinando a testa alta, indipendentemente dal fatto che sia in possesso del disco e possa ragionevolmente aspettarsi un contatto imminente, un avversario non ha il diritto di colpirlo alla testa o al collo.
Un Giocatore che carica un avversario che sta pattinando con il disco con la testa bassa nella direzione del Giocatore e non usa un movimento verso l'alto o non spinge il proprio corpo verso l'avversario, non sarà penalizzato per un "carica irregolare alla testa o al collo".
Una penalità per "Carica illegale alla Testa o al Collo" sarà inflitta se uno dei casi seguenti avviene quando un Giocatore carica un avversario:

(I) Un Giocatore che dirige un colpo di qualsiasi tipo, con qualsiasi parte del proprio corpo o equipaggiamento, alla testa o al collo di un Giocatore avversario o spinge con forza la testa di un Giocatore avversario contro il vetro protettivo o nelle balaustre usando qualsiasi parte della zona superiore del corpo.

(II) Un Giocatore che estende e dirige qualsiasi parte della zona superiore del proprio corpo a contatto con la testa o con il collo di un avversario.

(III) Un Giocatore che estende il proprio corpo verso l'alto o verso l'esterno per raggiungere l'avversario o utilizza qualsiasi parte della zona superiore del corpo per avere un contatto alla testa o con il collo di un avversario.

(IV) Un Giocatore che salta (stacca i pattini) per sferrare un colpo alla testa o al collo di un avversario.

Nel determinare se il contatto con la testa di un avversario fosse evitabile, devono essere prese in considerazione le circostanze del colpo, incluse le seguenti:

(V) Se il Giocatore ha tentato di colpire lateralmente il corpo dell'avversario e la testa non è stata "mirata" a causa di un tempismo sbagliato, di un angolo di avvicinamento scarso o di un'estensione non necessaria del corpo verso l'alto o verso l'esterno. Se la forza primaria di un colpo è iniziata nell'area del corpo e poi il contatto è scivolato fino alla testa o al collo.

(VI) Se l'avversario si è messo in una posizione vulnerabile assumendo una postura che rendesse inevitabile il contatto con la testa.

(VII) Se l'avversario ha cambiato materialmente la posizione del proprio corpo o della testa immediatamente prima o contemporaneamente alla carica in modo che ha contribuito in modo significativo al contatto con la testa.

48.2 PENALITÀ MINORE

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore a qualsiasi Giocatore che effettua una "Carica illegale alla Testa o al Collo" di un avversario.

48.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con un "Carica illegale alla Testa o al Collo". Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

48.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

→ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

REGOLA 49 CALCIARE

49.1 CALCIARE

L' azione di un Giocatore che usa deliberatamente il proprio pattino(i) con un movimento di calciare per spingere il disco o per entrare in contatto con un avversario.

FALLI FISICI

49.2 GOAL

Calciare il disco è consentito in tutte le zone. Un goal 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.

Un goal non può essere segnato da un Giocatore attaccante che "calcia" un disco che viene deviato in rete da qualsiasi Giocatore o Arbitro.
Un disco che viene deviato in rete dal pattino di un Giocatore attaccante che non usa un "distinto movimento di calcio" è un goal legittimo.
Un disco che è "diretto" in rete dal pattino di un Giocatore attaccante sarà un goal legittimo purché "nessun distinto movimento di calciare" sia evidente.
Quanto segue dovrebbe chiarire le deviazioni a seguito di un "disco calciato" che entra in porta:

(I) Un "disco calciato" che successivamente viene "deviato" dal corpo di qualsiasi Giocatore di una delle due squadre (incluso il Portiere) sarà giudicato "no goal".

(II) Un "disco calciato" che successivamente viene "deviato" dal bastone di qualsiasi Giocatore (escluso il bastone del Portiere) sarà considerato un "buon goal". *

(III) Un goal sarà concesso quando un Giocatore attaccante "calcia" il disco e successivamente il disco stesso viene "deviato" dal proprio bastone ed entra in porta.

(IV) Un goal sarà concesso quando un disco entra in porta dopo essere stato "deviato" dal pattino di un Giocatore attaccante o "deviato" dal suo pattino mentre è "nell'azione di fermarsi".

Un goal non può essere segnato da un Giocatore attaccante che "calcia" qualsiasi attrezzatura (bastone, guanto, casco, ecc.) sul disco, incluso "calciare" la spatola del proprio bastone, facendo sì che il disco oltrepassi la linea di porta. *

49.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore "calcia" o "tenta di calciare" un avversario.

49.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
→ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 50 GINOCCHIATA

50.1 GINOCCHIATA

L'uso scorretto del ginocchio è l'atto di un Giocatore che indirizza con il ginocchio e in alcuni casi estende la gamba verso l'esterno per entrare in contatto con l'avversario.

50.2 PENALITÀ MINORE

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore, in base alla gravità dell'infrazione, a un Giocatore colpevole di una "Ginocchiata" ad un avversario.

50.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con una "Ginocchiata" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Minore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

FALLI FISICI

50.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 51 ECCESSIVA DUREZZA

51.1 ECCESSIVA DUREZZA

L' eccessiva durezza è un movimento di pugni o sbattere con o senza il guanto sulla mano, normalmente diretto alla testa o al viso di un avversario, oppure se un Giocatore rimuove intenzionalmente il casco di un avversario durante il gioco. Eccessiva durezza è un alterco minore che non è degno di una Penalità Maggiore per nessuno dei partecipanti.

51.2 PENALITA' MINORE

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore a un Giocatore che colpisce un avversario con la mano o il pugno, o se un Giocatore rimuove intenzionalmente il casco di un avversario durante il gioco.

➔ Regola 9.6 – Caschi.

Un Giocatore che insiste ad essere coinvolto in "eccessiva durezza" è soggetto alle regole per "Rissa"

➔ Regola 46 – Rissa

51.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta ad un Portiere che usa il suo guanto a scudo per dare un pugno ad un avversario e l'azione rischia di provocare lesioni all'avversario.

51.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 52 SLEW-FOOTING

52.1 SLEW-FOOTING

"Slew-footing" è l'azione di un Giocatore che usa la sua gamba o piede per colpire o calciare i piedi di un avversario da sotto di loro o che spinge la parte alta del corpo di un avversario all'indietro con il braccio o il gomito, mentre allo stesso tempo con un movimento della sua gamba colpisce o calcia i piedi di un avversario da sotto di loro, causando una sua violenta caduta sul ghiaccio.

52.2 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se un Giocatore è colpevole di "Slew-footing" su un Giocatore avversario.

FALLI FISICI

52.3 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 53 LANCIO DI EQUIPAGGIAMENTO

53.1 LANCIO DI EQUIPAGGIAMENTO

Un Giocatore non può lanciare un bastone o qualsiasi altro oggetto in nessuna zona. Un Giocatore che perde o rompe il proprio bastone può solo ricevere un bastone sulla propria Panchina dei Giocatori o riceverne uno da un compagno di Squadra sul ghiaccio.

➔ Regola 10 – Stecche.

53.2 PENALITA' MINORE

Sarà inflitta una Penalità Minore:

(I) A qualsiasi Giocatore sul ghiaccio per aver lanciato un bastone, qualsiasi parte di esso o qualsiasi altro oggetto nella direzione del disco o di un avversario in qualsiasi zona, eccetto quando tale atto è penalizzato dalla comminazione di un "Tiro di Rigore" (Regola 53.7) o Goal Tecnico (Regola 53.8);

(II) Per aver lanciato un bastone quando un Giocatore in difesa tira o lancia un bastone o qualsiasi altro oggetto nella Zona di Difesa ma non al disco o al portatore del disco;

(III) Per "Ostruzione" quando un Giocatore muove / sposta un bastone che non è rotto e interferisce con un Giocatore avversario (tranne quando si applica un "Tiro di Rigore" Regola 53.7, o un "Goal Tecnico" Regola 53.8) o quando il Giocatore che ha perso il suo bastone non è in grado di recuperarlo per lo spostamento.

Nessuna penalità verrà inflitta se si sposta il bastone non rotto se non interferisce con il gioco o se il Giocatore avversario non sta tentando di recuperarlo.

Quando un Giocatore rilascia / fa cadere il bastone rotto o qualche altro oggetto lanciandolo al lato del ghiaccio (e non oltre le balaustre) in modo tale da non interferire con il gioco o l'avversario(i), non sarà inflitta alcuna penalità.

(IV) Per "Comportamento Antisportivo", quando un Giocatore lancia il proprio bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto o equipaggiamento fuori dall'area di gioco per protestare contro la decisione di un Ufficiale. Per un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta vedere la Regola 53.5 - Penalità Partita Cattiva Condotta.

53.3 PENALITA' MINORE DI PANCA

Se un Giocatore non identificato, Allenatore o Personale della Squadra alla Panca dei Giocatori o alla Panca Puniti lancia qualcosa sul ghiaccio durante lo svolgimento del gioco o durante un'interruzione del gioco, sarà inflitta una Penalità Minore di Panca per "Comportamento Antisportivo".

➔ Regola 75 – Comportamento Antisportivo.

53.4 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Cattiva Condotta sarà inflitta a un Giocatore che "involontariamente" o "accidentalmente" lancia il proprio bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi altro oggetto o equipaggiamento al di fuori dell'Area di Gioco.

FALLI FISICI

53.5 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Partita Cattiva Condotta sarà inflitta al Giocatore che intenzionalmente lancia il proprio bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto o equipaggiamento al di fuori dell'Area di Gioco.

Se il fallo avviene in segno di protesta contro la decisione di un Ufficiale, al Giocatore che ha commesso il fallo sarà assegnata una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" (Regola 53.2, iv) più una Penalità Partita Cattiva Condotta.

53.6 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se l'azione di un Giocatore di "lanciare un bastone o qualsiasi altro oggetto" o un pezzo di equipaggiamento contro un Giocatore avversario, un Allenatore o Personale della Squadra che potrebbe causare lesioni all'avversario.
Nota: Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

53.7 "TIRO DI RIGORE"

Quando un membro della Squadra in difesa, compreso l'Allenatore o qualsiasi altro membro del personale della Squadra, lancia o tira qualsiasi parte di un bastone o qualsiasi altro oggetto o pezzo di equipaggiamento contro il disco o il portatore del disco nella propria Zona di Difesa, l'Arbitro o il Guardalinee dovrà consentire di completare l'azione e se non viene segnato un goal, l'Arbitro assegnerà un "Tiro di Rigore" alla Squadra che non ha commesso l'infrazione.
Questo tiro sarà effettuato da qualsiasi Giocatore della Squadra che non ha commesso l'infrazione.
Se un giocatore in contropiede in Zona Neutra o in Zona di Attacco viene interferito da un bastone o di qualsiasi altro oggetto o pezzo di equipaggiamento lanciato da qualsiasi membro della Squadra in difesa, compreso l'Allenatore o qualsiasi altro membro del personale della Squadra, l'Arbitro assegnerà un "Tiro di Rigore" alla Squadra che non ha commesso l'infrazione.
➔ Regola 24.8 – Infrazioni
Se un giocatore in "contropiede" in Zona Neutra o in Zona di Attacco viene interferito da un oggetto lanciato sul ghiaccio da uno spettatore che gli fa perdere il possesso del disco o la caduta, l'Arbitro assegnerà un "tiro di rigore" alla Squadra innocente.

53.8 GOAL TECNICO

Se, quando il Portiere avversario è stato rimosso, un membro della Squadra in difesa, incluso l'Allenatore o qualsiasi Personale della Squadra, lancia o tira una parte di un bastone o qualsiasi altro oggetto o equipaggiamento contro il disco o al portatore del disco nella Zona Neutra o nella propria Zona di Difesa, impedendo così al portatore del disco di avere un "tiro libero" su una "porta libera", un goal sarà assegnato alla Squadra in attacco.
Ai fini di questa regola, una "porta vuota" è definita dal momento in cui è stato rimosso un Portiere per un Giocatore attaccante aggiuntivo.
Il Portiere è considerato fuori dal ghiaccio una volta che il Giocatore sostitutivo è entrato sulla superficie di gioco.

53.9 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

SEZIONE 07

FALLI DI CONTENZIONE

FALLI DI CONTENZIONE

REGOLA 54 TRATTENUTA

54.1 TRATTENUTA

Qualsiasi azione di un Giocatore che limiti o impedisca il progresso di un Giocatore avversario indipendentemente dal fatto che sia in possesso del disco o meno.

54.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore sarà inflitta a un Giocatore che trattiene un avversario usando le mani, le braccia o le gambe.
Un Giocatore può usare il braccio in una mossa di forza, bloccando l'avversario, a condizione che abbia "posizionato il corpo" e non stia usando le mani in modo da tenerlo, quando lo fa.
Un Giocatore non è autorizzato a tenere il bastone di un avversario. Una Penalità Minore deve essere assegnata a un Giocatore che tiene il bastone di un avversario (valutato e annunciato come "Trattenuta del Bastone"). Un Giocatore può proteggersi difendendosi dal bastone di un avversario. Deve rilasciare immediatamente il bastone e consentire al Giocatore di riprendere il gioco.

54.3 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella
→ Regola 24.8 – Infrazioni

54.4 GOAL TECNICO

Questa regola è descritta nella
→ Regola 25 – Goal Tecnico

REGOLA 55 AGGANCIO

55.1 AGGANCIO

L'Aggancio è l'atto di usare il bastone in un modo che consente a un Giocatore di trattenere un avversario. Se il bastone va contro le mani dell'avversario / o vicino alle mani dell'avversario, sarà penalizzato come "Aggancio". Quando un Giocatore ne carica un altro in modo tale che ci sia solo un contatto bastone contro bastone, tale azione non deve essere penalizzata come "Aggancio".

55.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore sarà inflitta ad un Giocatore che impedisca l'avanzata di un avversario "agganciandolo" con il proprio bastone.
Una Penalità Minore per "Aggancio" sarà assegnata a qualsiasi Giocatore che utilizzi l'asta del bastone sopra la mano superiore per trattenere o agganciare un avversario.

55.3 PENALITA' MAGGIORE

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta a un Giocatore colpevole di "Aggancio" ad un avversario, e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore.

55.4 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella
→ Regola 24.8 – Infrazioni.

FALLI DI CONTENZIONE

55.5 GOAL TECNICO

Questa regola è descritta nella

➔ Regola 25 – Goal Tecnico.

55.6 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 56 OSTRUZIONE

56.1 OSTRUZIONE

Un Giocatore che ostacola o impedisce a un avversario "senza possesso del disco" di pattinare, ricevere un passaggio o muoversi liberamente sul ghiaccio è considerato faccia "Ostruzione".
Una "Carica Ritardata" costituisce un incauto pericolo di un Giocatore che "non ha più il controllo o il possesso del disco".
Qualsiasi Giocatore che sta per "abbandonare" o "perdere il controllo o il possesso del disco" è soggetto a una carica fin quando l'aggressore si trovi nelle immediate vicinanze del Giocatore con il disco.

Uno standard rigoroso sugli atti di ostruzione deve essere applicato in tutte le zone del Campo.

Posizione del corpo: La "posizione del corpo" deve essere determinata quando il Giocatore pattina davanti o accanto al suo avversario, pattinando nella stessa direzione. Un Giocatore che si trova dietro un avversario, che non ha il disco, non può usare il bastone, il corpo o la mano libera per trattenere l'avversario, ma deve pattinare per guadagnare o ristabilire la propria "posizione corretta" per fare una carica.

A un Giocatore è consentito il ghiaccio su cui si trova (posizione del corpo) e non è necessario che si muova per consentire a un avversario di procedere. Un Giocatore può "bloccare il percorso" di un avversario a condizione che si trovi di fronte all'avversario e si muova nella stessa direzione. Muoversi lateralmente e senza "stabilire la posizione del corpo", quindi entrare in contatto con il non portatore del disco non è consentito e sarà penalizzato come "Ostruzione". Un Giocatore ha sempre il diritto di usare la sua "posizione corporea" per allungare il percorso di un avversario verso il disco, a condizione che il suo bastone non venga utilizzato (per rendersi "più grande" e quindi allungare considerevolmente la distanza che l'avversario deve percorrere per arrivare dove sta andando); la loro "mano libera" non viene utilizzata e non sfruttano la loro "posizione del corpo" per caricare irregolarmente.

Possesso del disco: L'ultimo Giocatore a toccare il disco, diverso dal Portiere, sarà considerato il Giocatore in "possesso". Il Giocatore ritenuto in "possesso" del disco può essere caricato legalmente, a condizione che la carica venga effettuata immediatamente dopo la sua "perdita di possesso" e il suo avversario si trovi ancora entro una "oggettivamente ragionevole finestra di opportunità" per fare una carica. Fare riferimento alla Regola 56.4 - Ostruzione.

Trattenere: Le azioni di un Giocatore che non ha la "posizione del corpo", ma usa invece mezzi illegali (ad esempio, "agganciando" con il bastone; "trattenere" con le mani, "sgambettando" con il bastone o in qualsiasi modo) per impedire a un avversario non in "possesso" del disco. I mezzi illegali sono atti che consentono a un Giocatore di "stabilire, mantenere o ripristinare la posizione del corpo" senza pattinare.

FALLI DI CONTENZIONE

Forzare (Pick): Un "Pick" è l'azione di un Giocatore che fa una carica su un avversario che non è in "possesso" del disco e non è a conoscenza dell'imminente carica.
Un Giocatore che è a conoscenza di un colpo imminente, se non per una legale "battaglia per il disco", non può essere ostacolato da un Giocatore che effettua un "Pick".
Un Giocatore che effettua un "Pick" è uno che si muove nella traiettoria di un avversario senza inizialmente avere "posizione del corpo", portandolo così "fuori dal gioco". Quando ciò è fatto, sarà inflitta una penalità per "Ostruzione"

Mano Libera: Quando si usa una "mano libera" per trattenere, tirare, strattonare, afferrare o trattenere fisicamente un avversario dal muoversi "liberamente", questo deve essere penalizzato come "Trattenuta". La "mano libera" può essere usata da un Giocatore per "respingere" un avversario o il suo bastone, ma non può essere usata per tenere il bastone o il corpo di un avversario.

Bastone: Un Giocatore che non ha la "posizione del corpo" sul proprio avversario, che usa il proprio bastone (che sia la spatola o l'asta, incluso il pomolo del bastone) per impedire o prevenire all'avversario di muoversi "liberamente" sul ghiaccio deve essere inflitta una penalità per "Aggancio".
➔ **Regola 55 – Aggancio.**

56.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore per "Ostruzione" dovrà essere assegnata:

(I) Ad un Giocatore che interferisce o impedisce l'avanzamento di un avversario che non è in "possesso" del disco.

(II) Ad un Giocatore che trattiene un avversario che sta tentando di fare "fore-check";

(III) A qualsiasi Giocatore che carica deliberatamente un avversario, incluso il Portiere, che "non è o non è più ritenuto in possesso" del disco ("Carica Ritardata");

(IV) Ad un Giocatore che causerà ad un avversario che non è in "possesso" del disco di essere forzato in fuorigioco, causando un'interruzione del gioco. Se questa azione provoca un fuorigioco ritardato (e non necessariamente un'interruzione del gioco), allora l'applicazione di una penalità per "Ostruzione" è soggetta al giudizio dell'Arbitro;

(V) Ad un Giocatore che deliberatamente "colpisce" via il bastone dalla mano di un avversario o impedisce a un Giocatore che ha lasciato cadere il bastone o qualsiasi altro pezzo di equipaggiamento di riprenderne il "possesso",

(VI) Ad un Giocatore che "colpisce o tira" qualsiasi bastone abbandonato o rotto, un disco illegale o altri detriti verso un portatore del disco avversario in un modo che potrebbe distrarlo;
➔ **Regola 53 – Lancio di Equipaggiamento;**

(VII) A qualsiasi Giocatore identificabile in Panchina dei Giocatori o in Panca Puniti che, per mezzo del proprio bastone o del proprio corpo, interferisca con il movimento del disco o di qualsiasi avversario sul ghiaccio durante lo svolgimento del gioco;

(VIII) A qualsiasi Giocatore che sta per entrare sul ghiaccio e gioca il disco mentre uno o entrambi i pattini sono ancora nella Panchina dei Giocatori o in Panca Puniti.

La penalità appropriata secondo le regole di gioco deve essere inflitta quando un Giocatore nella Panca dei Giocatori o Puniti viene coinvolto con un avversario sul ghiaccio durante un'interruzione del gioco. Il Giocatore(i) coinvolto può essere soggetto a Sanzioni Disciplinari Aggiuntive, se opportuno. ➔ **Regola 28 –Disciplina Supplementare.**

FALLI DI CONTENZIONE

56.3 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca deve essere assegnata quando un Giocatore non identificabile nella Panca dei Giocatori o nella Panca Puniti o qualsiasi Allenatore o Personale della Squadra che, per mezzo del proprio bastone o del proprio corpo, interferisce con i movimenti del disco o di qualsiasi avversario sul ghiaccio durante lo svolgimento del gioco.

56.4 PENALITA' MAGGIORE

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Maggiore a un Giocatore colpevole di una "Ostruzione" ad un avversario, e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore.

56.5 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con una "Ostruzione o Carica Ritardata" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Maggiore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

56.6 TIRO DI RIGORE

Quando un Giocatore che controlla il disco in Zona Neutra o di Attacco e non ha altro avversario da passare oltre al Portiere è ostruito con un bastone o una parte di esso o qualsiasi altro oggetto o equipaggiamento lanciato o tirato da qualsiasi membro dalla Squadra in difesa, compreso l'allenatore o il Personale della Squadra, un "Tiro di rigore" sarà assegnato alla Squadra non in fallo.
Quando un allenatore o il Personale della Squadra non giocante è colpevole di tale atto, riceverà una Penalità Partita Cattiva Condotta e inviato allo spogliatoio. L'incidente sarà segnalato alle Autorità Competenti per eventuali ulteriori azioni disciplinari.

56.7 GOAL TECNICO

Se, quando il Portiere è stato rimosso dal ghiaccio, qualsiasi membro della sua Squadra (incluso il Portiere) non legalmente sul ghiaccio, incluso l'allenatore o il Personale della Squadra, interferisce con il proprio corpo, bastone o qualsiasi altro oggetto o pezzo di equipaggiamento con i movimenti del disco o di un Giocatore avversario nella zona neutra o di attacco, l'Arbitro assegnerà immediatamente un goal tecnico alla Squadra non in fallo.
Quando un Allenatore o il Personale della Squadra è colpevole di tale atto, gli sarà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta, inviato allo spogliatoio e l'incidente sarà segnalato alle Autorità Competenti per eventuali ulteriori azioni disciplinari.

56.8 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

56.9 OSTRUZIONE DAGLI SPETTATORI

Ogni avvenimento di interferenza da parte degli spettatori deve essere segnalato dagli Ufficiali sul Ghiaccio alle Autorità Competenti.

(I) Nel caso in cui gli oggetti vengano lanciati sul ghiaccio dagli spettatori e l'azione di gioco sia compromessa, gli Ufficiali sul Ghiaccio interromperanno il gioco e il conseguente "ingaggio" avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove il gioco è stato interrotto;

FALLI DI CONTENZIONE

(II) Nel caso in cui un Giocatore venga trattenuto da uno spettatore, il gioco verrà interrotto.
Se la Squadra del Giocatore ostruito è in "possesso del disco", l'azione di gioco continuerà fino a quando non si verifica un "cambio di possesso".

REGOLA 57 SGAMBETTO

57.1 SGAMBETTO

Un Giocatore non deve posizionare il bastone o qualsiasi parte del proprio corpo in modo tale da far inciampare o cadere l'avversario.
Gli sgambetti accidentali che si verificano contemporaneamente a un gioco completato non saranno penalizzati.
Gli sgambetti accidentali che si verificano contemporaneamente o dopo un'interruzione del gioco non saranno penalizzati.

57.2 PENALITA' MINORE

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Minore, in base alla gravità dell'infrazione, a qualsiasi Giocatore che metta il bastone o qualsiasi parte del corpo in modo tale da far inciampare e cadere l'avversario.

57.3 PENALITA' MAGGIORE

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Maggiore a un Giocatore colpevole di una "Sgambetto" ad un avversario, e che mette incautamente in pericolo il Giocatore che ha subito il fallo in un modo che, a discrezione dell'Arbitro tale Giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato con una Penalità Minore.

57.4 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con uno "Sgambetto" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Maggiore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

57.5 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 24.8 – Infrazioni.**

57.6 GOAL TECNICO

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 25 – Goal Tecnico.**

57.7 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

SEZIONE 08

FALLI DI BASTONE

FALLI DI BASTONE

REGOLA 58 COLPIRE CON IL POMOLO

58.1 COLPIRE CON IL POMOLO

L'azione con cui un Giocatore usa il pomolo del bastone, oltre la mano più alta, per caricare un Giocatore avversario in qualsiasi maniera o infilza o tenta di infilzare un Giocatore avversario con questa parte del bastone, indipendentemente che ci sia un contatto o no.

58.2 DOPPIA PENALITA' MINORE

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Doppia Penalità Minore a qualsiasi Giocatore che tenti di "colpire con il pomolo" un avversario.

58.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta a un Giocatore che "colpisca con il pomolo" un avversario.

58.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 59 CARICA CON BASTONE

59.1 CARICA CON BASTONE

L'atto di usare il bastone impugnato a due mani per caricare con forza un avversario.

59.2 PENALTA' MINORE

L'Arbitro dovrà, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore, in base al grado di forza e violenza, a un Giocatore colpevole di una "Carica don Bastone" ad un avversario.

59.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con uno "Sgambetto" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Minore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

59.4 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta in modo identico nella

➔ Regola 24.8 – Infrazioni.

59.5 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

FALLI DI BASTONE

REGOLA 60 BASTONE ALTO

60.1 BASTONE ALTO

È considerato un "Bastone Alto" quando viene portato sopra l'altezza delle spalle dell'avversario. I Giocatori devono avere il controllo e la responsabilità del proprio bastone. Tuttavia, a un Giocatore è consentito un "contatto accidentale" su un avversario se l'atto viene commesso come un normale "sollevamento e rilascio" di un "movimento di tiro", o un "contatto accidentale" con il centro avversario che è chinato durante un "ingaggio".
Un'oscillazione selvaggia per colpire un disco che rimbalza non viene considerato un normale "sollevamento e rilascio" e qualsiasi contatto con un avversario al di sopra dell'altezza delle spalle sarà penalizzato di conseguenza. Per situazioni che contemplano il colpire il disco con il bastone alto fare riferimento a:

➔ **Regola 80 – Giocare il Disco con il Bastone Alto.**

60.2 PENALTA' MINORE

Qualsiasi contatto effettuato con un bastone su un avversario sopra l'altezza delle spalle è proibito e verrà inflitta una Penalità Minore.

60.3 DOPPIA PENALTA' MINORE

Quando un Giocatore porta o tiene una parte del suo bastone sopra l'altezza delle spalle e colpisce il collo, il viso o la testa del suo avversario e lo ferisce, in modo da far fuoriuscire sangue o in altro modo, l'Arbitro deve infliggere una Doppia Penalità Minore.
Gli Arbitri avranno la possibilità (ma non l'obbligo) di rivedere il video dell'azione allo scopo di confermare (o meno) la loro chiamata originale sul ghiaccio e, in particolare, se il bastone che ha causato l'apparente infortunio fosse effettivamente il bastone del Giocatore penalizzato.

➔ **Regola 18.4 – Video Review per Doppia Penalità Minore per Bastone Alto.**

60.4 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con uno "Bastone Alto". Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

60.5 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

REGOLA 61 COLPO DI BASTONE

61.1 COLPO DI BASTONE

Il colpo di bastone è l'atto di un Giocatore che oscilla il proprio bastone contro un avversario, indipendentemente dal fatto che il contatto avvenga o meno. Il contatto "non aggressivo" del bastone con i pantaloni o la parte anteriore dei parastinchi non deve essere penalizzato come colpo di bastone.
Qualsiasi colpo forte o potente con il bastone sul corpo di un avversario, sul bastone dell'avversario, sulle o vicino alle mani dell'avversario che, a giudizio dell'Arbitro, non è un tentativo di giocare il disco, sarà penalizzato come colpo di bastone.

61.2 PENALITA' MINORE

L' Arbitro dovrà, a sua discrezione, assegnare una Penalità Minore, in base alla gravità dell'infrazione, a un Giocatore colpevole di un "Colpo di Bastone" ad un avversario.

FALLI DI BASTONE

61.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, può infliggere una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta se, a suo giudizio, il Giocatore mette in pericolo incautamente il suo avversario con un "Colpo di Bastone" e il giocatore non sarebbe sufficientemente sanzionato infliggendo una Penalità Minore. Tale valutazione sull'incauta pericolosità si basa sulla gravità dell'infrazione, sulla gravità del contatto, sul grado di violenza e sulla riprovevolezza generale implicata.

61.4 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella

➔ Regola 24.8 – Tiro di Rigore

61.5 GOAL TECNICO

Questa regola è descritta nella

➔ Regola 25 – Goal Tecnico

61.6 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 62 INFILZARE (SPEARING)

62.1 INFILZARE

Infilzare significa colpire un avversario con la punta della pala del bastone, indipendentemente dal fatto che il contatto avvenga o meno.

62.2 DOPPIA PENALITA' MINORE

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Doppia Penalità Minore a qualsiasi Giocatore che tenti di "Infilzare" un avversario.

62.3 PENALITA' MAGGIORE E PENALITA' PARTITA' CATTIVA CONDOTTA

L'Arbitro, a sua discrezione, infliggerà una Penalità Maggiore ed una automatica Penalità Partita Cattiva Condotta a un Giocatore colpevole di "Infilzare" un avversario.

62.4 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

SEZIONE 09

ALTRI FALLI

ALTRI FALLI

REGOLA 63 RITARDO DEL GIOCO

63.1 RITARDO DEL GIOCO

Un Giocatore o una Squadra possono essere penalizzati se, a giudizio dell'Arbitro, stanno ritardando il gioco in qualsiasi modo.

63.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore per "ritardo del gioco" può essere inflitta:

(I) Ad ogni Giocatore, incluso il Portiere, che trattiene, ferma o gioca il disco con il proprio bastone, pattini o corpo in modo da causare una deliberata interruzione del gioco. Riguardante il Portiere, questa regola viene applicata fuori della sua Area di Porta;

(II) Ad ogni Giocatore che deliberatamente tira o lancia (usando le sue mani o il suo bastone) il disco fuori dal campo (da qualsiasi parte del ghiaccio) durante il gioco o durante un'interruzione del gioco;

(III) Ad ogni Giocatore che tira o lancia (usando le sue mani o il suo bastone) il disco direttamente (senza deviazione) fuori dal campo dalla sua Zona di Difesa, tranne dove non c'è il Vetro protettivo.
Il fattore determinante sarà la posizione del disco quando è stato tirato o lanciato dal Giocatore colpevole. Se il contatto con il disco avviene mentre il disco è nella sua Zona di Difesa, e successivamente va fuori dal campo, una Penalità Minore dovrà essere inflitta. Quando il disco viene tirato sopra il Vetro Protettivo che circonda la Panca dei Giocatori, la penalità dovrà essere inflitta.
Nota: Quando il disco viene tirato dentro la Panca dei Giocatori, la penalità non verrà inflitta. Quando il disco viene tirato fuori dal campo direttamente da un "ingaggio", nessuna penalità verrà inflitta;

(IV) Ad ogni Giocatore che ritardi il gioco spostando deliberatamente la porta dalla sua normale posizione. L'Arbitro dovrà interrompere immediatamente il gioco quando la Squadra in fallo avrà il "controllo" del disco;
Nota: Se un Giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua normale posizione quando un avversario ha un'imminente occasione di segnare un goal a porta vuota, un goal potrà essere concesso dall'Arbitro ➔ **Rule 63.7 –Goal Tecnico;**

(V) Ad un Giocatore, che non sia il Portiere, che deliberatamente copre o nasconde il disco col suo corpo; Nota: Qualsiasi Giocatore che cade in ginocchio per bloccare un tiro non deve essere penalizzato se il disco si ferma sotto di lui o si incastra nel suo abbigliamento o nell'equipaggiamento, ma qualsiasi uso delle mani per rendere il disco ingiocabile deve essere punito immediatamente.

(VI) Ad un Portiere che scatta dalla sua Area di Porta nel tentativo di precedere l'attaccante per arrivare al disco ma invece di giocarlo si butta sul disco causando un'interruzione del gioco; Nota: Se un Portiere esce dalla sua area per chiudere l'angolo di tiro e se blocca il disco dopo aver fatto la parata, questo è ammesso.

(VII) Ad un Portiere che, quando si trova nella propria Area di Porta, deliberatamente copre o nasconde il disco con il suo corpo o chi trattiene o mette il disco contro una qualsiasi parte della Porta in modo da causare un'interruzione del gioco tranne che non sia effettivamente pressato da un avversario.

(VIII) Ad un Portiere che gioca il disco fuori dall'area disegnata dietro la porta. Il fattore determinante sarà la posizione del disco. Nota: La Penalità Minore non verrà inflitta quando il Portiere gioca il disco mentre mantiene un pattino in contatto con l'Area di Porta.

(IX) Per la sistemazione dell'abbigliamento, equipaggiamento, pattini o bastoni. Nota: Nessuna penalità deve essere assegnata quando una borraccia d'acqua viene consegnata ad un Portiere, tuttavia, questa dovrebbe essere consegnata durante i time-out e se, a parere dell'Arbitro, è stata consegnata per ritardare intenzionalmente il gioco, può essere inflitta una Penalità Minore.

ALTRI FALLI

(X) Non è consentito alcun ritardo per la riparazione o la regolazione dell'attrezzatura del Portiere. Se sono necessarie sistemazioni, il Portiere dovrà lasciare il ghiaccio e il suo posto sarà preso immediatamente dal Portiere di riserva. Per un'infrazione a questa regola da parte di un Portiere, sarà inflitta una Penalità Minore.

63.3 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca sarà inflitta a qualsiasi Squadra che, dopo essere stata ammonita dall'Arbitro attraverso il suo capitano o capitano Alternativo di mettere il numero corretto di Giocatori sul ghiaccio per iniziare il gioco, non si attiene alle istruzioni dell'Arbitro e quindi causa un ritardo con effettuare ulteriori sostituzioni (incluso, ma non limitato a, la continua sostituzione dei Portieri allo scopo di temporeggiare o ritardare il gioco), insistendo nel tenere i suoi Giocatori in posizione di fuorigioco o in qualsiasi altro modo.

63.4 CHIAMATA RITARDATA

Quando la porta viene spostata accidentalmente da un Giocatore attaccante, e la Squadra in difesa ha il controllo del disco e si porta fuori dalla propria zona, il gioco può continuare fino al momento in cui la Squadra non in fallo perde il controllo del disco

Il seguente ingaggio avrà luogo in uno dei punti di ingaggio nella zona più vicina al punto in cui il gioco è stato interrotto, a meno che non si trovi nella Zona di Difesa della Squadra che non ha commesso l'infrazione, in tal caso il conseguente ingaggio avrà luogo al di fuori della Linea Blu in uno dei punti di ingaggio nella zona neutra.
È possibile che venga segnato un goal a un'estremità del campo mentre la porta all'altra estremità è spostata, a condizione che la Squadra che subisce il goal sia la Squadra responsabile dello spostamento della porta all'altra estremità del campo.

63.5 LANCIO DI OGGETTI SUL GHIACCIO

Non applicabile per i Campionati IIHF. Nel caso in cui vengano lanciati oggetti sul ghiaccio che ostacolino il gioco, l'Arbitro fischierà e fermerà il gioco e il successivo ingaggio avrà luogo in un punto di ingaggio nella zona più vicina al punto dove il gioco è interrotto.

63.6 TIRO DI RIGORE

Se a causa del tempo di gioco rimanente insufficiente per scontare una penalità o a causa di penalità già inflitte, la Penalità Minore inflitta al Giocatore che sposta volontariamente la propria porta non può essere scontata per intero entro il tempo regolamentare della partita o in qualsiasi momento durante il Supplementare, un "Tiro di Rigore" sarà assegnato contro la Squadra in fallo.

A nessun Giocatore in difesa, ad eccezione del Portiere, sarà permesso di cadere sul disco, trattenerlo, prenderlo o raccoglierlo per nasconderlo sotto il corpo o nelle mani quando il disco si trova all'interno dell'Area di Porta. In caso di infrazione a questa regola, il gioco deve essere immediatamente interrotto e deve essere decretato un "Tiro di Rigore" contro la Squadra che ha commesso il fallo, ma nessun'altra sanzione sarà inflitta. La regola deve essere interpretata in modo tale che il "Tiro di Rigore" venga concesso solo quando il disco si trova nell'Area di Porta al momento in cui si verifica tale infrazione. Comunque, nei casi in cui il disco sia al di fuori dell'Area di Porta, la Regola 63 può ancora essere applicata e può essere inflitta una Penalità Minore, anche se non viene decretato alcun "Tiro di Rigore". Il fattore significativo nel determinare se un "Tiro di Rigore" sia giustificato o meno è la posizione del disco nel momento in cui sia stato trattenuto, afferrato o raccolto nel corpo. Se il disco si trova nell'Area di Porta, verrà inflitto un "Tiro di Rigore". Se il disco è fuori dall'Area di Porta e viene raccolto sotto corpo di un Giocatore (diverso dal Portiere) che si trova all'interno dell'Area di Porta, sarà inflitta una Penalità Minore.

ALTRI FALLI

63.7 GOAL TECNICO

Nel caso in cui la porta venga spostata, "volontariamente" o "accidentalmente", da un Giocatore in difesa, prima che il disco attraversi la linea di porta dalla normale posizione dei pali della porta, l'Arbitro può assegnare un goal tecnico.

Per assegnare un goal tecnico in questa situazione, il Palo della Porta deve essere stato spostato da un Giocatore in difesa, il Giocatore attaccante deve avere un'imminente opportunità di segnare prima che il Palo della Porta venga spostato e deve essere determinato che il disco sarebbe entrato in porta tra la normale posizione dei pali della porta.

Se il Palo della Porta è deliberatamente spostato da un Portiere durante un "contropiede", un goal tecnico verrà concesso alla Squadra non colpevole.

Quando il Palo della Porta viene spostato volontariamente dalla Squadra in difesa mentre il suo Portiere era stato rimosso per un attaccante aggiuntivo, impedendo così un goal imminente alla Squadra attaccante, l'Arbitro assegnerà un goal Tecnico alla Squadra attaccante.

La porta è da considerarsi spostata se uno o entrambi i pioli della porta non sono più nei rispettivi fori nel ghiaccio, o se la porta è uscita completamente da uno o entrambi i pioli, prima o nel mentre il disco entri in porta.

63.8 NESSUN CAMBIO LINEA

Nel caso in cui il Palo della Porta venga spostata accidentalmente da un Giocatore in difesa causando un'interruzione del gioco, il conseguente "ingaggio" avrà luogo in uno dei punti di ingaggio di fondo campo nella Zona di Difesa. Alla Squadra colpevole non sarà permesso di effettuare alcun cambio prima dell'ingaggio. Comunque, ad una Squadra sarà consentito di effettuare il cambio per rimettere un Portiere che era stato sostituito per un attaccante aggiuntivo, per sostituire un Giocatore infortunato, o quando è stata inflitta una penalità che influisce sulle "forze sul ghiaccio" di una delle due squadre.

Nel caso in cui il disco venga tirato a fondo campo dalla Squadra attaccante dalla propria metà campo, e il Portiere avversario blocchi il disco con la conseguente interruzione del gioco, il conseguente ingaggio deve essere effettuato in uno dei punti di ingaggio di fondo campo nella Zona di Difesa del Portiere. La Squadra in difesa non potrà effettuare alcuna sostituzione di Giocatori prima dell'ingaggio.
Comunque, a una Squadra sarà consentito di effettuare un cambio di Giocatori per sostituire un Giocatore infortunato o quando è stata inflitta una penalità che influisce sulle "forze sul ghiaccio" di una delle due squadre.

Inoltre, per entrambe le situazioni descritte in questa sezione, per il seguente ingaggio in Zona di Difesa, la Squadra attaccante avrà la scelta di quale Punto di Ingaggio di fondo campo effettuare l'ingaggio.

REGOLA 64 TUFFI / SIMULAZIONE

64.1 TUFFI / SIMULAZIONE

Qualsiasi Giocatore che "si tuffa palesemente", "simula" una caduta o una reazione, o che "finge un infortunio" gli verrà inflitta una Penalità Minore in base a questa regola.

Un Portiere che inizia volontariamente un contatto con un Giocatore attaccante non allo scopo di prendere posizione nell'area, o che agisca altrimenti per creare l'apparenza di qualcosa di diverso da un "contatto accidentale" con un Giocatore attaccante, sarà soggetto alla comminazione di una Penalità Minore per "tuffo / simulazione".
Nota: "Tuffarsi" è l'azione di un Giocatore che tenta di ottenere una penalità contro un avversario mentre "simulazione" significa che la vittima fa sembrare un fallo "più grande" di quanto non sia in realtà, anche se il fallo sia stato commesso.

ALTRI FALLI

64.2 PENALITA' MINORE

Una Penalità Minore sarà inflitta a un Giocatore che tenta di ottenere una penalità con le sue azioni ("tuffo / simulazione").

64.3 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.
➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 65 EQUIPAGGIAMENTO

65.1 EQUIPAGGIAMENTO

È compito del Giocatore mantenere il proprio equipaggiamento e uniforme nelle condizioni stabilite da queste regole. L'equipaggiamento dei Giocatori è composto da bastoni, pattini, equipaggiamento protettivo e uniforme.
Tutto l'equipaggiamento completo, compreso il casco, deve essere indossato correttamente anche durante il riscaldamento prepartita. Un Arbitro può richiedere ad un Giocatore di rimuovere qualsiasi accessorio personale considerato pericoloso.

65.2 PENALITA' MINORE

Tutto l'equipaggiamento di protezione, ad eccezione dei guanti, protezione della testa e parastinchi dei Portieri, devono essere indossati sotto l'uniforme. Per la violazione di questa regola, dopo l'ammonizione dell'Arbitro, sarà inflitta una Penalità Minore.

L'attrezzatura deve essere conforme agli standard di sicurezza ed essere utilizzata solo per proteggere i Pattinatori, non per aumentare o migliorare la capacità di gioco o per causare lesioni a un avversario.
Ai Giocatori che violano questa regola non sarà permesso di partecipare al gioco fino a quando tale equipaggiamento non sarà stato sistemato o rimosso.
Il gioco non deve essere interrotto né ritardato per sistemare il vestiario, l'attrezzatura, pattini o bastoni. Per un'infrazione a questa regola, verrà inflitta una Penalità Minore.

Non è consentito alcun ritardo per la riparazione o la sistemazione dell'attrezzatura del Portiere. Se sono necessarie sistemazioni, il Portiere deve lasciare il ghiaccio ed il suo posto sarà preso immediatamente dal Portiere di riserva. Per un'infrazione a questa regola da parte di un Portiere, sarà inflitta una Penalità Minore.
Equipaggiamento irregolare, l'equipaggiamento non conforme agli standard IIHF e l'equipaggiamento ritenuto inaccettabile per giocare sono tutti classificati come equipaggiamento pericoloso e i Giocatori che indossano tale equipaggiamento saranno soggetti a penalità.

REGOLA 66 DARE FORFAIT

66.1 DARE FORFAIT

In caso di un mancato rispetto da parte di una Squadra di una disposizione delle norme o dei regolamenti applicabili che influiscono sullo svolgimento di un gioco, l'Arbitro, se così indicato dall'IIHF o da un suo delegato, impedirà di consentire lo svolgimento della partita fino a che la Squadra in fallo non si adeguerà a tale disposizione.

Una Squadra darà forfait in favore del suo avversario se non può mettere sul ghiaccio il numero richiesto di Giocatori durante il corso di una partita a causa di penalità e infortuni.

Se la Squadra colpevole persiste nel suo rifiuto di conformarsi, l'Arbitro, previa approvazione dell'IIHF o di un suo delegato, dichiarerà la partita persa e la Squadra non colpevole sarà la vincitrice. Qualora l'Arbitro dichiari che la partita è stata sospesa perché entrambe le Squadre si sono rifiutate di rispettare tale disposizione, entrambe le Squadre saranno dichiarate perdenti.

ALTRI FALLI

Se la partita viene dichiarata persa prima dell'inizio, il punteggio sarà registrato come 1-0 e nessun Giocatore sarà accreditato di nessuna statistica personale.

Se la partita era in corso nel momento in cui viene dichiarata persa, il punteggio sarà registrato come zero per il perdente e 1, o un numero maggiore di goal da esso segnati, per il vincitore; comunque, ai Giocatori di entrambe le squadre verranno accreditate tutte le statistiche personali fatte fino al momento in cui è stato sospeso l'incontro.

Se la partita viene dichiarata persa, prima dell'inizio o quando era in corso, per inadempienza di entrambe le Squadre, il punteggio sarà registrato come 0-0, ma a nessuna Squadra verranno assegnati punti e a nessun Giocatore saranno accreditate le eventuali statistiche personali.

Le Autorità competenti possono, a loro discrezione, indagare su qualsiasi partita dichiarata persa e rivedere la decisione dell'Arbitro sulla sospensione e sul punteggio. Inoltre, le Autorità Competenti possono valutare ulteriori Provvedimenti Disciplinari su qualsiasi Squadra o membro della Squadra in relazione alla partita persa.

← Per maggiori informazioni fare riferimento al Codice Disciplinare IIHF.

REGOLA 67 GIOCARE IL DISCO CON LA MANO

67.1 GIOCARE IL DISCO CON LA MANO

Questa regola specifica i falli che possono comportare una penalità quando un Giocatore usa illegalmente la sua mano sul disco.

→ Regola 79 – Passaggio con la mano per tutti i riferimenti relativi al passaggio del disco con la mano.

67.2 PENALITA' MINORE – PATTINATORE

Ad un Giocatore è permesso di prendere il disco in aria con la mano ma deve immediatamente rimetterlo o buttarlo sul ghiaccio.
Ad un Giocatore deve essere inflitta una Penalità Minore per "aver chiuso il disco nella mano":

(I) Se lo prende e pattina con il disco in mano, sia per evitare un contrasto sia per ottenere un "vantaggio territoriale" nei confronti di un suo avversario.

(II) Se mette la mano sul disco mentre è sul ghiaccio per nasconderlo o impedire a un avversario di giocarlo.
Quando ciò viene fatto nell'Area di Porta della sua Squadra, deve essere assegnato un "Tiro di Rigore" **→ Regola 67.4 – Tiro di Rigore**, o **→ Regola 67.5 - Goal Tecnico.**

(III) Se raccoglie il disco dal ghiaccio con la mano mentre il gioco è in corso.

Una Penalità Minore sarà inflitta per "ritardo di gioco" - Violazione dell'ingaggio a un Giocatore che sta effettuando l'ingaggio che:

(I) Tenta di vincere l'ingaggio colpendo il disco con la mano.
Nota: Ai due Giocatori coinvolti nell' ingaggio (i centri) non è permesso di giocare il disco con la mano senza incorrere in una penalità secondo questa regola fino a quando un terzo Giocatore (di una delle due squadre) ha almeno toccato il disco. Una volta che l'ingaggio è considerato completo (e il vincitore dell'ingaggio è chiaro) i passaggi di mano saranno giudicati secondo la **→ Regola 79 – Passaggio con la Mano**.

ALTRI FALLI

67.3 PENALITA' MINORE – PORTIERE

Lo scopo di questa regola è di mantenere il gioco più continuo possibile e qualsiasi azione intrapresa dal Portiere che causi un'interruzione non necessaria dovrà essere penalizzata senza preavviso.

Una penalità per "Ritardo del Gioco" sarà inflitta al Portiere che:

(I) Blocca il disco con le mani per più di tre (3) secondi a meno che non sia effettivamente "ostacolato / pressato" da un avversario.

(II) Trattiene il disco volontariamente in qualsiasi modo che, a giudizio dell'Arbitro, causi un'interruzione non necessaria del gioco;

(III) Lancia il disco in avanti verso la porta avversaria;
Nota: nel caso in cui il disco lanciato in avanti dal Portiere venga preso da un avversario, l'Arbitro consentirà il completamento del gioco, e se un goal viene segnato dalla Squadra non in fallo, verrà concesso e nessuna penalità verrà inflitta; ma se nessun goal non viene segnato, il gioco deve essere interrotto e deve essere inflitta una Penalità Minore al Portiere;

(IV) Fa cadere il disco nei suoi parastinchi o sopra la rete della porta;

(V) Accumula volontariamente neve o ostacoli vicino alla sua porta che, a giudizio dell'Arbitro, potrebbero ostacolare la realizzazione di un goal.

67.4 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 63.6 – Tiro di Rigore**

67.5 GOAL TECNICO

Quando un Portiere, prima di dirigersi alla sua Panca dei Giocatori per essere sostituito da un attaccante aggiuntivo, lascia intenzionalmente il suo bastone o altro pezzo di equipaggiamento, accumula neve o mette altri ostacoli vicino alla sua porta che, a parere dell'Arbitro, potrebbero impedire al disco di entrare in rete, deve essere assegnato un goal tecnico.
Per assegnare un goal di diritto in questa situazione, il Portiere dovrà essere stato sostituito con un attaccante aggiuntivo, altrimenti verrà inflitta una Penalità Minore.
Se un Pattinatore, quando il Portiere è stato sostituito da un attaccante aggiuntivo, cade sul disco, lo trattiene, lo nasconde sotto il suo corpo o nelle mani mentre il disco si trovava nell'Area di Porta, il gioco deve essere fermato immediatamente e il goal di diritto assegnato alla Squadra che non ha commesso l'infrazione.

67.6 GOAL ANNULLATI

Un goal non può essere segnato da un Giocatore attaccante che "colpisce o dirige" il disco in rete con la mano. Un goal non può essere segnato da un Giocatore attaccante che "colpisce o dirige" il disco e che viene "deviato" in rete da qualsiasi Giocatore o Arbitro.
Quando il disco entra in rete con una "evidente deviazione" con un guanto, il goal sarà concesso.

REGOLA 68 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

68.1 SOSTITUZIONE IRREGOLARE

Una "sostituzione irregolare" sarà considerata avvenuta quando un Giocatore entra in gioco illegalmente dalla Panca dei Giocatori (compagno di Squadra non entro il limite di 1,50 m) ➔ **Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio**, dalla Panca Puniti (la penalità non è ancora scaduta), quando viene scontata una Penalità Maggiore e il sostituto non ritorna sul ghiaccio dalla Panca Puniti ➔ **Regola 68.2 – Penalità Minore di Panca**, o quando un Giocatore entra irregolarmente in gioco con il solo scopo di impedire a un Giocatore avversario di segnare in un "contropiede" ➔ **Regola 68.3 – Tiro di Rigore**, o ➔ **Regola 68.4 – Goal Tecnico**.

ALTRI FALLI

Quando un Giocatore infortunato viene penalizzato e deve lasciare il campo, se ritorna prima dello scadere della sua penalità, non potrà partecipare al gioco. Ciò comprende le penalità coincidenti mentre il suo sostituto è ancora in Panca Puniti in attesa della prima interruzione del gioco. Il Giocatore infortunato deve attendere fino a quando il suo sostituto non abbia lasciato la Panca Puniti prima di poter partecipare al gioco ➔ **Regola 8.1 – Giocatori Infortunati.**

68.2 PENALITA' MINORE DI PANCA

Quando un Giocatore riceve una Penalità Maggiore e una Penalità Cattiva Condotta o Penalità Partita Cattiva Condotta allo stesso momento, o quando un Giocatore infortunato riceve una Penalità Maggiore e non è in grado di scontare la penalità, la Squadra penalizzata deve mettere immediatamente un Giocatore sostituto in Panca Puniti e nessuna sostituzione del Giocatore penalizzato potrà entrare in gioco se non dalla Panca Puniti.
Ogni violazione a questa norma sarà trattata come sostituzione irregolare secondo questa regola chiamando una Penalità Minore di Panca.

68.3 TIRO DI RIGORE

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 70.7 – Tiro di Rigore**

68.4 GOAL TECNICO

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 70.8 – Goal Tecnico**

68.5 GOAL ANNULLATI

Questa regola è descritta nella
➔ **Regola 70.9 – Goal Annullati**

68.6 SOSTITUZIONE IRREGOLARE VOLONTARIA

Troppi Giocatori sul Ghiaccio.
➔ **Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio.**

REGOLA 69 OSTRUZIONE SUL PORTIERE

69.1 OSTRUZIONE SUL PORTIERE

Questa regola si basa sulla premessa che la posizione di un Giocatore attaccante, all'interno o all'esterno dell'Area di Porta, non dovrebbe, di per sé, determinare se un goal debba essere concesso o meno. In altre parole, i goal segnati mentre i Giocatori in attacco si trovano nell'Area di Porta possono, in circostanze appropriate, essere assegnati. I goal devono venire annullati solo se:

(I) un Giocatore attaccante, o per la sua posizione o per "rilevante contatto", ostacola il Portiere nella sua capacità di muoversi liberamente all'interno della sua Area di Porta o di difendere la sua porta; oppure

(II) un Giocatore attaccante inizia un contatto intenzionale o deliberato con un Portiere, all'interno o all'esterno della sua Area di Porta.

Un "contatto accidentale" con un Portiere sarà consentito, e saranno assegnati i relativi goal, quando tale contatto viene iniziato fuori dell'Area di Porta, a condizione che il Giocatore attaccante abbia compiuto uno sforzo ragionevole per evitare tale contatto.

ALTRI FALLI

La regola sarà applicata esclusivamente in accordo con il giudizio sul ghiaccio dell'Arbitro(i), ma può essere soggetta ad una Video Review ➔ **Regola 37 Video Review**, quando applicabile, o ad una Contestazione dell'Allenatore ➔ **Regola 38 – Contestazione dell'Allenatore.**

Ai fini di questa regola, per "contatto / contatto rilevante", che sia "accidentale o meno", si intende qualsiasi contatto fatto fra un Portiere e un Giocatore(i) attaccante, con il bastone o con qualsiasi parte del corpo. La logica principale di questa regola è che un Portiere deve potersi muovere liberamente all'interno della sua Area di Porta senza essere ostacolato dalle azioni di un Giocatore attaccante.

Se un Giocatore attaccante entra nell'Area di Porta e, con le sue azioni, ostacola la capacità del Portiere di difendere la sua porta e viene segnato un goal, il goal dovrà essere annullato.

Se un Giocatore attaccante si trova nell'Area di Porta e non la abbandona immediatamente, l'Arbitro ha la possibilità di fermare il gioco e il successivo ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio in zona neutra più vicino fuori della Zona di Attacco della Squadra in fallo.
Se un Giocatore attaccante è stato spinto, sbattuto, o ha subìto un fallo da un Giocatore in difesa in modo da farlo entrare in contatto con il Portiere, tale contatto non sarà considerato un contatto iniziato dal Giocatore attaccante ai fini di questa regola, a condizione che l'attaccante abbia fatto uno sforzo ragionevole per evitare tale contatto.

Se un Giocatore in difesa è stato spinto, sbattuto, o ha subìto fallo da un Giocatore attaccante in modo da causare il contatto del Giocatore in difesa con il proprio Portiere, tale contatto sarà considerato un contatto iniziato dal Giocatore attaccante ai fini di questa regola, e se necessario, verrà inflitta una penalità al Giocatore attaccante e in caso di goal la rete sarà annullata.
➔ **Per ulteriori informazioni fare riferimento all' Appendice IV – Tavola 16 – Situazioni con Ostruzione sul Portiere**

69.2 PENALITA'

In tutti i casi in cui un Giocatore attaccante inizia un contatto "intenzionale o volontario" con un Portiere, indipendentemente dal fatto che il Portiere si trovi all'interno o all'esterno dell'Area di Porta e che venga segnato o meno un goal, il Giocatore attaccante riceverà una penalità (Minore o Maggiore, come ritenuto appropriato dall'Arbitro). In tutti i casi in cui una penalità venga inflitta al Giocatore attaccante per aver ostacolato la capacità del Portiere di muoversi liberamente nella sua Area di Porta, questa sarà inflitta per "Ostruzione sul Portiere".
Nel giudicare questa azione, l'Arbitro dovrebbe considerare in modo più significativo il grado e la natura del rilevante contatto con il Portiere che l'esatta posizione del Portiere al momento del contatto.

69.3 CONTATTO DENTRO L'AREA DI PORTA

Se un Giocatore attaccante inizia "un contatto rilevante" con un Portiere, accidentale o meno, mentre il Portiere è nella sua Area di Porta e viene segnato un goal, il goal sarà annullato.
Se un Portiere, nell'"atto stabilire la propria posizione" all'interno della sua Area di Porta, inizia il contatto con un Giocatore attaccante che è nell'Area di Porta, e questo causa un ostacolo alla capacità del Portiere di difendere la sua porta e un goal viene segnato, la rete sarà annullata.
Se, dopo qualsiasi contatto da parte di un Portiere che sta cercando di stabilire la sua posizione all'interno della sua Area di Porta, il Giocatore attaccante non abbandona immediatamente la sua posizione all'interno dell'Area di Porta (cioè lascia lo spazio al Portiere) e viene segnato un goal, la rete sarà annullata. In tutti questi casi, indipendentemente dal fatto che venga segnato un goal o no, il Giocatore attaccante riceverà la penalità appropriata per "Ostruzione sul Portiere".
Se un Giocatore attaccante stabilisce una "posizione significativa" all'interno dell'Area di Porta, in modo da ostacolare la visuale del Portiere e ostacolare la sua capacità di difendere la sua porta, e viene segnato un goal, il goal sarà annullato.

ALTRI FALLI

A tal fine, un Giocatore "stabilisce una posizione significativa" all'interno dell'Area di Porta quando, a giudizio dell'Arbitro, il suo corpo, o una parte sostanziale di esso, è all'interno dell'Area di Porta per più di un periodo di tempo istantaneo.

➔ Per ulteriori informazioni fare riferimento all' Appendice IV – Tavola 16 – Situazioni con ostruzione sul Portiere

69.4 CONTATTO FUORI DALL'AREA DI PORTA

Se un Giocatore attaccante inizia un qualsiasi "contatto rilevante" con un Portiere, che non sia "contatto accidentale", mentre il Portiere è fuori dalla sua Area di Porta e viene segnato un goal, il goal sarà annullato.

Ostacolare un Portiere non è un "gioco leale" solo perché si trova al di fuori dell'Area di Porta. La penalità appropriata deve essere inflitta in ogni caso in cui un Giocatore attaccante farà un "contatto non necessario" con il Portiere.

Tuttavia, un "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 compiuto uno "sforzo ragionevole" per evitare tale contatto non necessario.
Quando un Portiere ha giocato il disco al di fuori della sua Area di Porta e gli viene impedito di tornare nella sua Area di Porta a causa delle azioni volontarie di un Giocatore attaccante, tale Giocatore può essere penalizzato per "Ostruzione sul Portiere".

Allo stesso modo, il Portiere può essere penalizzato se con le sue azioni al di fuori della sua Area di Porta ostacola volontariamente un Giocatore attaccante che sta tentando di giocare il disco o con un avversario.

➔ Per ulteriori informazioni fare riferimento all' Appendice IV – Tavola 16 – Situazioni con ostruzione sul Portiere

69.5 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE

➔ Regola 38 – Contestazione dell'Allenatore

69.6 DOVE FARE GLI INGAGGI

Ogni volta che l'Arbitro interrompe il gioco per annullare un goal a seguito di un "contatto rilevante" con il Portiere (accidentale o meno), l'ingaggio conseguente avrà luogo nel punto di ingaggio in Zona Neutra più vicino fuori della Zona di Attacco della Squadra in fallo.

69.7 RIMBALZI E DISCHI LIBERI

In una situazione di rimbalzo, o in cui un Portiere e un Giocatore attaccante stanno tentando contemporaneamente di giocare un disco libero, sia all'interno che all'esterno dell'Area di Porta, sarà consentito un "contatto accidentale" con il Portiere e ogni goal segnato come risultato di questo sarà concesso.

Nel caso in cui un Portiere sia stato spinto in porta assieme al disco da un Giocatore attaccante dopo aver effettuato una parata, il goal sarà annullato. Se applicabile, verranno inflitte le penalità adeguate.

Se, tuttavia, a giudizio dell'Arbitro, il Giocatore attaccante è stato spinto o ha subito un fallo da un Giocatore in difesa causando la successiva spinta in porta del Portiere assieme al disco, il goal può essere concesso.

Nel caso in cui il disco si trovi sotto il corpo di un Giocatore all'interno o vicino all'Area di Porta (volontariamente o meno), non è possibile segnare un goal spingendo questo Giocatore assieme al disco in porta. Se applicabile, verranno inflitte le penalità appropriate, incluso un "tiro di rigore" se il disco è ritenuto coperto volontariamente nell'Area di Porta.

➔ Regola 63 – Ritardo del gioco.

ALTRI FALLI

69.8 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 70 LASCIARE LA PANCA DEI GIOCATORI O LA PANCA PUNITI

70.1 LASCIARE LA PANCA DEI GIOCATORI O LA PANCA PUNITI

Nessun Giocatore può lasciare la Panca dei Giocatori o la Panca Puniti in qualsiasi momento durante una rissa o allo scopo di iniziare un alterco.

70.2 CAMBIO LINEA LEGALE

Un Giocatore che è entrato in gioco mentre il gioco è in corso dalla propria Panca dei Giocatori o regolarmente dalla Panca Puniti (la penalità era scaduta) che inizia una rissa può essere soggetto a sanzioni disciplinari in accordo con la Regola 28 – Provvedimenti Disciplinari.

Uno Giocatore o più Giocatori che sono entrati in gioco con un cambio regolare durante un'interruzione di gioco, che si posizionano in preparazione del conseguente ingaggio e che partecipano ad una rissa saranno penalizzati secondo l'appropriata regola e saranno soggetti a Misure Disciplinari secondo la Regola 28 – Provvedimenti Disciplinari (una Penalità Partita Cattiva Condotta non è automatica in questa situazione a meno che non sia prevista come conseguenza delle sue azioni durante la rissa).

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

70.3 LASCIARE LA PANCA DEI GIOCATORI

Ai Giocatori non sarà permesso di entrare sul ghiaccio durante un'interruzione di gioco o alla fine del primo e del secondo tempo allo scopo di riscaldarsi. L'Arbitro segnalerà ogni violazione di questa regola alle Autorità Competenti per una Sanzione Disciplinare.
Tranne che alla fine di ogni periodo o per entrare in campo legalmente, nessun Giocatore può, in nessun momento, lasciare la Panca dei Giocatori.

Se è necessario recarsi nello spogliatoio durante lo svolgimento della partita (e quando è necessario attraversare il ghiaccio per accedere allo spogliatoio), il Giocatore deve attendere l'interruzione del gioco e assicurarsi che non vi siano risse in corso prima di attraversare.

Al Giocatore che è stato il primo o il secondo Giocatore a lasciare la Panca dei Giocatori (o la Panca Puniti) durante una rissa o allo scopo di iniziare una rissa, di una o di entrambe le squadre sarà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta.

70.4 LASCIARE LA PANCA PUNITI

Tranne che alla fine di ogni periodo o allo scadere della propria penalità, nessun Giocatore può lasciare la Panca Puniti.

Un Giocatore che sta scontando una penalità in Panca Puniti, che deve cambiare al termine della sua penalità, deve prima procedere attraverso il ghiaccio e recarsi alla propria Panca dei Giocatori prima di poter effettuare qualsiasi cambio.

Per qualsiasi violazione a questa regola, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca per "Troppi Giocatori sul Ghiaccio"

➔ Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio.

ALTRI FALLI

Un Giocatore penalizzato che lascia la Panca Puniti prima che la sua penalità sia scaduta, indipendentemente dal fatto che il gioco sia in corso o meno, incorrerà in una Penalità Minore aggiuntiva dopo aver scontato la rimanenza della sua penalità non ancora scaduta.

Ad ogni Giocatore che, entrato in Panca Puniti, lascia la Panca Puniti prima del termine della sua penalità allo scopo di contestare la decisione di un Ufficiale, verrà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta. Se ritenuto opportuno, una Misura Disciplinare Aggiuntiva potrà essere inflitta dalle Autorità competenti a loro discrezione

➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

Questa regola non sostituisce qualsiasi altra sanzione più severa che possa essere inflitta per aver lasciato la Panca Puniti allo scopo di iniziare o partecipare a un alterco come indicato in questa regola.
Ogni Giocatore penalizzato che lascia la Panca Puniti durante un'interruzione di gioco e durante una rissa incorrerà in una Penalità Minore più una Penalità Partita Cattiva Condotta. La Penalità Minore più il tempo non scaduto rimanente della sua penalità originale deve essere scontata da un Giocatore sostituto posto in Panca Puniti dall'Allenatore della Squadra che ha commesso l'infrazione.

Se un Giocatore abbandona la Panca Puniti prima che la sua penalità sia stata completamente scontata, il Cronometrista delle Penalità annoterà il tempo e segnalerà agli Ufficiali sul Ghiaccio che interromperanno il gioco quando la Squadra del Giocatore colpevole avrà il "controllo del disco".

Un'ulteriore Penalità Minore dovrà essere scontata da questo Giocatore in aggiunta al tempo rimanente della sua penalità originale (il tempo rimanente viene calcolato dal momento in cui ha lasciato irregolarmente la Panca Puniti).

Nel caso in cui un Giocatore ritorni sul ghiaccio prima che la sua penalità sia terminata per un errore del Cronometrista delle Penalità, non gli verrà inflitta una penalità aggiuntiva, ma dovrà scontare il tempo rimanente, questo tempo rimanente è calcolato dal momento in cui ha lasciato la Panca Puniti a causa dell'errore del Cronometrista delle Penalità.

All'interruzione del gioco seguente allo scadere delle loro penalità, se un Giocatore o dei Giocatori escono dalle Panche Puniti e sono coinvolti in una rissa, a questi provenienti dalle Panche Puniti saranno inflitte le penalità previste per la rissa.

Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

Se un Giocatore proveniente dalla Panca Puniti, durante un'interruzione di gioco viene coinvolto in una rissa con un avversario e l'avversario è considerato l'istigatore della rissa, allora al Giocatore proveniente dalla Panca Puniti non verrà inflitta la Penalità Partita Cattiva Condotta. Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ **Regola 28 – Disciplina Supplementare**

70.5 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca sarà inflitta alla Squadra il cui Giocatore(i) lascia la propria Panca dei Giocatori per qualsiasi motivo diverso dall'eseguire un cambio di Giocatori e quando non è in corso nessuna rissa.
Se un Allenatore o un addetto alla Squadra entra sul ghiaccio, a meno che non venga autorizzato da un Arbitro o dal Personale Medico per assistere un Giocatore infortunato dopo l'inizio di un periodo e prima che questo sia terminato, l'Arbitro infliggerà una Penalità Minore di Panca alla Squadra e riferirà l'incidente alle Autorità Competenti per le azioni disciplinari.

Se si è verificato un infortunio ad un Giocatore e c'è un'interruzione del gioco, un Medico della Squadra (o altro Personale Medico) può entrare sul ghiaccio per assistere il Giocatore infortunato senza attendere il consenso dell'Arbitro.

ALTRI FALLI

70.6 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Partita Cattiva Condotta verrà inflitta al Giocatore che è stato il primo o il secondo Giocatore a lasciare la Panca dei Giocatori o la Panca Puniti durante una rissa o allo scopo di iniziare una rissa, di una o di entrambe le Squadre.

Ogni Giocatore penalizzato che lascia la Panca Puniti durante un'interruzione di gioco e durante una rissa gli verrà inflitta una Penalità Minore più una Penalità Partita Cattiva Condotta. La Penalità Minore più il tempo non scaduto rimanente nella sua penalità originale dovrà essere scontata da un Giocatore sostituto messo in Panca Puniti dall'Allenatore della Squadra che ha commesso l'infrazione.

Qualsiasi Giocatore che sia stato inviato agli spogliatoi dagli Ufficiali e che ritorni alla sua Panca dei Giocatori o sul ghiaccio per qualsiasi ragione prima del momento opportuno gli verrà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta. Se ritenuto opportuno, Ulteriori Provvedimenti Disciplinari possano essere applicati dagli Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

Una volta che un Giocatore entra in Panca Puniti, non deve abbandonarla fino a quando la sua penalità non scade e la sua Squadra ha diritto ad un Giocatore in più sul ghiaccio, o alla fine di ogni periodo per recarsi negli Spogliatoi, o quando ha ricevuto il permesso da un Ufficiale sul Ghiaccio. In qualsiasi altro momento, gli sarà inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta secondo questa regola.

70.7 TIRO DI RIGORE

Se un Giocatore della Squadra in attacco in possesso del disco è in una posizione tale da non avere ostacoli tra lui e il Portiere avversario, e mentre si trova in tale posizione viene ostacolato da un Giocatore della Squadra avversaria che è entrato illegalmente sul ghiaccio, l'Arbitro decreterà un "Tiro di Rigore" contro la Squadra del Giocatore colpevole.

70.8 GOAL TECNICO

Se, quando il Portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, un Giocatore della Squadra che attacca la porta sguarnita viene ostacolato nella zona neutra o di attacco da parte di un Giocatore che è entrato in gioco illegalmente, l'Arbitro assegnerà immediatamente un goal Tecnico alla Squadra non in fallo.

70.9 GOAL ANNULLATI

Se un Giocatore penalizzato ritorna sul ghiaccio dalla Panca Puniti prima che la sua penalità sia scaduta per un suo errore o per l'errore del Cronometrista delle Penalità, qualsiasi goal segnato dalla sua stessa Squadra mentre è irregolarmente sul ghiaccio sarà annullato ma tutte le penalità inflitte ad entrambe le Squadre saranno scontate normalmente.
Se un Giocatore entra in campo irregolarmente dalla propria Panca dei Giocatori o dalla Panca Puniti, qualsiasi goal segnato dalla propria Squadra mentre si trova irregolarmente sul ghiaccio sarà annullato ma tutte le penalità inflitte alle Squadre saranno scontate normalmente.

70.10 MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, ulteriori Provvedimenti Disciplinari possono essere applicati dalle Autorità Competenti a loro discrezione.

➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 71 SOSTITUZIONE PREMATURA

71.1 SOSTITUZIONE PREMATURA

Quando un Portiere lascia la sua Area di Porta e si dirige verso la sua Panca dei Giocatori allo scopo di essere sostituito da un altro Giocatore, il Pattinatore non può entrare sul ghiaccio prima che il Portiere si trovi entro 1,50 m (5 piedi) dalla sua Panca dei Giocatori.

ALTRI FALLI

Se la sostituzione viene effettuata in anticipo, l'Ufficiale interromperà il gioco immediatamente a meno che la Squadra non in fallo abbia il "possesso del disco" - nel qual caso l'interruzione sarà ritardata fino a quando il disco "cambierà di possesso".

Non verrà inflitta nessuna penalità alla Squadra che effettua la sostituzione anticipata, ma l'ingaggio seguente avrà luogo nel punto di ingaggio a Centro Campo quando il gioco viene interrotto oltre la Linea Rossa di Centro Campo. Quando il gioco viene interrotto prima della Linea Rossa di Centro Campo, l'ingaggio seguente verrà effettuato nel punto di ingaggio più vicino nella zona in cui il gioco è stato interrotto.

In tutte le altre situazioni non contemplate da quanto appena descritto, può venire inflitta una Penalità Minore per "Troppi Giocatori sul Ghiaccio"

➔ **Regola 74 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio.**

71.2 ANNUNCIO

L'Arbitro dovrà richiedere all'Annunciatore al Pubblico di fare il seguente annuncio: "Il gioco è stato interrotto a causa di una sostituzione anticipata del Portiere".

REGOLA 72 RIFIUTARSI DI GIOCARE IL DISCO

72.1 RIFIUTARSI O ASTENERSI DI GIOCARE IL DISCO

Lo scopo di questa sezione è quello di imporre la continuità di avere un'azione continua del gioco e sia gli Arbitri che i Guardalinee devono interpretare e applicare la regola per ottenere a questo risultato.

72.2 PASSAGGIO CON LA MANO

Quando un "passaggio con la mano" è stato fatto da un Giocatore a un compagno di Squadra e il compagno di Squadra sceglie di non giocare il disco per evitare l'interruzione del gioco, e anche la Squadra avversaria si astiene dal giocare il disco (forse per consentire al tempo di una penalità di trascorrere), l'Arbitro deve fermare il gioco e ordinare l'ingaggio nel punto di ingaggio più vicino a dove il gioco è stato interrotto per questa violazione.

72.3 BASTONE ALTO

Quando un Giocatore tocca il disco con il suo bastone sopra la "normale altezza delle spalle" e un compagno di Squadra sceglie di non giocare il disco per evitare l'interruzione del gioco, e anche la Squadra avversaria si astiene dal giocare il disco (forse per consentire al tempo di una penalità di trascorrere), l'Arbitro deve fermare il gioco e ordinare l'ingaggio nel punto di ingaggio più vicino a dove il gioco è stato interrotto per questa violazione

➔ **Regola 76.2 – Posizione dell'ingaggio.**

72.4 LIBERAZIONE VIETATA

Se, a parere dell'Arbitro, la Squadra in difesa "volontariamente" si astiene dal seguire il disco oltre i punti di ingaggio durante una liberazione vietata mentre sarebbe in grado di farlo, egli interromperà il gioco e ordinerà il seguente ingaggio nell'ingaggio d'angolo più vicino alla porta della Squadra colpevole.

72.5 PENALITA'

Quando l'Arbitro segnala una Penalità Ritardata contro una Squadra e un Giocatore di quella Squadra si rifiuta di giocare il disco al fine di far scorrere il tempo per far terminare il tempo della partita o di una penalità, l'Arbitro deve fermare il gioco e il successivo ingaggio avrò luogo in uno dei punti di ingaggio nella Zona di Difesa della Squadra colpevole.

➔ **Regola 76.2 – Dove fare gli ingaggi.**

ALTRI FALLI

REGOLA 73 RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO

73.1 RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO

Questa regola si applica alle Squadre che si rifiutano di giocare mentre entrambe le Squadre sono sul ghiaccio o che si ritirano dal ghiaccio e si rifiutano giocare o che si rifiutano di entrare sul ghiaccio all'inizio della partita o all'inizio di qualsiasi periodo, quando ordinato di farlo dagli Ufficiali.

73.2 PROCEDURA – SQUADRA SUL GHIACCIO

Se, quando entrambe le Squadre sono sul ghiaccio, una Squadra per qualsiasi motivo si rifiuta di giocare quando ordinato di farlo dall'Arbitro, egli dovrà ammonire il Capitano e concedere alla Squadra che si rifiuta quindici (15) secondi entro i quali iniziare il gioco o riprenderlo.
Se allo scadere di tale tempo la Squadra si rifiuta ancora di giocare, l'Arbitro infliggerà una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco" a un Giocatore della Squadra in fallo che sarà designato dall'Allenatore di quella Squadra tramite il Capitano.
Nel caso in cui dovesse ripetersi dello stesso incidente, l'Allenatore colpevole sarà allontanato dalla Panchina dei Giocatori e inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta dall'Arbitro e sarà inflitta alla Squadra in fallo una Penalità Minore di Panca per "ritardo di gioco".
Se la Squadra in fallo si rifiuta ancora di giocare, l'Arbitro non avrà altra alternativa che dichiarare forfait a favore della Squadra non colpevole e il caso dovrà essere segnalato alle autorità competenti per ulteriori azioni

➔ Regola 66 – Dare Forfait

Prima Infrazione:

(I) Avvisare il capitano della Squadra colpevole e concedere 15 secondi per riprendere il gioco.

(II) Se trascorsi i 15 secondi la Squadra si rifiuta ancora di riprendere il gioco, infliggere una Penalità Minore di Panca alla Squadra colpevole per "ritardo del gioco".

Seconda Infrazione:

(I) Avvisare il capitano della Squadra colpevole e concedere 15 secondi per riprendere il gioco.

(II) Se trascorsi i 15 secondi la Squadra si rifiuta ancora di riprendere il gioco, infliggere una Penalità Minore di Panca alla Squadra colpevole per "ritardo del gioco".

(III) L'Arbitro informa l'Allenatore della Squadra colpevole che gli è stata inflitta una Penalità Partita cattiva condotta.

(IV) Se la Squadra si rifiuta ancora di giocare, l'Arbitro dichiarerà forfait in favore della Squadra non colpevole
➔ Regola 66 – Dare Forfait

Nota: dal momento in cui una Squadra entra sul ghiaccio o nelle Panche dei Giocatori prima dell'inizio di un periodo fino alla fine del periodo, si applica questa regola. Anche se tutti i Giocatori di una Squadra lasciano la superficie del ghiaccio per raggiungere le Panche dei Giocatori, la Squadra è considerata sul ghiaccio.

73.3 PROCEDURA – SQUADRA NON SUL GHIACCIO

Se una Squadra, quando ordinato di farlo dall'Arbitro attraverso il suo Allenatore, non si presenta sul ghiaccio e inizia a giocare entro cinque (5) minuti, la partita sarà dichiarata persa e il caso dovrà essere segnalato alle Autorità Competenti per ulteriori sanzioni.

➔ Regola 66 – Dare Forfait

ALTRI FALLI

(I) Una volta che è evidente all'Arbitro che la Squadra si rifiuta di entrare sul ghiaccio per iniziare a giocare, deve essere inflitta una Penalità Minore di Panca alla Squadra colpevole per "ritardo del gioco".

(II) Saranno concessi cinque (5) minuti alla Squadra colpevole per tornare sul ghiaccio e iniziare il gioco.

(III) Dopo che sono trascorsi i cinque (5) minuti e la Squadra colpevole non è ancora tornata sul ghiaccio per riprendere il gioco, la partita verrà dichiarata persa.

(IV) Una volta che l'allenatore è stato avvisato dei cinque (5) minuti di ammonizione e la Squadra torna sul ghiaccio per riprendere il gioco entro quel lasso di tempo, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca per "ritardo del gioco" alla Squadra in fallo come indicato al punto (I) sopra.

Misure Disciplinari Aggiuntive potranno essere inflitte dalle Autorità Competenti a loro discrezione
➔ Regola 28 – Disciplina Supplementare

REGOLA 74 TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

74.1 TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

I Giocatori possono essere cambiati in qualsiasi momento durante il gioco dalla Panca dei Giocatori a condizione che il Giocatore o i Giocatori che lasciano il ghiaccio si trovino entro 1,50 m dalla propria Panca dei Giocatori e non partecipino al gioco prima che il cambio sia effettuato - fare riferimento anche alla Regola 71 – Sostituzione anticipata.
A giudizio degli Arbitri, se un Giocatore che sta facendo il cambio entra sul ghiaccio prima che il suo compagno di Squadra sia nel limite di 1,50 m della Panca dei Giocatori (e quindi causando chiaramente alla sua Squadra una situazione di "troppi Giocatori" sul ghiaccio), sarà quindi inflitta una Penalità Minore di Panca.

Quando un Giocatore che sta uscendo dal ghiaccio ed è entro il limite di 1,50 m della sua Panca dei Giocatori, e il suo sostituto è sul ghiaccio, allora il Giocatore che sta uscendo sarà considerato fuori dal ghiaccio ai fini della Regola 70 – Lasciare la Panca dei Giocatori o la Panca Puniti.

Se durante il cambio, uno tra il Giocatore che entra in gioco o il Giocatore che sta uscendo dal campo gioca il disco con il suo bastone, i pattini o con le mani o ostacola o effettua un contatto fisico con un Giocatore avversario mentre il Giocatore che entra in gioco o il Giocatore che esce è attualmente sul ghiaccio, allora verrà inflitta una penalità per "troppi Giocatori sul ghiaccio".
Se nel corso di una sostituzione uno tra il Giocatore(i) che entrano in gioco o il Giocatore(i) che sta uscendo vengono colpiti accidentalmente dal disco, il gioco non verrà interrotto e non verrà inflitta nessuna penalità.

Durante il gioco, il Giocatore che sta uscendo dal ghiaccio deve farlo presso la Panca dei Giocatori e non attraverso qualsiasi altra uscita che conduca al campo. Questo non è un cambio regolare e quindi quando si verifica questa infrazione, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca

Un Giocatore che entra sul ghiaccio durante un cambio è considerato sul ghiaccio una volta che entrambi i suoi pattini sono sul ghiaccio.
Se gioca il disco o ostacola un avversario mentre è ancora in panchina, verrà penalizzato secondo **➔ Regola 56 – Ostruzione.**
Un Giocatore che sta uscendo dal ghiaccio e ha un pattino sul ghiaccio e uno fuori dal ghiaccio nella Panca dei Giocatori sarà considerato "fuori dal ghiaccio".

74.2 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca per "troppi Giocatori sul ghiaccio" sarà inflitta per una violazione di questa regola. Questa penalità può essere inflitta dagli Arbitri o dai Guardialinee.
Se un goal viene segnato dalla Squadra colpevole prima che l'Arbitro o il Guardalinee abbiano fischiato per infliggere la Penalità Minore di Panca, il goal sarà annullato e la penalità inflitta per "troppi Giocatori sul ghiaccio".

ALTRI FALLI

74.3 PANCA PUNITI

Un Giocatore che sta scontando una penalità in Panca Puniti, che deve essere cambiato dopo che la sua penalità sarà terminata, deve procedere attraverso il ghiaccio e trovarsi entro 1,50 m dalla propria Panca dei Giocatori prima che qualsiasi cambio possa essere effettuato. Per qualsiasi violazione di questa regola, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca per "troppi Giocatori sul ghiaccio".

74.4 DELIBERATA SOSTUTIUZIONE ILLEGALE

Se a causa del tempo di gioco residuo insufficiente, o a causa di penalità già inflitte, viene inflitta una Penalità Minore di Panca per "Deliberata Sostituzione Illegale" ("troppi Giocatori sul ghiaccio") che non può essere scontata nella sua interezza durante il tempo di gioco regolare, o in qualsiasi momento durante i Supplementari, verrà assegnato un "Tiro di rigore" alla Squadra in fallo.

74.5 PORTIERE NEI SUPPLEMENTARI

Una volta che il Portiere è stato rimosso per un attaccante aggiuntivo durante i tempi supplementari, dovrà attendere la successiva interruzione del gioco prima di rientrare sul ghiaccio.
Qualsiasi tentativo da parte del Portiere di tornare sul ghiaccio prima della successiva interruzione del gioco ("al volo") sarà considerata una "sostituzione illegale" e verrà inflitta una Penalità Minore di Panca per avere un Giocatore non regolare sul ghiaccio.

REGOLA 75 COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

75.1 COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Giocatori, Allenatori e Personale della Squadra sono sempre responsabili della loro condotta e devono adoperarsi per prevenire comportamenti scorretti prima, durante o dopo la partita, dentro o fuori dal ghiaccio e in qualsiasi luogo dello stadio. Gli Arbitri possono infliggere penalità a qualsiasi membro del Personale della Squadra di cui sopra in caso di mancata osservanza.
Quando tale condotta è diretta ad un Ufficiale verrà applicata la ➔ **Regola 39 – Abusi agli Ufficiali**

75.2 PENALITA' MINORI

Una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Qualsiasi Giocatore identificabile che utilizzi un linguaggio o gesti osceni, blasfemi o offensivi diretti a qualsiasi persona. Un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta per l'uso di gesti osceni, insulti razziali, provocazioni o commenti sessuali – vedi la Regola 75.5 - Penalità Partita Cattiva Condotta

(II) Qualsiasi Giocatore colpevole di "Comportamento Antisportivo" incluso, ma non limitato a tirare i capelli, afferrare una maschera integrale, sbattere un bastone o un altro oggetto contro le balaustre o contro il Vetro, ecc. durante lo svolgimento della partita o durante un'interruzione del gioco. Nota: Se l'Arbitro giudica i falli fisici commessi come seri e gravi, in base al grado di forza, l'Arbitro può applicare:
➔ **Regola 21 – Azioni Pericolose**

(III) A qualsiasi Giocatore che lanci qualsiasi oggetto sul ghiaccio dalla Panca dei Giocatori o dalla Panca Puniti (o da qualsiasi altro luogo fuori dal ghiaccio).

(IV) Ad un Giocatore che si toglie volontariamente la maglia o il casco prima di partecipare ad una rissa o che indossa chiaramente una maglia che è stata modificata e non conforme alla ➔ **Regola 9 – Uniformi**, sarà inflitta una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" e una Penalità Partita Cattiva Condotta. Se la rissa non si verifica, il Giocatore riceverà una Penalità Minore per "Comportamento Antisportivo" e una Penalità Cattiva Condotta di dieci minuti (10) per aver volontariamente rimosso la maglia.

ALTRI FALLI

Se ad un Giocatore penalizzato viene inflitta un'ulteriore penalità per "Comportamento Antisportivo" prima o dopo che abbia iniziato a scontare la sua(e) penalità originaria, la Penalità Minore aggiuntiva verrà aggiunta al suo tempo non scaduto e scontata consecutivamente.

75.3 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca per "Comportamento Antisportivo" sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Quando un Giocatore non identificabile, Allenatore o Personale della Squadra lancia un qualsiasi oggetto sul ghiaccio dalla Panca dei Giocatori o dalla Panca Puniti (o da qualsiasi altro luogo fuori dal ghiaccio) o sbatte con un bastone o un altro oggetto contro la balaustra o contro il Vetro, ecc. durante lo svolgimento del gioco o durante un'interruzione del gioco.

(II) Qualsiasi Giocatore non identificabile, o qualsiasi Allenatore o Personale della Squadra che usa un linguaggio o gesti osceni, blasfemi o offensivo rivolto a qualsiasi persona o sta sbattendo con un bastone o un altro oggetto contro la balaustra o contro il Vetro, ecc.

(III) Ogni volta che Allenatori e/o Personale alla Squadra non giocante usano un linguaggio o fanno gesti osceni o profani in qualsiasi luogo dello Stadio. Nota: un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta per l'uso di gesti osceni, insulti razziali, provocazioni o commenti sessuali – vedere la Regola 75.5 – Penalità Partita Cattiva Condotta.

75.4 PENALITA' CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Cattiva Condotta sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Qualsiasi Giocatore che persista nell'usare un linguaggio osceno, profano o offensivo rivolto a qualsiasi persona dopo che gli è stata inflitta una Penalità Minore o minore di Panca ai sensi di questa regola. Un'ulteriore Penalità Partita Cattiva Condotta può essere inflitta per l'uso di gesti osceni, insulti razziali, provocazioni, o commenti sessuali – vedere la Regola 75.5. Penalità Partita Cattiva Condotta

(II) Qualsiasi Giocatore che getti volontariamente qualsiasi attrezzatura fuori dal campo di gioco. A giudizio dell'Ufficiale di Gioco, può essere inflitta una Penalità Partita Cattiva Condotta.

(III) Qualsiasi Giocatore che persista in una condotta (compresi linguaggio o gesti minacciosi, offensivi o simili azioni) volta ad incitare un avversario ad incappare in una penalità.

(IV) Quando un Giocatore penalizzato contesta o protesta la decisione di un Ufficiale dopo che è già entrato in Panca Puniti e il gioco è ripreso.

(V) In linea generale, ai partecipanti che usano questo tipo di comportamento verrà prima inflitta una Penalità Minore, quindi una Penalità Cattiva Condotta e poi una Penalità Partita Cattiva Condotta se persistono.

75.5 PENALITA' PARTITA CATTIVA CONDOTTA

Una Penalità Partita Cattiva Condotta sarà inflitta in base a questa regola per le seguenti infrazioni:

(I) Se un Giocatore persiste in un qualsiasi comportamento per il quale gli è stata precedentemente inflitta una Penalità Cattiva Condotta.

(II) Qualsiasi Giocatore, allenatore o Personale della Squadra che usa gesti osceni, insulti razziali, o provocazioni o commenti sessuali, durante o dopo la partita, dentro o fuori dal ghiaccio e in qualsiasi luogo dello stadio e nei suoi locali collegati. L'Arbitro dovrà riferire l'accaduto alle Autorità Competenti per azioni disciplinari aggiuntive.

(III) Allenatori o Personale della Squadra ai quali era stata inflitta precedentemente una Penalità Minore di Panca per l'uso di linguaggio o gesti osceni o profani in qualsiasi luogo dello Stadio. L'Arbitro dovrà riferire l'accaduto alle Autorità Competenti per azioni disciplinari aggiuntive.

(IV) Qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra le cui azioni, nei confronti di un Allenatore o altro Personale della Squadra non giocante, potrebbero in qualsiasi modo causare lesioni. L'Arbitro dovrà riferire l'accaduto alle Autorità competenti per azioni disciplinari aggiuntive.

ALTRI FALLI

(V) Qualsiasi Giocatore, Allenatore o Personale della Squadra non giocante che rivolge un linguaggio o gesti osceni, blasfemi o offensivi a qualsiasi persona dopo la fine della partita. Questa azione può verificarsi dentro o fuori dal ghiaccio.

(VI) Qualsiasi Giocatore, allenatore o Personale della Squadra che sputa addosso o verso un avversario o chiunque si trovi nello Stadio durante una partita.

(VII) Un Giocatore sanguinante che intenzionalmente macchi del proprio sangue un avversario o su chiunque altro nello Stadio

75.6 MISURE DISCIPLINARI

È responsabilità di tutti gli Ufficiali di Gioco inviare un rapporto alle Autorità Competenti indicando tutti i dettagli riguardanti l'uso di gesti osceni, insulti o provocazioni razziali o commenti o linguaggio sessuali da parte di qualsiasi Giocatore, Allenatore, Personale della Squadra o altro Funzionario della Squadra.
Se ritenuto opportuno, ulteriori Provvedimenti Disciplinari possono essere applicati dalle Autorità Competenti a loro discrezione.

→ Regola 28 – Disciplina Supplementare

SEZIONE 10

SCORRERE DEL GIOCO

SCORRERE DEL GIOCO

REGOLA 76 INGAGGI

76.1 INGAGGI

L'azione dell'Arbitro o del Guardalinee nel far cadere il disco tra i bastoni di due Giocatori avversari per iniziare o riprendere il gioco è chiamata "ingaggio". Un "ingaggio" inizia quando l'Ufficiale indica il luogo dell'"ingaggio" e l'Ufficiale ed i Giocatori prenderanno le posizioni appropriate. "L'ingaggio" termina quando il disco è stato scodellato regolarmente.
Un Portiere non può partecipare ad un "ingaggio".

76.2 DOVE FARE GLI INGAGGI

Tutti gli "ingaggi" devono essere condotti su uno dei nove (9) punti di ingaggio situati sulla pista.

Se il gioco viene interrotto per la violazione di due (2) regole (ad esempio: "disco toccato con il bastone alto" e "fuorigioco intenzionale"), il successivo "ingaggio" avrà luogo nel punto di ingaggio che fornisce il minor "vantaggio territoriale" alla Squadra in fallo.

Quando il gioco viene interrotto per qualsiasi motivo non specificamente attribuibile a una delle due squadre mentre il disco si trova nella Zona Neutra, il conseguente "ingaggio" avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al di fuori della Linea Blu. Quando non è chiaro quale dei quattro (4) punti di ingaggio sia il più vicino, verrà scelto il punto che dà alla Squadra di casa il maggior "vantaggio territoriale" nella Zona Neutra.

Quando dei Giocatori vengono penalizzati in modo tale che le loro penalità debbano essere messe sull'orologio, il conseguente "ingaggio" deve essere effettuato in uno dei due (2) Punti di ingaggio nella Zona di Difesa della Squadra in fallo.

Ci sono solo tre (3) eccezioni a questa regola:

(I) quando viene inflitta una penalità dopo che è stato segnato un goal, l'ingaggio dovrà essere effettuato a Centro Campo;

(II) quando viene inflitta una penalità alla fine (o all'inizio) di un tempo, l'ingaggio dovrà essere effettuato a Centro Campo;

(III) o quando la Squadra in difesa è penalizzata e i Giocatori in attacco entrano nella Zona di Attacco oltre il bordo esterno del cerchio di ingaggio, l'ingaggio dovrà essere effettuato in Zona Neutra.

La Squadra che giocherà in "Power-Play" avrà la possibilità di scegliere in quale punto della Zona di Attacco si svolgerà l'ingaggio per iniziare il "Power-Play".

Quando un'infrazione a una regola è stata commessa da Giocatori di entrambe le Squadre, il conseguente "ingaggio" sarà condotto nel punto di ingaggio più vicino a dove è stato interrotto il gioco.

Quando si verifica un'interruzione tra i punti di ingaggio a fine campo e la balaustra, l'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio sul lato in cui si è verificata l'interruzione, se non diversamente previsto da queste regole.
Nessun "ingaggio" deve essere effettuato entro 4,50 m dalla Linea di Porta o dalla balaustra o in qualsiasi altro luogo che non sia un Punto di Ingaggio.

Quando un goal viene segnato irregolarmente a causa di un disco deviato direttamente da un Ufficiale, il seguente ingaggio dovrà essere effettuato nel punto di ingaggio più vicino nella zona in cui il disco è stato deviato dall'Ufficiale.

Quando un goal viene segnato illegalmente dalla Squadra attaccante "dirigendo", "colpendo", "calciando" o "con il bastone alto" il disco in porta, il seguente "ingaggio" avrà luogo in Zona Neutra nel Punto di Ingaggio più vicino.

SCORRERE DEL GIOCO

Quando il gioco viene interrotto per qualsiasi motivo non specificamente previsto dal regolamento Ufficiale, il seguente ingaggio avrà luogo in un punto di ingaggio nella zona più vicina a dove è stato giocato.

A seguito di un'interruzione del gioco, se uno o entrambi i difensori che sono i "Giocatori di punta" o qualsiasi Giocatore proveniente dalla Panca dei Giocatori della Squadra attaccante, dovesse entrare nella Zona di Attacco oltre il bordo esterno del Cerchio di ingaggio della Zona durante una rissa o mischia, il conseguente "ingaggio" avrà luogo nella Zona Neutra vicino alla Linea Blu della Squadra in difesa.
Questa regola si applica anche quando si è verificata una violazione di "icing", un "fuori-gioco intenzionale" o una violazione di "gioco del disco con bastone alto" (da parte della Squadra di maggiore forza numerica del suo avversario) e il conseguente "ingaggio" deve svolgersi nella Zona di Difesa della Squadra colpevole.
Se uno dei Giocatori non in fallo entra in Zona di Attacco oltre il bordo esterno del Cerchio di Ingaggio di fondo campo durante una rissa, o una mischia, il conseguente ingaggio avrà luogo nella Zona Neutra vicino alla Linea Blu della Squadra in difesa.

Per una violazione della ➔ **Regola 71 – Sostituzione Prematura**, l'ingaggio risultante avrà luogo nel Punto di Ingaggio a Centro Campo, quando il gioco è stato fermato oltre la Linea Rossa centrale. Quando il gioco è fermato prima della Linea Rossa centrale, l'ingaggio seguente deve essere effettuato nel Punto di Ingaggio più vicino nella zona in cui il gioco è stato interrotto.

Quando il gioco viene interrotto per un Giocatore infortunato, il conseguente ingaggio deve essere effettuato nel punto di ingaggio nella zona più vicina alla posizione del disco quando il gioco è stato interrotto. Quando la Squadra del Giocatore infortunato ha il "controllo del disco" in Zona di Attacco, l'ingaggio avrà luogo in uno dei Punti di Ingaggio al di fuori della Linea Blu in Zona Neutra. Quando il Giocatore infortunato si trova nella propria Zona di Difesa e la Squadra in attacco è in "controllo del disco" nella Zona di Attacco, l'ingaggio avrà luogo in uno dei Punti di Ingaggio della Zona di Difesa del Giocatore infortunato.

76.3 PROCEDURA PER L'INGAGGIO

Non appena l'Arbitro ha completato la procedura del cambio linea e abbassa la mano per indicare che non si possono fare ulteriori cambi, il Guardalinee che effettua l'ingaggio fischierà.
Questo segnalerà ad entrambe le Squadre che hanno non più di cinque (5) secondi per schierarsi per il successivo "ingaggio". Allo scadere dei cinque (5) secondi (o prima se entrambi i centri sono pronti), il Guardalinee effettuerà l'ingaggio.

Tuttavia se:

(I) Uno o entrambi i centri non sono posizionati per l'ingaggio,

(II) Uno o entrambi i centri non mettono il loro bastone sul ghiaccio,

(III) Qualsiasi Giocatore ha invaso il cerchio d'ingaggio,

(IV) Qualsiasi Giocatore entra in contatto fisico con un avversario,

(V) Qualsiasi Giocatore che si schiera per l'ingaggio si trova in posizione irregolare,

(VI) Uno dei centri vince l'ingaggio con l'uso dei pattini.

il Guardalinee dovrà fare in modo che il centro(i) in fallo venga ammonito per una violazione dell'ingaggio prima di far cadere il disco.

Negli ultimi due (2) minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento dei tempi supplementari, il Guardalinee fischierà comunque per iniziare l'ingaggio, ma il limite di cinque (5) secondi non verrà applicato. Tuttavia, i Giocatori devono attenersi alle istruzioni verbali fornite dal Guardalinee nel tentativo di condurre un ingaggio veloce e corretto.

SCORRERE DEL GIOCO

76.4 PROCEDURA PER L'INGAGGIO – CENTRI

Il disco deve essere buttato sul ghiaccio dall'Arbitro o dal Guardialinee tra i bastoni dei centri. I Giocatori che si affrontano staranno esattamente uno di fronte all'altro a circa un bastone di distanza e con la pala dei loro bastoni sul ghiaccio.

Quando l'ingaggio ha luogo in uno qualsiasi dei nove punti di ingaggio, i Giocatori partecipanti devono prendere la loro posizione in modo che si trovino nella loro parte di campo e lontano dai segni sul ghiaccio (ove applicabile). I bastoni di entrambi i Giocatori all'ingaggio dovranno avere la pala sul ghiaccio all'interno della mezza luna bianca. Negli otto (8) punti di ingaggio (escluso il punto di ingaggio a Centro Campo), il Giocatore in difesa posizionerà il proprio bastone all'interno della mezza luna bianca per primo, seguito immediatamente dal Giocatore attaccante. Quando l'ingaggio viene eseguito nel punto di ingaggio a Centro Campo, sarà il Giocatore ospite a dover posizionare per primo il proprio bastone sul ghiaccio.

Se un Giocatore che effettua l'ingaggio non si posiziona immediatamente quando indicato dall'Ufficiale sul Ghiaccio, l'Ufficiale potrà ammonire per una violazione dell'ingaggio.

Se, trascorso il limite di cinque (5) secondi, un centro non si trova in posizione per l'ingaggio, il Guardalinee butterà lo stesso il disco.

Se il centro è girato rispetto al Punto di Ingaggio, è arretrato o si rifiuta di entrare nell'area d'ingaggio quando richiesto dal Guardalinee, o è semplicemente lento nel raggiungere il punto di ingaggio trascorsi i cinque (5) secondi, il disco sarà buttato ugualmente.

Se il centro tenta di arrivare al punto di ingaggio proprio mentre stanno scadendo i cinque secondi nel tentativo di ottenere un vantaggio per vincere l'ingaggio, verrà avvisato dal Guardalinee che ha commesso una violazione dell'ingaggio.

Quando un Giocatore ha ricevuto un'ammonizione per una violazione dell'ingaggio, deve mettersi in posizione rapidamente o rischia che il disco venga buttato dal Guardalinee senza che il Giocatore sia in posizione o potrà ricevere una Penalità Minore di Panca per "Ritardo di Gioco" per una seconda violazione dell'ingaggio durante lo stesso ingaggio.

76.5 PROCEDURA PER L'INGAGGIO – ALTRI GIOCATORI

A nessun altro Giocatore sarà permesso di entrare nel cerchio di ingaggio o di avvicinarsi a meno di 4,5 m dal punto di ingaggio. Tutti i Giocatori devono posizionarsi nella loro parte durante tutti gli ingaggi. Durante gli ingaggi a fondo campo, tutti i Giocatori sul ghiaccio, tranne i centri, devono posizionarsi dalla propria parte rispetto alle linee segnate sul bordo esterno dei cerchi di ingaggio.

Se un Giocatore diverso dal Giocatore che sta effettuando l'ingaggio entra nel cerchio di ingaggio prima che il disco sia stato buttato, la Squadra in fallo riceverà un'ammonizione per violazione dell'ingaggio.

I Giocatori della Squadra in attacco (escluso il centro) devono mettersi in posizione per primi e poi i Giocatori della Squadra in difesa possono prendere posizione e mantenerla fino a che il disco non viene buttato. Una violazione di questa procedura sarà trattata come violazione dell'ingaggio e il Guardalinee dovrà ammonire la Squadra colpevole per una violazione dell'ingaggio.

Se un Giocatore attaccante tenta di cambiare la propria posizione prima dell'ingaggio e il centro dell'altra Squadra fa un passo indietro dal punto dell'ingaggio per riposizionare i propri compagni di Squadra, l'ammonizione per violazione dell'ingaggio sarà data alla Squadra attaccante in quanto dovevano mettersi in posizione per primi.

SCORRERE DEL GIOCO

76.6 PROCEDURA PER L'INGAGGIO – VIOLAZIONI

Se un centro si muove prematuramente prima dell'ingaggio, o se l'Arbitro o il Guardalinee ha buttato il disco ingiustamente, sarà considerato una violazione dell'ingaggio.

Deve essere dato un avvertimento alla Squadra in fallo e l'ingaggio deve essere ripetuto. Quando due (2) violazioni dell'ingaggio sono state commesse dalla stessa Squadra durante lo stesso ingaggio, questa Squadra sarà penalizzata con una Penalità Minore di Panca. Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per "Ritardo di gioco" - Violazione dell'ingaggio".

Le violazioni di "ingaggio" possono essere riassunte come segue (uno qualsiasi dei quattro (4) Ufficiali sul ghiaccio può chiamare una violazione dell'ingaggio):

(I) Intrusione da parte di qualsiasi Giocatore diverso dal centro nell'area di "ingaggio" prima che il disco venga lasciato cadere.
I Giocatori sul perimetro del cerchio di ingaggio devono tenere entrambi i pattini al di fuori del cerchio di ingaggio è consentito solo il contatto dei pattini con la linea. Se il pattino di un Giocatore attraversa la linea nel cerchio di ingaggio prima della caduta del disco, questa sarà considerata una violazione dell'ingaggio. Il bastone di un Giocatore può trovarsi all'interno del cerchio di ingaggio a condizione che non vi sia alcun contatto fisico con l'avversario o con il bastone dell'avversario.

(II) L'intrusione da parte di qualsiasi Giocatore nell'area tra i segni di cancelletto sui bordi esterni del cerchio di ingaggio prima che il disco venga buttato. I Giocatori devono anche assicurarsi che entrambi i loro pattini non attraversino le rispettive linee disegnate. È' consentito il contatto con la linea con il pattino. Sarà considerata una violazione dell'ingaggio se il pattino di un Giocatore attraversa la linea tra i segni di cancelletto prima che il disco venga buttato. Il bastone di un Giocatore può trovarsi all'interno dell'area tra i segni di cancelletto a condizione che non vi sia alcun contatto fisico con l'avversario o il bastone dell'avversario.

(III) Nessun contatto fisico con un avversario prima che il disco venga buttato. Se uno dei Giocatori che stanno effettuando l'ingaggio entra in contatto con il proprio casco contro il casco dell'avversario, deve ricevere un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio. Se il Guardalinee non è in grado di distinguere quale Giocatore abbia iniziato il contatto, riceveranno un primo avvertimento per violazione dell'ingaggio entrambi i Giocatori.

(IV) L'inosservanza da parte di uno dei due centri a "posizionarsi correttamente dietro le linee di demarcazione" o a posizionare il proprio bastone sul ghiaccio - come indicato nella Regola 76.4 - Procedura per l'ingaggio - Centri.
"Posizionarsi correttamente dietro le linee di demarcazione" significa che il centro deve posizionare i piedi su entrambi i lati delle linee di contenimento che sono parallele alle balaustre laterali (il contatto con le linee è consentito), e la punta della lama dei loro pattini non deve attraversare le linee di contenimento che sono perpendicolari alle balaustre laterali. La pala del bastone deve essere posizionata sul ghiaccio o almeno la sua punta, nella mezza luna bianca fino a quando il disco non viene buttato.

(V) Il mancato rispetto di questo posizionamento e della procedura di "ingaggio" comporterà una violazione dell'ingaggio.

Ogni volta che una Squadra commette due (2) violazioni dell'ingaggio durante lo stesso ingaggio, l'Arbitro deve immediatamente infliggere alla Squadra in fallo una Penalità Minore di Panca per "ritardo di gioco". Questa penalità sarà annunciata come Penalità Minore di Panca per Ritardo di Gioco – Violazione dell'ingaggio.
I Giocatori che ritardano nel posizionarsi all'ingaggio e che si posizionano in modo irregolare per l'ingaggio saranno ammoniti una sola volta durante la partita dall'Arbitro. Tale ammonizione sarà data anche all'allenatore della Squadra in fallo. In questa situazione, il centro della Squadra in fallo non riceverà un avvertimento per una violazione dell'ingaggio. Qualsiasi violazione successiva comporterà una Penalità Minore di Panca per "ritardo di gioco" inflitta alla Squadra in fallo. Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per Ritardo del Gioco" – Ritardo nel posizionarsi all'ingaggio.

SCORRERE DEL GIOCO

Durante l'esecuzione di qualsiasi ingaggio in uno qualsiasi dei nove (9) punti sul campo di gioco, nessun Giocatore che effettua l'ingaggio dovrà avere alcun contatto con il proprio corpo o con il proprio bastone con l'avversario tranne dopo che l'ingaggio sia stato completato.

In caso di violazione di questa regola, l'Arbitro può, a sua discrezione, infliggere una Penalità Minore o altre penalità al/i Giocatore/i la cui azione/i abbia causato il "contatto fisico".
Tuttavia, questo "contatto" prima che il disco venga buttato sarà considerato come una violazione dell'ingaggio e il centro sarà avvisato dal Guardalinee che la sua Squadra ha commesso una violazione dell'ingaggio e qualsiasi successiva violazione comporterà una Penalità Minore di Panca per violazione dell'ingaggio.

L'invasione dell'ingaggio può essere applicata durante gli ingaggi in uno qualsiasi dei nove (9) punti sulla superficie di gioco.
Tuttavia, da momento che tali linee non sono dipinte sul ghiaccio nei quattro (4) punti di ingaggio vicini alle linee blu, i Guardalinee useranno il loro giudizio sull'esistenza o meno di una violazione. Tutti i Giocatori, ad eccezione dei centri, dovranno essere uniformemente indietro dal luogo dell'ingaggio come se fossero fuori dal cerchio degli ingaggi per gli ingaggi a fondo campo.

76.7 PROCEDURA PER L'INGAGGIO – CAMBI LINEE

Non sarà consentita nessuna sostituzione di Giocatori fino a quando l'ingaggio non sarà stato completato e il gioco non sarà ripreso, tranne quando viene inflitta una penalità che cambi il numero di Giocatori sul ghiaccio di una delle due squadre.

Se un Arbitro nota che la Squadra in difesa non ha messo abbastanza Giocatori sul ghiaccio per procedere all'ingaggio, l'Arbitro in Zona Neutra deve essere informato e avviserà la Squadra in fallo di mettere un altro Giocatore(i) sul ghiaccio.
Se, a giudizio dell'Arbitro, questo viene fatto come una "tattica per ritardare", avvertirà l'allenatore della Squadra in fallo che qualsiasi successiva violazione comporterà la comminazione di una Penalità Minore di Panca per "ritardo del gioco".

Se un Arbitro nota che la Squadra attaccante non ha messo abbastanza Giocatori sul ghiaccio per procedere all'ingaggio, il Guardalinee procederà comunque con l'ingaggio in modo normale. La Squadra in attacco deve assicurarsi di mettere sempre sul ghiaccio il numero appropriato di Giocatori.

76.8 PROCEDURA PER L'INGAGGIO – VERIFICA DEL TEMPO

Ogni perdita del tempo di gioco o tempo delle penalità dovuta a una violazione dell'ingaggio deve essere ristabilita. Il Video Review può essere consultato per assicurarsi che il tempo venga ristabilito accuratamente. L'Ufficiale non fischierà per iniziare il gioco.
Il tempo di gioco inizierà dal momento in cui il disco viene scodellato e si fermerà quando verrà fischiato o segnato un goal.

REGOLA 77 DURATA DELLA PARTITA E DEGLI INTERVALLI

77.1 DURATA DELLA PARTITA

Il tempo previsto per una partita sarà di tre (3) periodi di venti minuti (20) di gioco effettivo con un intervallo di riposo tra i periodi.

77.2 DURATA DEGLI INTERVALLI

Il gioco deve riprendere subito dopo ogni intervallo allo scadere di quindici (15) minuti o per un periodo di tempo indicato dall'IIHF per il completamento del periodo precedente. La durata dell'intervallo inizia dopo la fine del periodo.
➔ Regola 34 – Cronometrista

SCORRERE DEL GIOCO

Per informare gli spettatori del tempo rimanente durante gli intervalli, il Cronometrista utilizzerà l'orologio sul tabellone per far vedere la durata degli intervalli.

77.3 RITARDI

Se si verifica un ritardo insolito entro 10 minuti dalla fine del primo o del secondo tempo, l'Arbitro può ordinare che venga effettuato immediatamente l'intervallo regolare.
Il tempo rimanente del periodo sarà completato alla ripresa del gioco con le Squadre che difendono le stesse porte dopodiché le Squadre cambieranno campo e riprenderanno il gioco per il seguente tempo senza ritardi.

REGOLA 78 GOAL

78.1 GOAL E ASSISTENZE

È compito degli Arbitri assegnare i goal e indicare il "marcatore" e gli "assistenti", la loro decisione al riguardo è definitiva, nonostante il rapporto dell'Arbitro o di qualsiasi altro Ufficiale di gara.

Il Marcatore Ufficiale, con l'aiuto del personale addetto alle Statistiche, confermerà il "marcatore del goal" e ogni Giocatore meritevole di un "assist". Questa decisione è definitiva e non è possibile apportare modifiche dopo la conclusione della partita. L'utilizzo del Video Replay per verificare la corretta assegnazione di un goal o di un'assistenza è fondamentale. Tali riconoscimenti devono essere dati o tolti rigorosamente in conformità con le disposizioni di questa regola. Pertanto, è essenziale che il Marcatore Ufficiale conosca a fondo ogni aspetto di questa regola; dovrà essere avvisato di osservare tutte le azioni che potrebbero influenzare l'assegnazione di un goal o di un'assistenza; e, soprattutto, dare o non dare i punti con assoluta imparzialità.

In caso di errore evidente nell'assegnazione di un goal o di un'assistenza che è stato annunciato, deve essere corretto prontamente, ma non possono essere fatte modifiche al sommario dei goal Ufficiale dopo che l'Arbitro ha firmato il Foglio Partita Ufficiale. La Squadra che ha segnato il maggior numero di goal durante i tre (3) tempi di venti minuti sarà la vincitrice e gli verranno accreditati tre (3) punti in classifica.
Nel caso in cui un vincitore, durante il Round Robin o il Turno Preliminare, è deciso nel Tempo Supplementare o ai Tiri di Rigore, alla Squadra vincente verranno accreditati due (2) punti in classifica ed alla Squadra perdente verrà accreditato un (1) punto in classifica.

78.2 ATTRIBUIRE I GOAL

Un "goal" sarà attribuito sul registro dei goal al Giocatore che avrà spinto il disco nella porta avversaria. Ogni "goal" varrà un punto nelle statistiche del Giocatore. Un solo punto può essere accreditato ad un qualsiasi Giocatore per un goal.

78.3 ATTRIBUIRE GLI ASSIST

Quando un Giocatore segna un goal, un "assist" deve essere attribuito al Giocatore o ai Giocatori (massimo due) che hanno toccato il disco prima del "marcatore del goal" a condizione che nessun difensore abbia successivamente giocato o "controllato il disco".
Ogni "assist" varrà un punto nelle statistiche del Giocatore. Un solo punto può essere accreditato a qualsiasi Giocatore per un goal.

78.4 SEGNARE UN GOAL

Un goal è segnato quando il disco è stato messo tra i pali della porta dal bastone di un Giocatore della Squadra in attacco, dal davanti e sotto la traversa, e deve aver attraversato completamente la Linea Rossa dello spessore del Palo del Porta disegnata sul ghiaccio da un Palo della Porta all'altro con il telaio della porta nella sua corretta posizione.

SCORRERE DEL GIOCO

La porta è considerata nella sua posizione corretta quando almeno una parte dei pioli flessibili è ancora all'interno dei pali. I pioli flessibili potrebbero essere piegati, ma finché almeno una parte deli pioli flessibili è ancora nel buco del ghiaccio e nel palo della porta, la porta viene considerata nella sua posizione corretta. La porta potrebbe essere sollevata in qualche modo su un palo (o su entrambi), ma finché i pioli flessibili sono ancora in contatto con i fori nel ghiaccio e nei pali della porta non sarà considerata spostata.

Un goal sarà segnato se il disco viene tirato in porta da un Giocatore della Squadra in difesa. Il Giocatore della Squadra in attacco che per ultimo ha toccato il disco sarà accreditato del goal, ma non sarà assegnato nessun assist.

Un goal può essere segnato se il disco viene messo in porta in qualsiasi modo da un Giocatore della Squadra in difesa. Il Giocatore della Squadra in attacco che per ultimo ha toccato il disco sarà accreditato del goal e potranno essere assegnati gli assist.

Se un Giocatore attaccante devia il disco in rete, con un pattino o con il corpo, il goal sarà convalidato. Il Giocatore che ha deviato il disco sarà accreditato del goal.
Se un Giocatore mette regolarmente il disco nell'Area di Porta della Squadra avversaria e poi il disco viene perso e lasciato libero per un altro Giocatore della Squadra in attacco, un goal segnato in questo modo sarà valido.

78.5 ANNULLARE I GOAL

Un apparente goal sarà annullato dall'Arbitro e l'annuncio appropriato sarà diffuso tramite l'Annunciatore per i seguenti motivi:

(I) Quando il disco è stato diretto con qualsiasi parte del corpo (esclusi i pattini), colpito o lanciato in rete da un Giocatore attaccante ma non con il bastone. Quando ciò si verifica, se si ritiene che sia stato fatto deliberatamente, allora la decisione deve essere NO GOAL. Un goal non può essere segnato quando il disco è stato deliberatamente diretto in rete con qualsiasi parte del corpo del Giocatore attaccante ➔ **Regola 78.4 – Segnare un goal.**

(II) Quando il disco è stato calciato con un chiaro movimento di calcio ➔ **Regola 49.2 – Calciare.**

(III) Quando il disco è deviato direttamente in porta da un Ufficiale ➔ **Regola 85.4 – Disco che colpisce un Ufficiale.**

(IV) Quando un goal è stato segnato da un Giocatore senza requisiti sul ghiaccio ➔ **Regola 68.5 – Goal Annullati.**

(V) Quando un Giocatore attaccante ha ostruito il Portiere nella sua Area di Porta ➔ **Regola 69.1 – Ostruzione sul Portiere.**

(VI) Quando il disco entra in porta dopo aver toccato il bastone di un Giocatore attaccante che si trova sopra l'altezza della traversa. Il punto in cui il disco entra in contatto con il bastone è il fattore determinante ➔ **Regola 80.3 – Goal Annullati.**

(VII) Quando il Video Review conferma il goal segnato in una porta, qualsiasi goal segnato nell'altra porta durante la stessa giocata deve essere annullato ➔ **Regola 37.2 – Video Review.**

(VIII) Quando un Guardalinee segnala all'Arbitro una Doppia Penalità Minore per bastone alto o una Penalità Maggiore dopo un goal della Squadra in fallo, il goal deve essere annullato e la penalità appropriata inflitta ➔ **Regola 32.4 – Riferire all'Arbitro.**

(IX) Quando un Portiere è stato spinto in rete insieme al disco dopo che ha effettuato una parata ➔ **Regola 69.7 – Rimbalzi e dischi liberi.**

SCORRERE DEL GIOCO

(X) Quando la porta si sposta accidentalmente. Il telaio della porta è considerato spostato se uno o entrambi i pioli della porta non sono più nei rispettivi fori nel ghiaccio, o la porta si stacca completamente da uno o entrambi i pioli, prima o mentre che il disco entra in porta ➔ **Regola 78.4 – Segnare un Goal.**

(XI) Durante una penalità ritardata la Squadra in fallo non può segnare a meno che la Squadra non in fallo non tiri il disco nella propria rete. Ciò significa che una deviazione di un Giocatore in fallo o qualsiasi azione fisica da parte di un Giocatore in fallo che potrebbe far entrare il disco nella porta della Squadra non in fallo, non sarà considerato un goal valido. Il gioco deve essere interrotto prima che il disco entri in rete (quando possibile) e la penalità segnalata inflitta alla Squadra in fallo;

(XII) Quando l'Arbitro ritiene che il gioco sia stato interrotto, anche se non ha avuto il tempo materiale di interrompere il gioco fischiando;

(XIII) Qualsiasi goal segnato, in modo diverso da come previsto nel Regolamento Ufficiale, non sarà ammesso.

78.6 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE AVVIATA DALLA GESTIONE IIHF DEL VIDEO REVIEW

Questa Regola è descritta nella

➔ **Regola 38.3. – Contestazione dell'Allenatore.**

REGOLA 79 PASSAGGIO CON LA MANO

79.1 PASSAGGIO CON LA MANO

Ad un Giocatore è permesso fermare o "colpire" un disco in aria con la mano aperta, o spingerlo sul ghiaccio con la mano, e il gioco non deve essere fermato a meno che, a parere degli Ufficiali sul Ghiaccio, abbia diretto il disco un compagno di Squadra, o abbia permesso alla propria Squadra di ottenere un vantaggio, e successivamente il possesso e il controllo del disco siano stati ottenuti da un Giocatore della Squadra in fallo, sia direttamente che deviato da qualsiasi Giocatore o Ufficiale. Per le violazioni relative a "chiudere il disco nella mano", fare riferimento a Giocare il disco con la mano:
➔ **Regola 67 – Giocare il disco con la mano.**

79.2 ZONA DI DIFESA

Il gioco non verrà interrotto per un passaggio con la mano tra Giocatori nella propria Zona di Difesa. La posizione del disco quando viene toccato dal Giocatore che fa il passaggio con la mano o dal Giocatore che riceve il passaggio con la mano determina la zona in cui è.

79.3 POSIZIONE DEGLI INGAGGI

Quando si verifica una violazione del passaggio con la mano, il conseguente "ingaggio" avrà luogo nel Punto di Ingaggio più vicino nella zona in cui si è verificata l'infrazione, a meno che la Squadra in fallo non ottenga un vantaggio territoriale, allora l'ingaggio dovrà essere fatto nel punto di ingaggio più vicino nella zona in cui si è verificata l'interruzione del gioco, se non diversamente previsto dalle regole. Quando si verifica una violazione del passaggio con la mano da parte di una Squadra nella propria Zona di Attacco, il conseguente "ingaggio" avrà luogo in uno dei Punti di Ingaggio fuori della Linea Blu della Squadra in difesa in Zona Neutra.

REGOLA 80 GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

80.1 GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

È proibito colpire il disco con il bastone al di sopra della normale altezza delle spalle. Quando un disco viene colpito con un "bastone alto" e successivamente entra in "possesso e controllo" di un Giocatore della Squadra in fallo (incluso il Giocatore che ha colpito il disco), sia diretto che deviato da qualsiasi Giocatore o Ufficiale, ci deve essere un fischio.

SCORRERE DEL GIOCO

Quando un disco ha un contatto con un "bastone alto", il gioco potrà continuare, a condizione che:

(I) Il disco viene colpito verso un avversario (quando il disco viene colpito verso un avversario, l'Arbitro deve fare immediatamente il segnale di "washout", altrimenti lui interromperà il gioco).

(II) Un Giocatore della Squadra in difesa colpisce il disco nella sua stessa porta, in quel caso il goal sarà convalidato.

Cullare il disco sulla pala del bastone ("stile lacrosse") al di sopra della normale altezza delle spalle è proibito e il gioco verrà interrotto. Se questo viene fatto da un Giocatore durante un "Tiro di Rigore" o durante i Tiri di Rigore, il tiro deve essere interrotto immediatamente e considerato completato.
➔ **Regola 60 – Bastone Alto.**

80.2 POSIZIONE DEGLI INGAGGI

Quando il gioco viene interrotto per aver "Colpito il disco con bastone alto", il conseguente ingaggio deve aver luogo nel punto che dà il minor "vantaggio territoriale" alla Squadra che ha colpito il disco, dove il disco era stato colpito o dove era stato giocato dalla Squadra in fallo.

Se l'infrazione è stata commessa dalla Squadra in attacco e il gioco viene interrotto mentre il disco è in Zona di Attacco, il seguente "ingaggio" deve essere spostato nel punto di ingaggio più vicino in Zona Neutra.

80.3 GOAL ANNULLATI

Quando un Giocatore attaccante fa entrare il disco nella porta avversaria grazie al contatto del disco al di sopra dell'altezza della traversa, sia direttamente che deviato da qualsiasi Giocatore o Ufficiale, il goal non sarà concesso. Il fattore determinante è dove il disco ha il contatto con il bastone.

Se il disco ha il contatto con il bastone a livello o al di sotto del livello della traversa ed entra in porta, il goal sarà concesso.
Un goal segnato come risultato di un Giocatore in difesa che colpisce con la propria stecca tenuta sopra l'altezza della traversa del telaio della porta nella sua stessa porta sarà concesso.

REGOLA 81 LIBERAZIONE VIETATA (ICING)

81.1 LIBERAZIONE VIETATA (ICING)

Ai fini di questa regola, la Linea Rossa di Centro Campo dividerà il campo a metà. Se un qualsiasi Giocatore di una Squadra, in uguale o superiore "forza numerica" (power-play) rispetto alla Squadra avversaria, tira, colpisce o devia il disco dalla propria metà del campo oltre la linea di fondo campo della Squadra avversaria, il gioco deve essere fermato.

Per dischi deviati, si intende solo quando il disco è stato tirato originariamente spinto lungo il ghiaccio dalla Squadra in fallo.

Ai fini di questa regola, il punto dell'ultimo contatto con il disco da parte dalla Squadra in suo possesso sarà utilizzato per determinare se è una situazione di liberazione vietata o meno. Pertanto, la Squadra in suo possesso deve "guadagnare la linea" affinché la liberazione vietata non avvenga. "Guadagnare la linea" significa che il disco, mentre è sul bastone del Giocatore (non il pattino del Giocatore) deve entrare in contatto con la Linea Rossa centrale per annullare una potenziale liberazione vietata. Ai fini dell'interpretazione della norma, sono necessarie due valutazioni per la "liberazione vietata".

SCORRERE DEL GIOCO

Il Guardalinee deve prima valutare che il disco attraverserà la Linea di Porta. Una volta che il Guardalinee ha valutato che il disco attraverserà la Linea di Porta, la "liberazione vietata" si completa dopo aver determinato quale Giocatore (attaccante o difensore) toccherà per primo il disco. Questa decisione del Guardalinee dovrà essere presa quando il primo Giocatore raggiunge i punti di ingaggio di fondo campo con il fattore determinante che sarà la posizione del pattino del Giocatore.

Se il disco viene tirato lungo il ghiaccio in modo tale da scorrere lungo la Balaustra e/o indietro verso i Punti di Ingaggio di fondo campo, la stessa procedura sarà in vigore in quanto il Guardalinee dovrà determinare entro una distanza simile su chi toccherà per primo il disco. A chiarimento, il fattore determinante è quale Giocatore toccherà per primo il disco, non quale Giocatore raggiungerà per primo i punti di "ingaggio" di fondo campo.

Se la "corsa per il disco" è troppo serrata per poter determinarla entro il momento in cui il primo Giocatore arrivi sui punti di ingaggio di fondo campo, la liberazione vietata dovrà essere chiamata. Il disco che colpisce o è deviato da un Ufficiale non annulla automaticamente una potenziale liberazione vietata.

Se non c'è la "corsa" per il disco, la liberazione vietata non sarà chiamata fino a quando un Pattinatore in difesa oltrepassa la Linea Blu e il disco oltrepassa la Linea di Porta (non tra i pali della Porta).

81.2 LIBERAZIONE VIETATA – POSIZIONE DEGLI INGAGGI

Dopo una liberazione vietata, la Squadra in attacco avrà la possibilità di scegliere su quale punto di fondo campo fare l'ingaggio.
Se, a giudizio dell'Arbitro, la Squadra in difesa si astiene intenzionalmente di giocare il disco quando è in posizione per farlo, l'Arbitro interromperà il gioco e ordinerà il seguente ingaggio sul Punto di ingaggio più vicino alla porta della Squadra in fallo. Se il Guardalinee ha commesso un errore nel chiamare una liberazione vietata (indipendentemente dal fatto che una delle due squadre sia in inferiorità numerica) il seguente ingaggio avrà luogo sul Punto di Ingaggio a Centro Campo.

81.3 PORTIERE

Se, a giudizio del Guardalinee, il Portiere finge di giocare il disco, tenta di giocare il disco o pattina in direzione del disco durante una situazione di liberazione vietata, la "potenziale liberazione vietata" non verrà fischiata, e il gioco deve continuare.
Se, tuttavia, un Portiere è regolarmente fuori dall'area nel tentativo di andare in Panchina dei Giocatori per essere sostituito da un attaccante in più e non tenta in alcun modo di giocare il disco, la liberazione vietata non verrà annullata secondo questo paragrafo.

Se il Portiere è fuori dalla propria area prima che venga effettuato il tiro e si ritira semplicemente nella propria area senza tentare di giocare il disco o fingere di giocare il disco, la potenziale liberazione vietata rimarrà in vigore.

81.4 CAMBIO LINEE DURANTE UNA LIBERAZIONE VIETATA

Una Squadra che viola questa regola non potrà effettuare alcuna sostituzione di Giocatori prima dell'ingaggio successivo.
Tuttavia, a una Squadra sarà consentito di effettuare un cambio di un Giocatore per far rientrare un Portiere che era stato sostituito con un attaccante in più, per sostituire un Giocatore infortunato, un Giocatore con un pattino rotto, o quando è stata inflitta una penalità che cambi le forze in campo di una delle Squadre. La determinazione dei Giocatori sul ghiaccio sarà valutata quando il disco lascia il bastone del Giocatore colpevole.

81.5 NESSUNA LIBERAZIONE VIETATA

Quando un disco viene tirato e rimbalza sul corpo o il bastone di un avversario nella sua metà campo ed attraversa la Linea di Porta del Giocatore che ha tirato, non sarà considerata "liberazione vietata".

Quando un disco viene tirato da una Squadra dalla propria metà campo e viene deviato più volte prima che attraversi la Linea Rossa di Centro Campo, la liberazione vietata non sarà fischiata se almeno una di queste deviazioni è stata fatta da un Giocatore avversario. Se il disco dovesse superare la Linea di Porta direttamente da uno dei Giocatori durante l'ingaggio, non sarà considerata una violazione di questa regola.
Se, a giudizio del Guardalinee, un Giocatore (diverso dal Portiere) della Squadra avversaria è in grado di giocare il disco prima che passi la propria linea di porta, ma non lo ha fatto, il gioco continuerà e la liberazione vietata non sarà chiamata.

SCORRERE DEL GIOCO

Questo include la situazione in cui la Squadra avversaria, mentre sta effettuando un cambio di Giocatori, è in grado di giocare il disco, ma sceglie di non farlo per evitare di incorrere in una penalità per "troppi Giocatori sul ghiaccio". La liberazione vietata non verrà chiamata.

Se il disco tocca qualsiasi parte del corpo di un Giocatore della Squadra avversaria, inclusi i suoi pattini o il suo bastone, o se tocca qualsiasi parte del Portiere della Squadra avversaria, inclusi i suoi pattini o il suo bastone, prima o dopo aver attraversato la linea di fondo campo, non è da considerarsi liberazione vietata.
Se un Portiere fa qualsiasi azione per togliere il disco dalla parte posteriore della rete, la liberazione vietata non sarà chiamata.

81.6 LIBERAZIONE VIETATA – FORZA NUMERICA

Se il disco è stato tirato da un Giocatore di una Squadra in inferiorità numerica, il gioco continuerà, e la liberazione vietata non sarà chiamata.

Quando una Squadra è in inferiorità numerica a causa di una penalità e la penalità sta per scadere, la decisione sull'eventuale liberazione vietata sarà determinata dal momento in cui la penalità scade. Se il disco lascia la pala del bastone dal Giocatore che tira il disco lungo il ghiaccio prima dello scadere della penalità, la liberazione vietata non sarà chiamata. L'azione del Giocatore penalizzato che rimane nella Panca Puniti non modificherà la decisione.

REGOLA 82 CAMBIO DI LINEE

82.1 CAMBIO DI LINEE

Dopo un'interruzione del gioco, la Squadra ospite dovrà prontamente mettere sul ghiaccio una formazione pronta per giocare e nessuna sostituzione può essere fatta da quel momento fino alla ripresa del gioco.
La Squadra di casa può quindi effettuare una ogni sostituzione desiderata, tranne nei casi seguenti una "liberazione vietata", che non comporti un ritardo del gioco. "Mettere una formazione sul ghiaccio" significa che entrambe le squadre dovranno mettere l'intero organico di Giocatori (e non eccedere) a cui hanno diritto entro il tempo stabilito per i cambi.

In caso di indebito ritardo da parte di una delle due squadre nel cambio dei Giocatori, l'Arbitro ordinerà alla Squadra o alle squadre in fallo di prendere immediatamente le loro posizioni e non consentirà ulteriori cambi di Giocatore.
Quando è stata effettuata una sostituzione secondo la regola di cui sopra, nessuna sostituzione aggiuntiva può essere effettuata fino all'inizio del gioco. Quando è stata completata la procedura del cambio di linee, non saranno consentite ulteriori sostituzioni fino a quando l'ingaggio non sia stato completato regolarmente e il gioco sia ripreso, tranne quando vengono inflitte penalità che cambino le "forze sul ghiaccio" di una o entrambe le Squadre. Questo può includere penalità inflitte dopo il termine della procedura del cambio linee e prima dell'ingaggio, oppure a causa di una penalità inflitta per una violazione dell'"ingaggio" - fare riferimento alla Regola 82.2 - Cambio linee - Procedura.

Alla Squadra che infrange la ➔ **Regola 63.8 – Ritardo del Gioco** o la ➔ **Regola 81 – Liberazione vietata**, non sarà consentito di effettuare nessuna sostituzione prima del successivo ingaggio. Tuttavia, a una Squadra sarà consentito di effettuare un cambio di un Giocatore per far rientrare un Portiere che era stato sostituito con un attaccante in più, per sostituire un Giocatore infortunato, un Giocatore con un pattino rotto, o quando è stata inflitta una penalità che cambi le forze in campo di una delle Squadre. La determinazione dei Giocatori sul ghiaccio sarà valutata quando il disco lascia il bastone del Giocatore colpevole.

La sostituzione dei Portieri durante una partita verrà effettuata entro lo stesso lasso di tempo di un normale cambio di linea. Nessun tempo supplementare sarà assegnato al Portiere che esce dalla panchina, tranne nel caso in cui si verifichi un infortunio di un Portiere.

SCORRERE DEL GIOCO

82.2 CAMBIO DI LINEE – PROCEDURE

Dopo un'interruzione di gioco, l'Arbitro userà la seguente procedura per il cambio linee quando avrà stabilito che questa procedura può avere inizio:

(I) L'Arbitro concederà alla Squadra Ospite fino a cinque (5) secondi per effettuare il cambio linea.

(II) L'Arbitro alzerà il braccio per indicare che la Squadra Ospite non può fare ulteriori cambi e per dare inizio al cambio linea della Squadra di Casa.

(III) L'Arbitro concederà alla Squadra di Casa fino a otto (8) secondi per effettuare il cambio di linea.

(IV) L'Arbitro abbasserà il braccio per indicare che Squadra di Casa non può più fare ulteriori cambi.

(V) Qualsiasi tentativo da parte di una delle due squadre di effettuare un cambio dopo il segnale dell'Arbitro, tentare di mettere troppi Giocatori sul ghiaccio, o per tentare di effettuare ulteriori cambi, non dovranno essere consentiti e l'Arbitro rimanderà i Giocatori che hanno tentato di cambiare nella propria Panca dei Giocatori. L'Arbitro avvertirà quindi la Squadra in fallo (tramite l'Allenatore) indicando che qualsiasi successiva violazione durante il resto della partita (compreso Supplementare), comporterà una Penalità Minore di Panca per "ritardo del gioco". Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco" - Cambio di linea improprio".

(VI) Il Guardalinee che effettua l'ingaggio fischierà (non appena l'Arbitro ha abbassato la mano per la procedura di cambio linee) per indicare che tutti i Giocatori devono mettersi in posizione per effettuare l'ingaggio entro cinque (5) secondi. Verrà quindi effettuato l'ingaggio ➔ **Regola 76 – Ingaggi.**

(VII) I Giocatori che ritardano (dopo i cinque secondi dal fischio di avvertimento dato dal Guardalinee) nel raggiungere la posizione dell'ingaggio o che sono in posizione irregolare per effettuare l'ingaggio saranno ammoniti una volta nella partita dall'Arbitro. Tale ammonizione sarà data anche all'Allenatore della Squadra in fallo. In questa situazione, il centro della Squadra in fallo non verrà rimosso dall'ingaggio. Ad ogni successiva violazione verrà inflitta alla Squadra in fallo una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco".

(VIII) Negli ultimi due (2) minuti di gioco del tempo regolamentare e in qualsiasi momento nel/i periodo/i supplementare/i, i punti (vi) e (vii) di cui sopra non verranno applicati. Il Guardalinee darà alle Squadre un ragionevole lasso di tempo per posizionarsi per l'ingaggio dopo l'applicazione dei punti da (i) a (v) di cui sopra.

82.3 CAMBIO DI LINEE – PENALITA' MINORE DI PANCA

La Squadra di casa ha diritto "all'ultimo cambio". Ciò significa che l'allenatore ospite deve mettere i suoi Giocatori sul ghiaccio per primo, dopodiché l'allenatore della Squadra di casa dovrà fare lo stesso. Se una delle due squadre non esegue il suo cambio prontamente, l'Arbitro non consentirà il cambio.
Il mancato rispetto, il ritardo nell'osservanza o il deliberato errore nell'osservanza di questa regola da parte di una delle due squadre avrà come conseguenza prima un avvertimento da parte dell'Arbitro e poi verrà inflitta una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco".

I Giocatori devono dirigersi direttamente al luogo dell'ingaggio per partecipare al successivo "ingaggio". Ogni tentativo di ritardare il gioco con azioni non necessarie da parte di una delle due squadre comporterà la comminazione di una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco". Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per "Ritardo di gioco – Procedere Lentamente all'Ingaggio (o Procedere Lentamente alla Panca dei Giocatori)".

SCORRERE DEL GIOCO

Durante il gioco, se un Giocatore vuole uscire dal ghiaccio ed essere sostituito, deve farlo alla Panchina dei Giocatori e non attraverso qualsiasi altra uscita che conduca fuori dal campo. Questo non è un cambio regolare del Giocatore e quindi quando si verifica questa violazione, verrà inflitta una Penalità Minore di Panca.

REGOLA 83 FUORIGIOCO

83.1 FUORIGIOCO

I Giocatori della Squadra attaccante non devono precedere il disco dentro la Zona di Attacco.
La posizione dei pattini del Giocatore e non quella del suo bastone sarà il fattore determinante in tutti i casi per valutare un "fuorigioco".
Un Giocatore è in "fuorigioco" quando entrambi i pattini sono completamente oltre il bordo d'attacco della Linea Blu coinvolta nel gioco.

Un Giocatore è in gioco quando almeno uno dei suoi pattini è in contatto con la Linea Blu, o dal "suo lato" della linea, nell'istante in cui il disco attraversa completamente il bordo d'attacco della Linea Blu. Dal "suo lato" della linea sarà definito come un "piano" della Linea Blu che si estende dal bordo d'attacco della Linea Blu in su. Se il pattino di un Giocatore deve ancora "rompere il piano" prima che il disco abbia attraversato completamente il bordo d'attacco, saranno considerati "in gioco" ai fini della regola del "fuorigioco".

Un Giocatore che controlla il disco mentre attraversa la linea prima del disco non sarà considerato in fuorigioco, a condizione che abbia "possesso e controllo" del disco prima che i suoi pattini attraversino la Linea Blu.

Va fatto notare che mentre la posizione dei pattini del Giocatore è ciò che determina se un Giocatore è in "fuorigioco", tuttavia la questione di un "fuorigioco" non si pone mai fino a quando il disco non ha attraversato completamente il bordo d'attacco della Linea Blu nel quale deve essere presa la decisione.

Se un Giocatore porta, passa o gioca regolarmente il disco indietro nella propria Zona di Difesa mentre un Giocatore della Squadra avversaria si trova in tale Zona di Difesa, il "fuorigioco" deve essere ignorato, e il gioco può continuare.

83.2 FUORIGIOCO – DEVIAZIONI / RIMBALZI

Ai fini di questa sezione, è stabilito che un Giocatore attaccante abbia preceduto il disco nella Zona di Attacco.
Quando un Giocatore in difesa tira il disco fuori dalla sua Zona di Difesa e il disco rimbalza chiaramente su un Giocatore difensore in Zona Neutra e ritorna nella Zona di Difesa, tutti i Giocatori attaccanti hanno diritto di giocare il disco. Tuttavia, qualsiasi azione di un Giocatore attaccante che provoca una "deviazione/rimbalzo" su un Giocatore difensore nella Zona Neutra e il disco ritorna nella Zona di Difesa (es. carica sul bastone, carica, contatto fisico), un "Fuorigioco ritardato" sarà segnalato dal Guardalinee.

Un disco che viene deviato indietro nella Zona di Difesa da un Ufficiale che si trova in Zona Neutra sarà considerato "fuorigioco" (o "fuorigioco ritardato", a seconda dei casi).

Un disco che viene deviato dentro la Zona di Attacco da un Giocatore attaccante che si trova al di fuori della Linea Blu, indipendentemente da chi o da dove sia stato originariamente tirato, sarà considerato "fuorigioco" o "fuorigioco ritardato", a seconda dei casi.
Un disco che viene tirato dalla Squadra attaccante e deviato da qualsiasi Giocatore sarà considerato "fuorigioco" o "fuorigioco ritardato", a seconda dei casi.

83.3 FUORIGIOCO RITARDATO

Una situazione in cui un Giocatore (o Giocatori) attaccante ha (hanno) preceduto il disco ad attraversare la Linea Blu, ma la Squadra in difesa è in grado di riportare il disco fuori dalla propria Zona di Difesa senza alcun ritardo o contatto da parte di un Giocatore attaccante oppure quando i Giocatori attaccanti stanno "pulendo" la Zona di Attacco.

SCORRERE DEL GIOCO

Durante una situazione di "fuorigioco ritardato", il Guardalinee abbasserà il braccio per annullare la violazione di "fuorigioco" per consentire al gioco di continuare se:

(I) Tutti i Giocatori della Squadra in fuorigioco puliscono la zona nello stesso istante (contatto del pattino con la Linea Blu, il giudizio "3D" non è utilizzato in questa situazione) così permettendo agli altri attaccanti di rientrare nella Zona di Attacco, oppure

(II) La Squadra in difesa passa o porta il disco nella Zona Neutra.

Se, nel corso del "Fuorigioco Ritardato", qualsiasi Giocatore della Squadra attaccante tocca il disco, tenta di "prendere il possesso di un disco libero", costringe il difensore portatore di disco ad indietreggiare nella propria zona, o che è in procinto di entrare in contatto fisico con il difensore portatore di disco, il Guardalinee fermerà il gioco per la violazione del "fuorigioco".

Se, durante un "Fuorigioco ritardato", un Giocatore attaccante nella Zona di Attacco decide di andare alla propria Panca dei Giocatori (la quale si estende nella Zona di Attacco) per essere sostituito da un compagno di Squadra, si considera che abbiano liberato la zona quando entrambi i pattini sono fuori dal ghiaccio ed il Guardalinee giudichi che hanno lasciato la superficie di gioco. Se il Giocatore che entra sul ghiaccio, lo fa nella Zona di Attacco, mentre il "Fuorigioco Ritardato" è ancora in vigore, anch'egli dovrà liberare la Zona di Attacco. Una volta che tutti i Giocatori attaccanti hanno liberato la Zona di Attacco e il Guardalinee abbasserà il braccio per il "fuorigioco ritardato", tutti i Giocatori attaccanti possono entrare legalmente nella Zona di Attacco e giocare il disco.

83.4 ANNULLARE UN GOAL – FUORIGIOCO

Se il disco viene tirato nella Zona di Attacco creando una situazione di "fuorigioco ritardato", il gioco potrà continuare secondo le normali regole di "pulizia della zona". Se il disco, come risultato di questo tiro, entra nella porta della Squadra in difesa, direttamente o deviato dal Portiere, da un Giocatore, dalla Balaustra, dal Vetro protettivo, da un pezzo di equipaggiamento o un Ufficiale, il goal sarà annullato perché il tiro originario era in fuorigioco. Il fatto che la Squadra in attacco possa aver "pulito la zona" prima che il disco entrasse in porta non ha alcuna influenza su questa regola.
L'ingaggio avrà luogo nel Punto di Ingaggio nella zona più vicina al punto di origine del tiro che dà alla Squadra in fallo il minor "vantaggio territoriale".

L'unico modo in cui una Squadra in attacco può segnare un goal in una situazione di "fuorigioco ritardato" è che la Squadra in difesa tiri o metta il disco nella propria porta senza azione o contatto da parte della Squadra in fuorigioco.

Tranne nelle situazioni che riguardano un "fuorigioco ritardato" e il disco che entra in porta o l'esito positivo di una Contestazione dell'Allenatore, nessun goal può essere successivamente annullato per una violazione del "fuorigioco", ad eccezione del fattore umano che coinvolge il fischiare.
➔ Regola 38 – Contestazione dell'Allenatore.

83.5 CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE – FUORIGIOCO

➔ Regola 38 – Contestazione dell'Allenatore.

83.6 POSIZIONE DEGLI INGAGGI – FUORIGIOCO

Per la violazione di questa regola, il gioco viene interrotto ed il seguente ingaggio avrà luogo in Zona Neutra nel Punto di Ingaggio più vicino alla Zona di Attacco della Squadra colpevole quando la violazione si verifica a causa della Squadra in attacco che ha portato il disco oltre la Linea Blu di attacco, oppure dal punto di ingaggio nella zona più vicina al punto di origine del tiro o del passaggio (anche se deviato da un Giocatore attaccante o difensore o da un Ufficiale).

SCORRERE DEL GIOCO

Per ogni situazione di "fuorigioco ritardato", compreso un "fuorigioco intenzionale", il Guardalinee alzerà il braccio senza fischietto. Permetterà di continuare il gioco e, in caso di interruzione del gioco, i saranno quattro possibili posizioni dove fare l'ingaggio:

(I) Se il disco è stato portato oltre la Linea Blu – ingaggio al di fuori della Linea Blu.

(II) Se tirato dentro la Zona di Attacco (o passaggio vagante) – Punto di ingaggio più vicino nella zona da cui ha avuto origine il passaggio o il tiro che dia alla Squadra in fallo il minor "vantaggio territoriale" (anche se deviato da un Giocatore attaccante o difensore o da un Ufficiale).

(III) Se il Giocatore in difesa viene pressato o sta per essere caricato da un Giocatore attaccante – Punto di ingaggio più vicino nella zona da cui ha avuto origine il passaggio o il tiro che dia alla Squadra in fallo il minor "vantaggio territoriale" (anche se deviato da un Giocatore attaccante o difensore o da un Ufficiale).

(IV) Se viene valutato come un "fuorigioco intenzionale" – Punto di ingaggio di fondo campo della Squadra in fallo.

Quando il Guardalinee segnala un "Fuorigioco ritardato" e un Giocatore in difesa tira il disco oltre il Vetro di protezione e fuori dal campo, il seguente ingaggio avrà luogo in uno dei punti di Ingaggio della Zona di Difesa e al Giocatore in difesa verrà inflitta una Penalità Minore.
→ Regola 63 – Ritardo del Gioco.

Quando il Guardalinee segnala un "Fuorigioco ritardato" e il tiro originale viene deviato da un Giocatore in difesa finisce fuori dal campo, il seguente "ingaggio" avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino alla zona da cui è stato tirato il disco.

Quando la Squadra in difesa sta per essere penalizzata nella sua Zona di Difesa e il Guardalinee ha segnalato un "fuorigioco ritardato" contro la Squadra in attacco, il seguente ingaggio sarà svolto in uno dei Punti di ingaggio di fondo campo della Zona di Difesa.

83.7 FUORIGIOCO INTENZIONALE

Un "fuorigioco intenzionale" è quello fatto con lo scopo di interrompere il gioco indipendentemente dal motivo, anche quando una delle due squadre è in inferiorità numerica

Se, mentre c'è una situazione "di fuorigioco ritardato", un Giocatore della Squadra in fallo tocca deliberatamente il disco per interrompere il gioco, il Guardalinee lo segnalerà come "fuorigioco intenzionale".

Se, a giudizio del Guardalinee, il Giocatore(i) attaccante sta sforzandosi di uscire dalla Zona di Attacco e si trova nelle immediate vicinanze della Linea Blu nel momento in cui il disco viene tirato in zona, il gioco non sarà valutato come "fuorigioco intenzionale".

REGOLA 84 PROCEDURE NEI SUPPLEMENTARI

84.1 PROCEDURE NEI SUPPLEMENTARI – ROUND ROBIN O DI QUALIFICAZIONE

Se al termine dei tre (3) tempi regolamentari di venti (20) minuti in un singolo girone all'Italiana di un Campionato IIHF o nei gironi di qualificazione di un Campionato IIHF di massima categoria, le due (2) Squadre che giocano sono in parità, le Squadre giocheranno un tempo Supplementare a "morte improvvisa" non superiore a cinque (5) minuti con la Squadra che segna per prima dichiarata vincitrice.
Il tempo Supplementare verrà giocato da entrambe le Squadre con una forza numerica di tre (3) Pattinatori e un (1) Portiere.

SCORRERE DEL GIOCO

Il tempo Supplementare inizierà dopo un intervallo di tre minuti (3) durante il quale verrà "spalata" la superficie ghiacciata da parte del personale dello stadio che utilizzerà la stessa procedura come durante le "pause pubblicitarie televisive". Una volta terminato l'intervallo, l'orologio verrà riportato a 5:00 minuti e il tempo Supplementare inizierà immediatamente. Le squadre non cambieranno lato del campo.

I Giocatori rimarranno nelle rispettive Panche dei Giocatori durante l'intervallo di tre minuti (3) in cui viene "spalata" la superficie ghiacciata. I Portieri devono recarsi nelle rispettive Panche dei Giocatori durante questo periodo di riposo, però, tutti i Giocatori penalizzati devono rimanere in Panca Puniti. Se un Giocatore penalizzato esce dalla Panca Puniti, deve essere rimandato immediatamente indietro dagli Ufficiali di Gioco senza che vengano inflitte ulteriori penalità, a meno che non commetta un'infrazione a qualsiasi altra regola. Le squadre non sono autorizzate a tornare allo spogliatoio durante questo tempo. Procedure nei Supplementari – per Partite dei Play-off, o per Partite da Medaglia, fare riferimento al regolamento sportivo IIHF.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

84.2 SUPPLEMENTARI – ROUND ROBIN O DI QUALIFICAZIONE – ATTACCANTE EXTRA

Ad una Squadra è permesso sostituire il Portiere con un Pattinatore aggiuntivo nel Supplementare.

84.3 SUPPLEMENTARI – ROUND ROBIN O DI QUALIFICAZIONE – PENALITA'

Se allo scadere dei tempi regolamentari le squadre sono 5 contro 3, le squadre inizieranno il tempo Supplementare in 5 contro 3. Una volta che le forze si porteranno 5 contro 4 o di 5 contro 5, alla prima interruzione del gioco, le forze saranno adeguate a 4 contro 3 o a 3 contro 3, a seconda dei casi.

Se allo scadere dei tempi regolamentari le squadre sono 4 contro 4, le squadre inizieranno il Supplementare in 3 contro 3. Una volta che le forze di porteranno 4 contro 4, alla prima interruzione del gioco le forze saranno opportunamente adeguate a 3 contro 3. Se allo scadere dei tempi regolamentari le squadre sono 3 contro 3, il Supplementare inizierà in 3 contro 3. Una volta che le forze si porteranno 4 contro 4, 5 contro 4 o di 5 contro 5, alla prima interruzione del gioco, le forze saranno adeguate a 3 contro 3 o a 4 contro 3, a seconda dei casi. Se entrambe le Squadre sono penalizzate con Penalità Minori nella stessa interruzione del gioco prima dell'inizio del Supplementare (con nessun'altra penalità in corso), le Squadre inizieranno il Supplementare giocando 3 contro 3 ed entrambe le penalità saranno rimosse dall'orologio.

In nessun momento una Squadra potrà avere meno di tre (3) Giocatori sul ghiaccio. Ciò potrebbe richiedere che un quarto (4°) e/o quinto (5°) Pattinatore venga aggiunto nel caso di penalità. Se una Squadra viene penalizzata nel Supplementare, le squadre giocheranno 4 contro 3.

Se entrambe le Squadre vengono penalizzate con Penalità Minori nella stessa interruzione di gioco (senza altre penalità in corso), le Squadre continueranno a giocare 3 contro 3. Nel Supplementare, se una Squadra viene penalizzata in modo tale da dover giocare in doppia inferiorità numerica, la Squadra in fallo giocherà con tre (3) Pattinatori mentre la Squadra non in fallo giocherà con cinque (5) Pattinatori. Alla prima interruzione del gioco dopo che la doppia inferiorità numerica non è più in corso, la "forza numerica" delle Squadre sarà riportata a 4 contro 3 o 3 contro 3, a seconda dei casi.
Procedure nei Supplementari – per Partite dei Play-off, o per Partite da Medaglia, fare riferimento al regolamento sportivo IIHF.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

→ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice IV –Tabelle Riassuntive – Tabella 18.

84.4 PROCEDURA PER LA SERIE DI TIRI DI RIGORE – ROUND ROBIN O DI QUALIFICAZIONE

Se al termine dei tempi regolamentari in una qualsiasi partita del Campionato IIHF, il punteggio è in parità, le squadre giocheranno un tempo Supplementare con una durata massima e un numero di Giocatori come specificato nei Regolamenti Sportivi IIHF nel quale sarà dichiarata vincente la Squadra che segna per prima.
Se non viene segnato nessun goal nel periodo Supplementare, si applicherà la procedura IIHF per la Serie di Tiri di Rigore. Verrà utilizzata la seguente procedura:

SCORRERE DEL GIOCO

(I) I tiri di rigore verranno effettuati in entrambi i lati del campo. La fascia longitudinale del ghiaccio larga quattordici (14) metri, tra i punti di ingaggio nelle Zone Neutra e di fondo campo, sarà pulita a secco dalla macchina per il rifacimento del ghiaccio prima dei Tiri di Rigore, durante il lasso di tempo necessario ad organizzare il conseguente programma.

(II) La serie inizierà con cinque (5) Giocatori diversi di ciascuna Squadra che tireranno in maniera alternata. I Pattinatori non devono essere nominati in anticipo. Possono partecipare alla Serie di Tiri di rigore tutti i Giocatori di entrambe le squadre elencati sul foglio d'arbitraggio, ad eccezione di quanto specificato nel seguente comma 3.

(III) Qualsiasi Pattinatore la cui penalità non sia terminata entro la fine del tempo Supplementare non è ammesso ad essere uno dei Giocatori selezionati per prendete parte ai tiri e deve rimanere in Panca Puniti o nello Spogliatoio. Inoltre, i Giocatori che stanno scontando penalità inflitte durante la Serie di "Tiri di Rigore" devono rimanere in Panca Puniti o nello Spogliatoio fino alla fine della procedura.

(IV) L'Arbitro chiamerà i due Capitani nell'Area degli Ufficiali sul Ghiaccio e lancerà una moneta per determinare quale Squadra effettua il primo tiro. Il vincitore del sorteggio avrà la possibilità di scegliere se la sua Squadra tirerà per prima o per seconda.

(V) I Portieri difenderanno la stessa porta del periodo Supplementare e possono rimanere nelle loro Aree di Porta mentre la propria Squadra sta effettuando il tiro di rigore.

(VI) I Portieri di ogni Squadra possono essere cambiati dopo ogni tiro

(VII) I tiri saranno effettuati in conformità con ➔ **Regola 24 – Tiro di Rigore**

(VIII) I Giocatori di entrambe le squadre effettueranno i tiri alternativamente fino a quando non verrà segnato un goal decisivo. I tiri rimanenti non saranno effettuati

(IX) Se il risultato è ancora in parità dopo che tutti i rigori sono stati effettuati da entrambe le Squadre, la serie continuerà con "Tiri di Rigore al tie-break", utilizzando gli stessi o nuovi tiratori. La Squadra che ha tirato per seconda nei primi cinque Tiri di Rigore tirerà per prima nella "serie al tie-break". La partita terminerà non appena il duello tre due Giocatori darà un risultato decisivo. Lo stesso Giocatore può essere utilizzato per ogni rigore di una Squadra nella serie di "tie-break".

(X) Il Marcatore Ufficiale registrerà tutti i rigori effettuati, indicando Giocatori, Portieri e goal segnati.

(XI) Soltanto il goal decisivo conterà per il risultato della partita. Sarà registrato come goal fatto alla Squadra che ha segnato e come goal subito alla Squadra che l'ha subito.

(XII) Se una Squadra si rifiuta di partecipare alla Serie di Tiri di Rigore, la partita sarà dichiarata persa per quella Squadra e l'altra Squadra riceverà 3 punti per la vittoria. Se un Giocatore si rifiuta di effettuare un tiro verrà dichiarato "no goal" per la propria Squadra.

Procedure nei Supplementari – per Partite dei Play-off, o per Partite da Medaglia, fare riferimento al regolamento sportivo IIHF.
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Regolamenti Sportivi IIHF

84.5 PROCEDURE NEI SUPPLEMENTARI E PER LA SERIE DEI TIRI DI RIGORE – PARTITE DI PLAYOFF E PARTITE PER LE MEDAGLIE

Procedure nei Supplementari – per Partite dei Play-off, o per Partite da Medaglia, fare riferimento al regolamento sportivo IIHF.
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Regolamenti Sportivi IIHF

SCORRERE DEL GIOCO

REGOLA 85 DISCO FUORI DAL CAMPO

85.1 DISCO FUORI DAL CAMPO

Quando un disco esce dall'area di gioco sul fondo o ai lati della Pista, colpisce qualsiasi ostacolo sopra la pista ghiacciata che non siano le Balaustre o il Vetro Protettivo, che causa la rottura del Vetro, dell'illuminazione, dell'orologio o dei supporti, il seguente Ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino nella zona da cui è stato tirato o deviato il disco fuori dal campo.
Se gli Arbitri stabiliscono che il tiro o la deviazione che ha causato l'uscita dal ghiaccio del disco ha avuto origine nella Zona neutra o di Difesa, il conseguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino a dove il disco è stato tirato o deviato e che dia alla Squadra colpevole il minor "vantaggio territoriale".

Se il disco si ferma sopra le balaustre, sarà considerato giocabile e potrà essere giocato regolarmente con la mano o con il bastone.

Se il disco esce dal ghiaccio direttamente dall'ingaggio, indipendentemente da quale Giocatore possa aver toccato per ultimo il disco, il seguente, l'"ingaggio" rimarrà luogo nello stesso punto e nessuna penalità sarà inflitta a nessuna delle due squadre per aver ritardato il gioco.

Quando il disco viene tirato ed ha un contatto con i guanti o con il corpo di un Giocatore appeso sopra la Panca dei Giocatori, oppure se il disco entra nella Panca dei Giocatori attraverso una porta della Panca aperta, l'"ingaggio" avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino alla zona dalla quale è stato tirato il disco, tuttavia, se il disco colpisce il guanto o il corpo di un Giocatore avversario che è appeso sopra la Panca dei Giocatori della Squadra avversaria oppure, entra nella Panca dei Giocatori della Squadra avversaria attraverso un porta aperta della Panca, l'ingaggio avrà luogo nella Zona Neutra adiacente alla Panchina dei Giocatori avversari.

Se il disco colpisce l'imbottitura del Vetro situato alla fine di entrambe le Panche dei Giocatori, il gioco deve essere interrotto quando osservato da qualsiasi Ufficiale sul Ghiaccio. Il seguente ingaggio sarà determinato come se il disco fosse uscito dal campo.

Se il disco colpisce la rete per gli spettatori a fondo campo e nelle curve, il gioco deve essere interrotto e il seguente ingaggio sarà determinato come se il disco fosse uscito dal campo. I Giocatori non devono interrompere il gioco fino a quando non sentono il fischio che glielo indichi.

85.2 DISCO NON GIOCABILE

Quando il disco si deposita nel lato esterno della rete di una delle porte in modo che sia "ingiocabile", oppure se viene bloccato tra Giocatori contendenti volontariamente o meno, l'Arbitro deve interrompere il gioco.
Il disco può essere giocato via dalla rete della porta da entrambe le squadre. Tuttavia, se il disco rimane sulla rete della porta per più di tre (3) secondi, il gioco deve essere interrotto.

Se il Portiere usa il proprio bastone o guanto per bloccare il disco sul retro della rete o se un Giocatore in difesa impedisce ad un Giocatore attaccante di togliere il disco dalla rete, l'ingaggio avrà luogo in uno dei punti di ingaggio in Zona di Difesa.

Se il disco va sotto la porta da dietro o di lato, o attraverso la rete da dietro o di lato, se viene osservato da un Ufficiale sul Ghiaccio, il gioco dovrà essere interrotto immediatamente e il seguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino alla zona in cui il gioco è stato interrotto.

SCORRERE DEL GIOCO

85.3 DISCO NON VISIBILE

Se si verifica una mischia oppure, un Giocatore cade accidentalmente sul disco e il disco non è più visibile all'Arbitro, egli dovrà fischiare immediatamente e fermare il gioco. L'ingaggio avrà quindi luogo nel punto di ingaggio più vicino alla zona in cui il gioco è stato interrotto, se non diversamente previsto dalle regole.

85.4 DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE

Il gioco non deve essere interrotto se il disco colpisce un Ufficiale sul Ghiaccio, indipendentemente dal fatto che una Squadra sia in inferiorità numerica o meno. Se il disco viene deviato nuovamente nella Zona di Difesa da un Ufficiale sul Ghiaccio che si trova nella Zona Neutra, sarà considerato fuorigioco.

➔ **Regola 83 – Fuorigioco.**

Il disco che colpisce o che è deviato da un Ufficiale sul Ghiaccio non annulla automaticamente una "potenziale di liberazione vietata". Quando un disco viene deviato da un Ufficiale sul Ghiaccio ed esce dal campo, il seguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio nella zona più vicina a dove il disco è stato deviato dall'Ufficiale. Se il disco entra in porta in seguito alla deviazione diretta in porta di un Ufficiale sul Ghiaccio, il goal non sarà concesso.

85.5 POSIZIONE DEGLI INGAGGI

Se un Giocatore tira il disco fuori dal campo, il seguente ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino alla zona da cui è stato tirato il disco. Se viene deviato fuori dal campo, nel punto di ingaggio più vicino nella zona in cui il disco è stato deviato fuori dal gioco. Se l'interruzione è causata da un Giocatore attaccante in Zona d'Attacco, l'ingaggio avrà luogo al più vicino Punto di Ingaggio in Zona d'Attacco (se il giocatore non ha commesso un'infrazione alla ➔ **Regola 63 – Ritardo del Gioco**).
Se la zona da avviene è la Zona Neutra, il punto di ingaggio scelto sarà quello che dà alla Squadra in fallo il minor "vantaggio territoriale".

Se un disco risulta "ingiocabile" perché depositato sulla rete oppure come risultato per essere stato bloccato tra Giocatori contendenti, il seguente ingaggio avrà luogo in uno dei punti di ingaggio più vicini o nel punto di ingaggio più vicino alla zona dalla quale il disco è stato tirato, se non diversamente previsto da queste regole.

Se la Squadra attaccante tira il disco in Zona di Attacco e si verifica una situazione di "fuorigioco ritardato", oppure se la Squadra attaccante commette un'infrazione allo scorrere del gioco come toccare il disco con un "bastone alto" o "colpire il disco con il guanto" (causando un'interruzione del gioco), il seguente ingaggio avrà luogo nella Zona Neutra al di fuori della Zona di Attacco della Squadra in fallo.

85.6 PENALITA' MINORI

Una Penalità Minore per "Ritardo di Gioco" sarà inflitta al Portiere che deliberatamente mette il disco sopra la rete della porta per causare un'interruzione del gioco.

➔ **Regola 67.3 – Giocare il disco con la mano.**

85.7 VERIFICA DEL TEMPO

Questa regola è descritta nella ➔ **Regola 37.6 – Video Review per verificare il tempo sull'orologio**

REGOLA 86 INIZIO DELLA PARTITA E DEI TEMPI

86.1 INIZIO DELLA PARTITA E DEI TEMPI

Negli stadi durante gli eventi dei Campionati IIHF dove le squadre partecipanti entrano ed escono dal ghiaccio utilizzando le stesse uscite e corridoi comuni, la procedura è proposta per garantire che le squadre entrino ed escano dal ghiaccio in modo ordinato e senza incidenti.

SCORRERE DEL GIOCO

Il tabellone sarà l'unico dispositivo di cronometraggio utilizzato per tutte le attività, compreso il riscaldamento prepartita, gli intervalli tra i tempi e la partita vera e propria.

La partita avrà inizio all'ora prevista con un ingaggio a Centro Campo e questo dovrà essere prontamente ripetuto al termine di ogni intervallo con le medesime modalità.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

86.2 PENALITA' MINORE DI PANCA

Una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco" sarà inflitta a una o entrambe le Squadre se:

(I) Non sono sul ghiaccio o possono essere visti procedere verso il ghiaccio per iniziare il secondo, terzo o qualsiasi tempo Supplementare quando il tempo per l'intervallo sull'orologio è scaduto.

(II) All'inizio del secondo, terzo e qualsiasi tempo Supplementare, tutti i Giocatori, ad eccezione dei Giocatori che inizieranno il gioco, devono recarsi direttamente alle rispettive panche dei Giocatori. Pattinare, riscaldamenti o attività sul ghiaccio da parte dei Giocatori che non inizieranno il gioco non è permesso.

(III) Quando la Squadra ospite deve uscire dal ghiaccio verso il proprio spogliatoio alla fine di un periodo, deve attendere un segnale da uno degli Ufficiali prima di procedere. La mancata attesa del segnale dell'Ufficiale comporterà una penalità.

86.3 SCELTA DELLA PORTA DA DIFENDERE

Se non specificato dagli organi organizzatori, la Squadra di Casa potrà scegliere la porta da difendere all'inizio della partita. Le squadre cambieranno campo all'inizio di ogni tempo regolamentare.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

86.4 RITARDI

Nessun tipo di ritardo sarà consentito a causa di cerimonie, esibizioni, dimostrazioni o presentazioni se non approvate dall'IIHF.

86.5 TERMINE DEI TEMPI

Al termine del primo e del secondo tempo, sentito il segnale acustico, le Squadre devono seguire queste procedure per lasciare la superficie del ghiaccio. Non appena suona la sirena, che segnala la fine del periodo, il cronometro sul tabellone verrà immediatamente reimpostato con il tempo appropriato per l'intervallo.
Ai Giocatori non sarà permesso di entrare sul ghiaccio durante un'interruzione di gioco o al termine del primo e secondo tempo con lo scopo di riscaldarsi. L'Arbitro segnalerà ogni violazione di questa regola alle Autorità Competenti per un'eventuale azione disciplinare.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

86.6 RISCALDAMENTO PRIMA DELLA PARTITA

Durante il riscaldamento prepartita (che non deve superare i 15 minuti di durata) e prima dell'inizio di qualsiasi tempo, ogni Squadra deve limitare la propria attività nella propria metà campo.

→ Regola 46.10 – Rissa prima di scodellare il disco.

SCORRERE DEL GIOCO

Sarà compito del Cronometrista segnalare l'inizio e la fine del riscaldamento prepartita e qualsiasi violazione di questa regola da parte dei Giocatori dovrà essere segnalata alle Autorità competenti. 20 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della partita, entrambe le squadre lasceranno il ghiaccio e si dirigeranno verso i propri spogliatoi mentre il ghiaccio viene pulito. Il cronometrista segnalerà a entrambe le squadre il momento in cui dovranno tornare sul ghiaccio in tempo per l'inizio della partita.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

86.7 INIZIO DELLA PARTITA

Quando una Squadra non si presenta sul ghiaccio in tempo per l'inizio della partita senza una valida giustificazione, l'incidente verrà segnalato alle Autorità Competenti. Se ritenuto opportuno, potranno essere inflitte delle Sanzioni Disciplinari Aggiuntive dalle Autorità Competenti.

→ Regola 28 –Disciplina Supplementare

86.8 INIZIO DEI TEMPI

All'inizio del secondo e terzo tempo e dei tempi Supplementari nei playoff (0:00 sull'orologio), le Squadre devono essere sul ghiaccio o essere viste procedere verso il ghiaccio. Il mancato rispetto di questa regola comporterà una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco".

Prima dell'inizio del secondo e terzo tempo (e Supplementare) le Squadre si dirigeranno direttamente alle rispettive Panche dei Giocatori. La Squadra ospite si posizionerà immediatamente i suoi Pattinatori al Cerchio dell'Ingaggio, quindi seguirà alla Squadra di Casa, e l'Arbitro consentirà alla Squadra di Casa di effettuare un cambio di linea, se lo desidera, prima dell'ingaggio. Pattinare, riscaldamenti o attività sul ghiaccio da parte dei Giocatori che non iniziano comporterà una Penalità Minore di Panca per "Ritardo del Gioco" alla Squadra colpevole.

Non è permesso alcun riscaldamento con i dischi per il Portiere all'inizio di qualsiasi periodo. Se, dopo un'ammonizione, questo continua, l'Arbitro infliggerà una penalità di "Ritardo di gioco" alla Squadra colpevole.

All'inizio di ogni periodo per avvisare le squadre che è il momento di tornare sul ghiaccio, il Cronometrista della partita suonerà un segnale acustico nell'area dello spogliatoio.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

86.9 TERMINE DELLA PARTITA

Al termine della partita, la Squadra perdente lascerà per prima la superficie del ghiaccio, mentre la Squadra vincente aspetterà sul ghiaccio fino a quando la Squadra perdente non lo avrà lasciato. Non appena che l'ultimo Giocatore della Squadra perdente è entrato nel corridoio comune, l'Arbitro farà segno alla Squadra vincente che potrà lasciare il ghiaccio.
Il Direttorato potrà concordare un adeguamento al presente regolamento tenendo conto delle posizioni degli Spogliatoi delle due Squadre.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF

REGOLA 87 TIME-OUT

87.1 TIME-OUT

Ad ogni Squadra sarà permesso di chiedere un "time-out" di trenta secondi (30 s) nel corso di ogni partita.
Tutti i Giocatori compresi i Portieri sul ghiaccio al momento del "time-out" sono autorizzati a recarsi alle rispettive panchine.

Questo "time-out" deve essere chiesto durante una normale interruzione del gioco. Un solo "time-out" ("interruzione pubblicitaria televisiva/powerbreak" o "time-out" della Squadra) è permesso per ogni interruzione del gioco.

SCORRERE DEL GIOCO

Ai fini di questa regola, una "interruzione pubblicitaria televisiva" è considerata come un time-out Ufficiale e non verrà addebitato ad alcuna delle Squadre.

Qualsiasi Giocatore designato dall'Allenatore o l'Allenatore potrà far presente all'Arbitro che la sua Squadra esercita questa opzione.
Il "time-out" deve essere richiesto dalla Squadra prima che l'Arbitro abbia completato la procedura di cambio dei Giocatori, prima che l'Arbitro abbassi il braccio ed indichi il luogo del rispettivo ingaggio.

L'Arbitro segnalerà il "time-out" al Cronometrista che sarà responsabile di segnalare il termine del "time-out".

Nessun "time-out" sarà concesso dopo una violazione dell'ingaggio.
Nessun "time-out" sarà concesso alla Squadra in difesa dopo una liberazione vietata, dopo che il Portiere ha causato un'interruzione del gioco per un tiro da oltre la Linea Rossa di Centro Campo, o dopo che un Giocatore in difesa ha spostato accidentalmente la porta causando un'interruzione del gioco.

Nessun "time-out" sarà concesso quando un "Tiro di Rigore" è stato assegnato dall'Arbitro ad una delle due Squadre, una volta che sono state date le istruzioni al Giocatore che esegue il tiro e al Portiere che difende la porta. Nessun "time-out" sarà concesso durante la serie dei tiri di rigore.

Nessun riscaldamento con i dischi sarà consentito ad un Portiere o un sostituto del Portiere durante un "time-out". Se, dopo un'ammonizione, ciò continua, L'Arbitro infliggerà una Penalità per "Ritardo del gioco" alla Squadra colpevole.
← Per maggiori informazioni fare riferimento al Regolamento Sportivo e agli Statuti IIHF.

SEZIONE 11

HOCKEY FEMMINILE

HOCKEY FEMMINILE

REGOLA 100 HOCKEY FEMMINILE –CATEGORIE DI ETA'

100.1 DEFINIZIONE CATEGORIE PER ETA' HOCKEY FEMMINILE

Secondo gli Statuti e Regolamenti IIHF, l'idoneità delle giocatrici le categorie per età sono definite come segue:

Hockey Femminile "Adulti" – Categoria per età
Giocatrici partecipanti a qualsiasi Campionato Mondiale Femminile IIHF devono essere eleggibili a competere come atlete femminili ed avere minimo diciotto (18) anni compiuti al 31 Dicembre dell'anno in cui termina la Stagione del Campionato.
Giocatrici che non soddisfano l'età minima richiesta, che però avranno il loro 16° o 17° compleanno nell'anno in cui termina la Stagione del Campionato, potranno partecipare qualora avranno firmato la liberatoria per "minorenne" secondo quanto stipulato nello Statuto IIHF 10.6.2.

Hockey femminile "Under 18" e categorie "giovanili"
Giocatrici partecipanti a qualsiasi Campionato Mondiale Femminile IIHF Under 18 devono essere eleggibili per competere come atleta femminile ed essere non più giovani di quindici (15) anni e non più vecchie di diciotto (18) anni al 31 Dicembre dell'anno in cui termina la Stagione del Campionato. Non è consentita alcuna deroga per i "minori".
← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF e allo Statuti e Regolamenti IIHF.

REGOLA 101 HOCKEY FEMMINILE – SPECIFICHE REGOLE DI GIOCO

101.1 CARICA IRREGOLARE NELL'HOCKEY FEMMINILE

Nell'hockey femminile "caricare con il corpo" è consentito dove ci sia il chiaro intento di giocare il disco o il tentativo di "guadagnare il possesso" del disco con eccezione dalle situazioni descritte in questa Regola.

Se due (2) Giocatrici all'inseguimento del disco, sono ragionevolmente autorizzate a spingersi ed appoggiarsi l'una all'altra a condizione che il "possesso del disco" rimanga l'unico scopo delle due (2) Giocatrici.

Una Giocatrice fa una carica irregolare ad un'avversaria come descritto in questa regola sarà punita con una fra:

(I) Penalità Minore (2')

(II) Penalità Maggiore (5') ed automatica Penalità Partita Cattiva Condotta (PPCC)

Se due (2) o più giocatrici stanno lottando per il "possesso del disco", non sono autorizzate ad utilizzare la balaustra per fare un contatto con l'avversaria al fine di eliminarla dal gioco, spingerla nella balaustra o bloccarla lungo la balaustra.

Una giocatrice, che è ferma, ha diritto a quell'area di ghiaccio. Spetta all'avversario evitare il contatto del corpo con tale Giocatrice. Se questa Giocatrice si trova tra l'avversaria ed il disco, l'avversaria è obbligata a pattinare intorno alla Giocatrice ferma.

Se la portatrice del disco pattina direttamente verso un'avversaria che è stazionaria, è compito del portatore del disco "evitare il contatto". Ma, se la portatrice del disco fa ogni sforzo per "evitare il contatto" e l'avversaria si sposta contro la portatrice del disco, a quell'avversario sarà inflitta almeno una Penalità Minore (2') per un "Carica Irregolare".

Le Giocatrici sono autorizzate a "mantenere la posizione" in tutti i casi nei quali abbiano stabilito la loro posizione sul ghiaccio. Nessuna Giocatrice è tenuta a spostarsi da una Giocatrice in arrivo per evitare la collisione.
Qualsiasi movimento da parte di una Giocatrice verso un avversario sarà punito almeno con una Penalità Minore (2) per "carica irregolare".

HOCKEY FEMMINILE

REGOLA 102 HOCKEY FEMMINILE – SPECIFICHE REGOLE PER L'EQUIPAGGIAMENTO

➔ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento di gioco

CAGE PROTECTION

FULL PROTECTION

102.1 PROTEZIONE FACCIALE – HOCKEY FEMMINILE "ADULTI" –CATEGORIA PER ETA'

Tutte le Giocatrici in categoria per età "Adulti" devono indossare una protezione facciale integrale (visiera integrale o griglia facciale), fissata correttamente al casco.

➔ Regola 9.6 – Caschi.

➔ Regola 9.7 – Protezione Facciale.

Giocatrici prive della protezione menzionata non sono autorizzate a partecipare alla partita.
Giocatrici più giovani nella categoria per età "Under 18" che partecipano ad eventi della categoria per età "Adulti" devono indossare l'equipaggiamento protettivo specificato e descritto per la categoria per età "Under 18".

102.2 PROTEZIONE FACCIALE – HOCKEY FEMMINILE CATEGORIA "UNDER 18" E "GIOVANILI"

Tutte le Giocatrici in categoria per età "U18" devono indossare una protezione facciale integrale (Visiera integrale o griglia facciale), fissata correttamente al casco.

➔ Regola 9.6 – Caschi

➔ Regola 9.7 – Protezione Facciale.

Giocatrici prive della protezione menzionata non sono autorizzate a partecipare alla partita
Tutti i Portieri in questa categoria per età "Under 18" devono indossare una maschera facciale costruita in modo tale che né il disco né la pala del bastone possano penetrare nelle aperture.

102.3 PARADENTI – HOCKEY FEMMINILE "ADULTI" – CATEGORIA DI ETA'

È raccomandato a tutte le giocatrici di indossare un paradenti, preferibilmente del tipo su misura.

➔ Regola 9.13 – Paradenti.

Il paradenti è progettato per proteggere denti e mascelle dall'impatto e può anche servire a ridurre il rischio di commozione cerebrale.
Si consiglia di indossare questo paradenti in modo conforme tutte le volte che si è sul ghiaccio.

HOCKEY FEMMINILE

102.4 PARADENTI – HOCKEY FEMMINILE CATEGORIA "UNDER 18" E "GIOVANILI"

È fortemente raccomandato a tutte le giocatrici di indossare un paradenti preferibilmente su misura.

➔ Regola 9.13 – Paradenti.

Il paradenti è progettato per proteggere denti e mascelle dall'impatto e può anche servire a ridurre il rischio di commozione cerebrale. È fortemente raccomandato a tutte le Giocatrici di indossare un paradenti su misura. Si consiglia di indossare questo paradenti in modo conforme tutte le volte che si è sul ghiaccio.

102.5 PROTEZIONE CONTRO LA LACERAZIONE DELLA GOLA – HOCKEY FEMMINILE "ADULTI" – CATEGORIA DI ETA'

La IIHF raccomanda a tutte le giocatrici (se non menzionati altrove) di indossare correttamente una protezione contro la lacerazione del collo fabbricata in modo tale da coprire un'area più ampia possibile sulla giocatrice. La protezione non deve essere modificata o danneggiata in alcun modo.
Un Portiere è autorizzato ad attaccare una protezione della gola al mento della sua maschera facciale. Dovrà essere fatta di un materiale tale da non causare infortuni.

➔ Regola 9.12 – Protezione collo e gola.

102.6 PROTEZIONE CONTRO LA LACERAZIONE DELLA GOLA – HOCKEY FEMMINILE CATEGORIA "UNDER 18" E "GIOVANILI"

Tutte le Giocatrici devono indossare correttamente una protezione contro la lacerazione del collo fabbricata in modo tale da coprire un'area più ampia possibile sulla giocatrice. La protezione non deve essere modificata o danneggiata in alcun modo.
Un Portiere è autorizzato ad attaccare una protezione della gola al mento della sua maschera facciale. Dovrà essere fatta di un materiale tale da non causare infortuni.

102.7 CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE – HOCKEY FEMMINILE "ADULTI" – CATEGORIA PER ETA'

Le Giocatrici devono indossare la protezione delle orecchie, attaccate al proprio casco.

➔ Regola 9.6 – Caschi

Giocatrici senza le menzionate protezioni non saranno autorizzate a partecipare alla partita.

102.8 CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE – HOCKEY FEMMINILE CATEGORIA "UNDER 18" E "GIOVANILI" – CATEGORIA PER ETA'

Le Giocatrici devono indossare la protezione delle orecchie, attaccate al proprio casco.

➔ Regola 9.6 – Caschi

Giocatrici senza le menzionate protezioni non saranno autorizzate a partecipare alla partita.

102.9 PROCEDURA – NON-CONFORMITA' CON I DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

Gli Ufficiali sul Ghiaccio agiranno in modo appropriato se una Giocatrice sul ghiaccio indosserà il suo un equipaggiamento di protezione non in conformità con le regole (es. protezione facciale non propriamente allacciato, etc.).

Gli Ufficiali sul Ghiaccio accompagneranno la Giocatrice colpevole alla sua Panca dei Giocatori e darà un avvertimento alla Squadra tramite l'Allenatore. Gli Ufficiali di gara informeranno anche l'altra Squadra e li avvertirà allo stesso modo. Entrambe le Squadre da questo momento sono ammonite che alle Giocatrici è richiesto di indossare l'equipaggiamento correttamente.

La prossima giocatrice che indosserà l'equipaggiamento di protezione non in conformità con le regole sarà penalizzata con una penalità di dieci (10) minuti Cattiva Condotta.

SEZIONE 12

HOCKEY GIOVANILE

HOCKEY GIOVANILE

REGOLA 200 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – CATEGORIE PER ETA'

200.1 DEFINIZIONE CATEGORIE PER ETA' HOCKEY GIOVANILE MASCHILE

Secondo gli Statuti e Regolamenti IIHF, l'idoneità dei Giocatori e le categorie per età sono definite come segue:

"Under 20" Categoria
I Giocatori partecipanti a qualsiasi Campionato Mondiale IIHF U20 devono essere eleggibili per competere come atleti di sesso maschile e non devono essere più giovani di un'età di quindici (15) anni e non più vecchi di un'età più di venti (20) anni, al 31 Dicembre dell'anno in cui termina la Stagione del Campionato. Non è consentita alcuna deroga per i minori.

"Under 18" Categoria
I Giocatori partecipanti a qualsiasi Campionato Mondiale IIHF U18 devono essere eleggibili per competere come atleti maschi e non devono essere più giovani di un'età di quindici (15) anni e non più vecchi di un'età più di diciotto (18) anni, al 31 Dicembre dell'anno in cui termina la Stagione del Campionato. Non è consentita alcuna deroga per i minori.

← Per maggiori informazioni fare riferimento ai Regolamenti Sportivi IIHF e allo Statuti e Regolamenti IIHF.

REGOLA 201 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – REGOLE SPECIFICHE

201.1 VALUTAZIONE DELLE PENALITA' – CATEGORIE GIOVANILI MASCHILI "UNDER 20" E "UNDER 18"

Qualsiasi Giocatore che commetta un fallo che comporti una Penalità Maggiore riceverà in qualsiasi caso una addizionale Penalità Partita Cattiva Condotta e sarà espulso dalla gara.

REGOLA 202 HOCKEY GIOVANILE MASCHILE – REGOLE SPECIFICHE PER L'EQUIPAGGIAMENTO

→ Per maggiori informazioni fare riferimento all'Appendice III – Equipaggiamento di gioco

VISOR PROTECTION

CAGE PROTECTION

FULL PROTECTION

HOCKEY GIOVANILE

202.1 PROTEZIONE FACCIALE –HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 20" - CATEGORIA PER ETA'

Tutti i Giocatori partecipanti alla categoria per età "Under 20" devono indossare una protezione facciale come descritta secondo le Regole 9.6 e 9.7

➔ Regola 9.6 – Caschi.

➔ Regola 9.7 – Protezione facciale.

Giocatori privi delle menzionate protezioni non sono autorizzati a partecipare alla partita.
Giocatori più giovani della categoria per età "Under 18" che partecipano alla categoria per età "Under 20" devono indossare l'equipaggiamento di protezione specificato e descritto per la categoria per età "Under 18".

202.2 PROTEZIONE FACCIALE – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 18" – CATEGORIA PER ETA'

Tutti i Giocatori partecipanti alla categoria per età "Under 18" devono indossare una protezione facciale completa (visiera integrale o griglia), fissata correttamente al casco. Deve essere fissata ai lati in modo tale da non poter essere girata verso l'alto.

➔ Regola 9.6 – Caschi.

➔ Regola 9.7 – Protezione facciale.

Un Giocatore al quale la visiera integrale si crepa o si rompe durante il gioco deve immediatamente abbandonare il ghiaccio.
Tutti i Portieri in questa categoria per età "Under 18" devono indossare una maschera facciale costruita in modo tale che né il disco né la pala del bastone possano penetrare nelle aperture. Giocatori privi delle menzionate protezioni non sono autorizzati a partecipare alla partita.

202.3 PARADENTI – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 20" – CATEGORIA PER ETA'

Tutti i Giocatori partecipanti alla categoria per età "Under 20" devono indossare un paradenti, preferibilmente del tipo su misura, se non indossano una protezione integrale del viso (visiera integrale o griglia).

➔ Regola 9.13 – Paradenti.

Il paradenti è progettato per proteggere denti e mascelle dall'impatto e può anche servire a ridurre il rischio di commozione cerebrale.
I Giocatori devono indossare il paradenti in maniera corretta ogni volta che sono sul ghiaccio. Non è consentito l'utilizzo del paradenti non completamente in bocca (es. per masticarlo).
Giocatori più giovani della categoria per età "Under 18" che partecipano alla categoria per età "Under 20" devono indossare l'equipaggiamento di protezione specificato e descritto per la categoria per età "Under 18" – fare riferimento alla Regola 202.4 – Hockey Giovanile – Regole specifiche per l'Equipaggiamento.
Giocatori privi delle menzionate protezioni non sono autorizzati a partecipare alla partita.

202.4 PARADENTI – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 18" – CATEGORIA PER ETA'

È fortemente raccomandato a tutti i Giocatori della categoria per età "Under 18 di indossare un paradenti, preferibilmente su misura. Non c'è l'obbligo di indossarlo in quanto indossano una protezione integrale del viso (visiera integrale o griglia).

➔ Regola 9.13 – Paradenti.

Il paradenti è progettato per proteggere denti e mascelle dall'impatto e può anche servire a ridurre il rischio di commozione cerebrale.
Si consiglia di indossare questo paradenti in modo conforme tutte le volte che si è sul ghiaccio.

202.5 PROTEZIONE CONTRO LA LACERAZIONE DEL COLLO – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 20" – CATEGORIA PER ETA'

Per tutti i Giocatori partecipanti alla categoria per età "Under 20" è obbligatorio indossare, in modo adeguato, una protezione contro la lacerazione del collo. Si raccomanda che questo dispositivo di protezione copra quanto più possibile il corpo del Giocatore.

Un Portiere è autorizzato ad attaccare una protezione della gola al mento della sua maschera facciale. Dovrà essere fatto di un materiale tale da non causare infortuni.

HOCKEY GIOVANILE

202.6 PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 18" – CATEGORIA PER ETA'

Per tutti i Giocatori partecipanti alla categoria per età "Under 18" è obbligatorio indossare, in modo adeguato, una protezione contro la lacerazione del collo. Si raccomanda che questo dispositivo di protezione copra quanto più possibile il corpo del Giocatore.

202.7 CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 20" – CATEGORIA PER ETA'

I Giocatori devono indossare la protezione delle orecchie attaccate al proprio casco.

202.8 CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE – HOCKEY GIOVANILE MASCHILE "UNDER 18" – CATEGORIA PER ETA'

I Giocatori devono indossare la protezione delle orecchie attaccate al proprio casco.

202.9 PROCEDURA – NON CONFORMITA' CON I DISPOSITIVI DI PROTEZIONE

Gli Ufficiali sul Ghiaccio agiranno in modo appropriato se un Giocatore sul ghiaccio non indossa il suo equipaggiamento di protezione in conformità con le regole (es. visiera sollevata, griglia non allacciata in modo appropriato, protezioni delle orecchie rimosse, etc.).
Gli Ufficiali sul Ghiaccio agiranno in modo appropriato quando un Giocatore al quale è richiesto di indossare il paradenti è ovvio che non lo stia indossando mentre è sul ghiaccio. Gli Ufficiali di gara accompagneranno il Giocatore colpevole alla sua Panca dei Giocatori e darà un avvertimento alla Squadra tramite l'Allenatore. Gli Ufficiali di gara informeranno anche la Squadra avversaria e li avvertirà allo stesso modo. Entrambe le squadre da questo momento sono ammonite che ai Giocatori è richiesto di indossare l'equipaggiamento correttamente. Il prossimo Giocatore che indosserà l'equipaggiamento di protezione non in conformità con le regole sarà penalizzato con una penalità di dieci (10) minuti Cattiva Condotta.

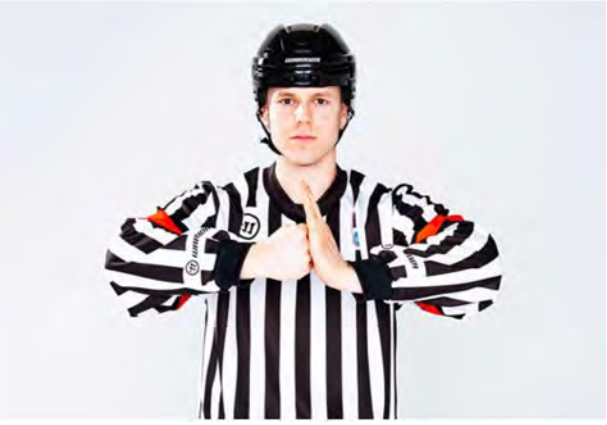
APPENDICE - I

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

REGOLA 24 – TIRO DI RIGORE

Entrambi le braccia incrociate sopra la testa.



REGOLA 41 – CARICA ALLA BALAISTRA

Colpire con il pugno chiuso di una mano dentro il palmo aperto dell'altra mano davanti al petto.

REGOLA 42 – CARICA SCORRETTA

Ruotare i pugni chiusi uno attorno all'altro davanti al petto.

REGOLA 43 – CARICA DA TERGO

Un movimento in avanti di entrambe le braccia, fino a completa distensione con i palmi delle mani aperti e rivolti lontano dal corpo, il tutto eseguito all'altezza delle spalle.

REGOLA 44 - CLIPPING

Colpire con la mano la gamba dietro al ginocchio, tenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.

REGOLA 45 - GOMITATA

Battere sul davanti di un gomito con la mano opposta

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

REGOLA 47 – TESTATA

Nessun Segnale

REGOLA 48 – CARICA IRREGOLARE ALLA TESTA O AL COLLO

Battere con la mano aperta piatta (palmo aperto) della mano senza fischietto sul lato della testa.

REGOLA 49 – CALCI AD UN AVVERSARIO

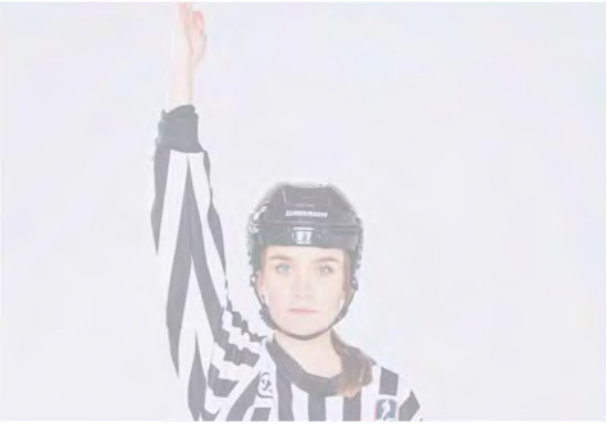
Nessun Segnale

REGOLA 50 - GINOCCHIATA

Battere un ginocchio con il palmo della mano, tenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.

REGOLA 51 – ECCESSIVA DUREZZA / RISSA

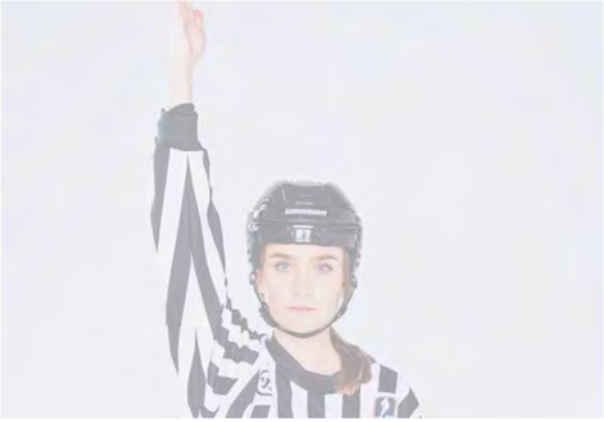
Pugno chiuso ed estensione del braccio da un lato del corpo.



REGOLA 52 - SLEW-FOOTING

Nessun segnale

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

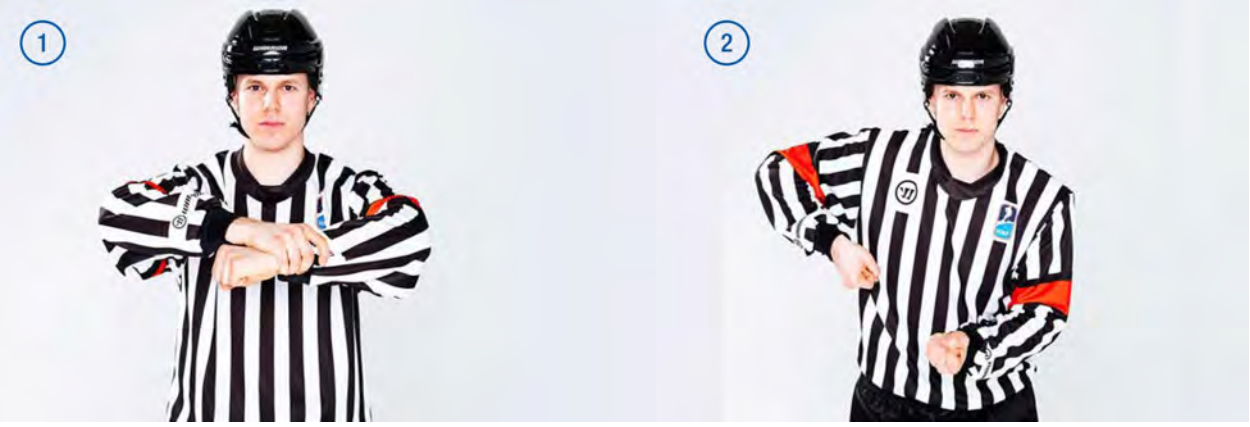


REGOLA 53 – LANCIO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

Nessun segnale.

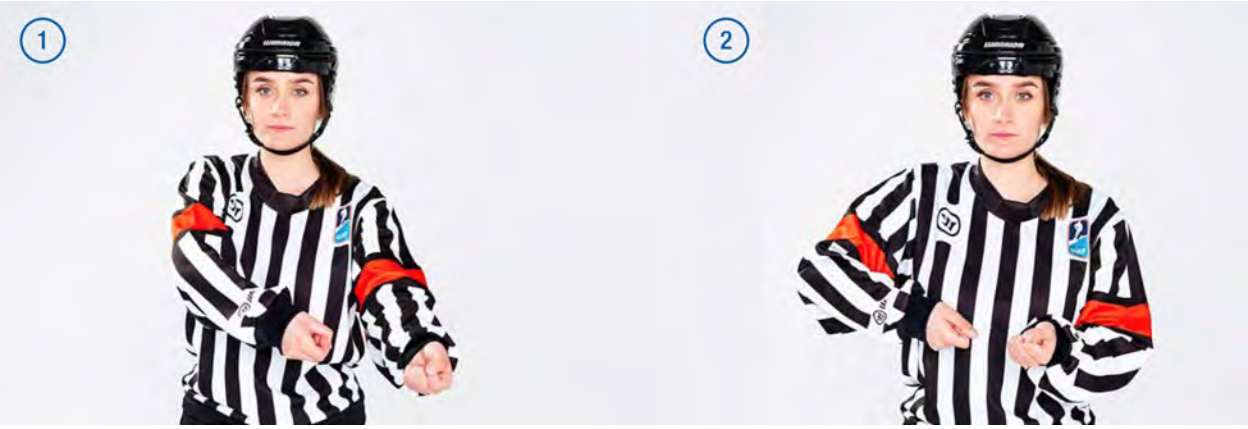
REGOLA 54 - TRATTENUTA

Stringere un polso con l'altra mano davanti al petto.



REGOLA 54 – TRATTENUTA DEL BASTONE (SEGNALE IN DUE FASI)

Segnale in due fasi, prima il segnale di trattenuta seguito dal segnale che indica che stai tenendo in modo normale un bastone.



REGOLA 55 – GANCIO CON BASTONE (SEGNALE IN DUE FASI)

Un movimento con entrambe le braccia come se si tirasse qualcosa da davanti verso lo stomaco.

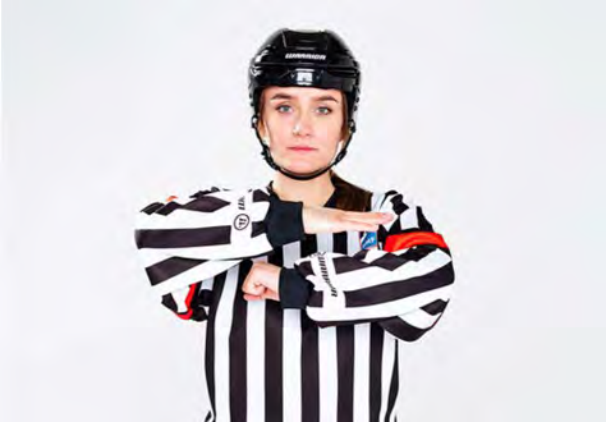
SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

REGOLA 56 - OSTRUZIONE

Incrociare le braccia ferme davanti al petto a forma di X.

REGOLA 57 - SGAMBETTO

Colpire la gamba sotto il ginocchio con la mano, tenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



REGOLA 58 – COLPIRE CON IL POMOLO

Muovere l'avambraccio con il pugno chiuso sotto l'altro avambraccio con il palmo rivolto verso il basso.

REGOLA 59 – CARICA CON BASTONE

Un movimento avanti e indietro delle braccia con entrambi i pugni chiusi che si estende davanti al petto.

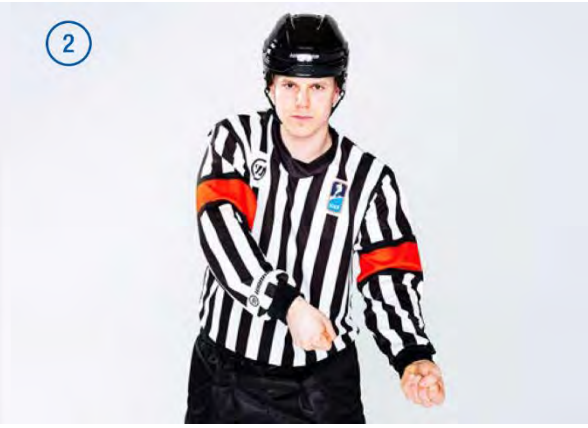
REGOLA 60 – BASTONE ALTO

Tenendo entrambi i pugni chiusi, uno sopra l'altro (come se si impugnasse un bastone) all'altezza della fronte.

REGOLA 61 – COLPO DI BASTONE

Un movimento che simula un taglio con il bordo di una mano sopra l'avambraccio opposto.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO



REGOLA 62 – INFILZARE (SEGNALE IN DUE FASI)

Movimento come a spingere con entrambe le mani davanti al corpo (in pratica l'opposto del segnale di gancio – allontanandosi dal corpo invece che avvicinandosi).

REGOLA 63 – RITARDO DEL GIOCO

Un movimento in movimento in cui la mano piatta scivola verso l'alto dalla mano inferiore posta al centro del corpo.

REGOLA 64 - TUFFI / SIMULAZIONE

Entrambe le mani sui fianchi, inoltre segnare con due (2) dita la penalità appropriata.

REGOLA 74 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

Indicare con sei (6) dita, una mano aperta, davanti al petto.

REGOLA 75 – COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Entrambe le mani sui fianchi, inoltre segnare con due (2) dita la penalità appropriata.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

REGOLA 76 – AMMONIZIONE PER VIOLAZIONE DELL'INGAGGIO

Un braccio piegato con il palmo aperto – dal lato della squadra che ha commesso la violazione.

REGOLA 78 – DISCO IN PORTA

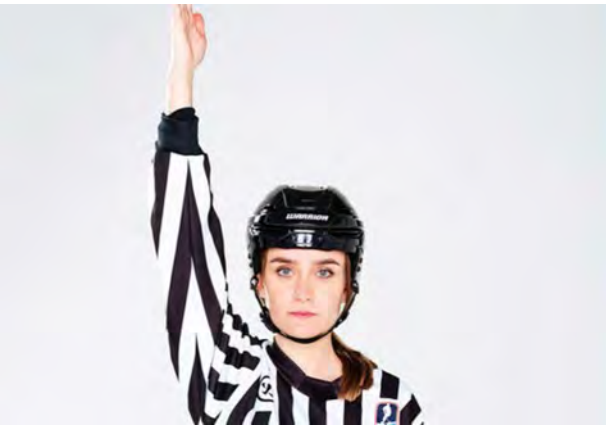
Un segnale con la mano tesa verso la porta nella quale è entrato il disco regolarmente.

REGOLA 79 – PASSAGGIO CON LA MANO

Con il palmo aperto rivolto in avanti, un movimento di spinta verso la parte anteriore del corpo una o due volte per indicare che il disco è stato spostato in avanti con la mano.

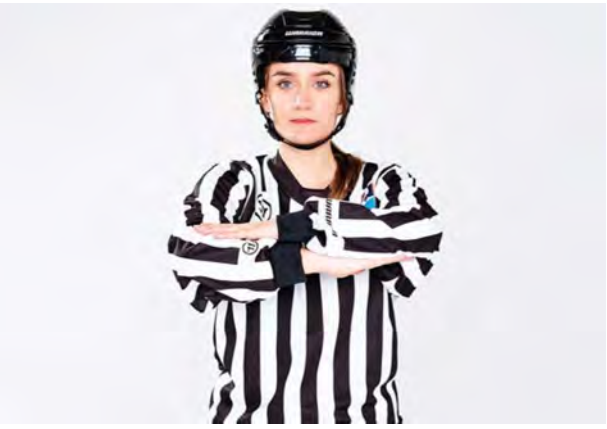
REGOLA 80 – GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

Tenendo entrambi I pugni chiusi, uno sopra l'altro (come se si impugnasse un bastone) all'altezza della fronte.



REGOLA 81 – SEGNALE DI LIBERAZIONE VIETATA

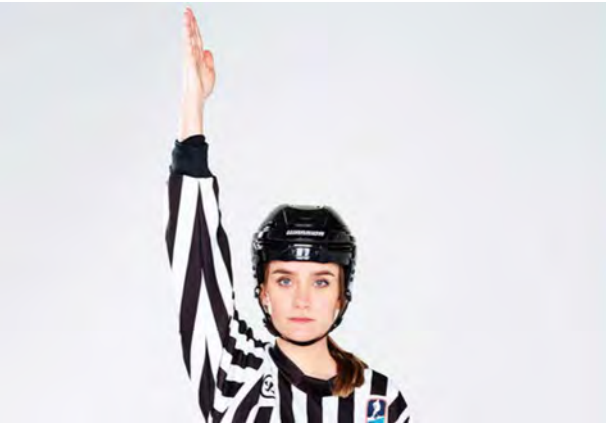
Il Guardalinee dietro segnala una possibile liberazione vietata estendendo completamente il braccio sopra la testa. Il braccio dovrà rimanere alzato fino a quando il Guardalinee davanti non fischierà la liberazione vietata o farà il segnale di buono.



REGOLA 81 – LIBERAZIONE VIETATA FISCHIATA

Una volta completata la liberazione vietata, il Guardalinee dietro indicherà il punto di ingaggio e pattinerà verso esso, girandosi indietro vicino alla linea blu incrociando le braccia sul petto per indicare la liberazione vietata.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GIOCO

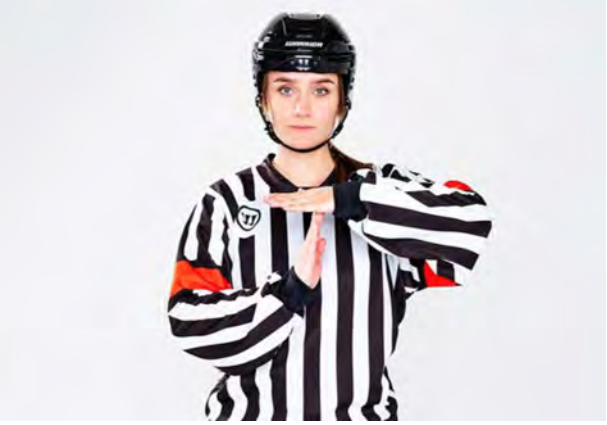


REGOLA 83 – FUORI GIOCO RITARDATO

Il braccio senza fischietto completamente teso verso l'alto con la mano tesa. Per annullare un fuorigioco ritardato, il Guardalinee dovrà abbassare il braccio di lato.

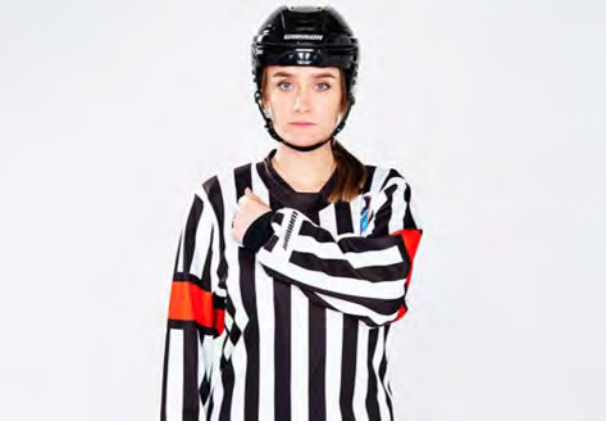
REGOLA 83 – FUORI GIOCO FISCHIATO

Interrompere il gioco fischiando e poi allungare il braccio senza fischietto orizzontalmente puntando la linea blu.



REGOLA 87 - TIME-OUT

Usando entrambe le mani per formare una "T" davanti al petto.



REGOLA 101.1 – HOCKEY FEMMINILE – CARICA IRREGOLARE

Il palmo della mano senza fischietto va ad incrociare la spalla opposta

ALTRE REGOLE – SEGNALE DI BUONO LINESMAN (WASH-OUT)

Un ampio movimento laterale. Estendere entrambe le braccia verso l'esterno al livello delle spalle con i palmi rivolti verso il basso. Per segnalare nessun fuorigioco, liberazione vietata, etc.

ALTRE REGOLE – SEGNALE DI BUONO ARBITRO (WASH-OUT)

Un ampio movimento laterale. Estendere entrambe le braccia verso l'esterno al livello delle spalle con i palmi rivolti verso il basso. Per indicare nessun goal, nessun passaggio con la mano, nessun disco colpito con il bastone alto, etc.

APPENDICE - II

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI

Alterco	Qualsiasi interazione fisica tra due o più Giocatori avversari risultanti in una o più penalità inflitte. Un alterco generalmente avviene durante le interruzioni di gioco (non durante il normale processo di gioco del disco) ed include l'incontro tra due o più Giocatori avversari e richiede un'azione degli Ufficiali di Gara per separare i Giocatori.
Attaccanti (Giocatori)	Un Giocatore che ha il controllo del disco e sta avanzando verso la porta avversaria. Anche tutti i Giocatori nella loro zona offensiva sono considerati "Giocatori attaccanti".
Attacco (Zona di)	La Zona di Attacco di una squadra si trova tra la linea blu più vicina alla porta avversaria e le Balaustre di fondo campo dietro la porta avversaria.
Carica dal lato cieco	Un Giocatore in possesso e/o in controllo del disco ha l'obbligo di sapere che potrà essere caricato in qualsiasi momento durante tale possesso/controllo. Deve quindi essere consapevole e preparati al fatto che potrebbe essere caricato da un avversario nelle sue immediate vicinanze. Comunque, l'accettazione di questo contatto è limitata e può essere giustificata esclusivamente per una carica fatta in modo regolare dall'avversario. Fino a che la visione periferica di un Giocatore è limitata, non ci si può ragionevolmente aspettare che egli abbia un totale cautela per ciò che accade sul ghiaccio. Un Giocatore che si sta preparando ad effettuare una carica ad un avversario in possesso e/o in controllo del disco, deve fare tutto il possibile per fare tale carica leale e dal buon tempismo. Deve inoltre assicurarsi che il Giocatore che caricherà abbia una ragionevole possibilità di percepire il contatto imminente in base alla sua visione periferica e quindi possa prepararsi a tale impatto. Un Giocatore che carica un avversario al di fuori della sua visione periferica, anche conosciuta come "Carica dal lato cieco", non è considerata come una carica ben eseguita e potrà venir sanzionata di conseguenza dall'Arbitro.
Carica	Una carica regolare è quella nella quale un Giocatore carica un avversario in possesso del disco, usando l'anca o il corpo dal davanti, diagonalmente dalla parte anteriore o direttamente di lato. Una carica legittima deve essere fatta allo scopo di separare l'avversario dal disco, soltanto con il tronco del corpo (anche e spalle) e deve essere diretta sopra l'altezza del ginocchio e sotto l'altezza delle spalle.
Contatto Fisico	Contatto che si verifica tra avversari durante il normale svolgimento del gioco, a condizione che non ci sia un contatto palese con l'anca, con le spalle, o con le braccia per forzare fisicamente l'avversario lontano dal disco.
Contropiede	La condizione nella quale un Giocatore in controllo del disco o che può ottenere il "controllo e possesso del disco", senza alcun avversario eccetto il Portiere tra il Giocatore e la porta avversaria con una ragionevole opportunità di segnare un goal.
Cambio del Controllo	Rimbalzi dal gambale del Portiere o di altro equipaggiamento non saranno considerati una perdita del controllo o completamento dell'azione della Squadra quando si applica la Regola 15 – Chiamare le Penalità.
Allenatore	Un allenatore è la persona primariamente responsabile per la direzione e la guida della propria squadra. Con il Team Manager sono responsabili della condotta della loro squadra prima, durante e dopo la partita.

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI

Penalità Coincidenti	Una penalità dello stesso tipo (es. Penalità Minore o Maggiore) inflitte nella stessa interruzione di gioco e per le quali a nessuna delle due Squadre viene ridotta la forza numerica sul ghiaccio. Una penalità coincidente non causa mai una "inferiorità numerica" di una delle due Squadre ai fini del termine di una penalità in caso di goal.
Contatto Competitivo	Contatto fisico tra due o più Giocatori che sono nelle immediate vicinanze del disco e che stanno cercando di guadagnarne il possesso. Questi Pattinatori sono ragionevolmente autorizzati a spingersi ed appoggiarsi l'un l'altro per guadagnare il possesso del disco rimanendo questo l'unico motivo per farlo.
Completamento del gioco	Completamento del gioco da parte della Squadra in possesso deve essere inteso che il disco deve essere passato in controllo di un Giocatore avversari, o è stato "bloccato". Questo non vuol dire rimbalzi/deviazioni da parte del Portiere, della Porta, delle Balaustre, o qualsiasi contatto con il corpo, bastone o equipaggiamento di un Giocatori avversario.
Controllo del disco	L'azione di spingere il disco con il bastone, mani o piedi. Il controllo del disco non viene perso quando c'è un semplice contatto del disco con un avversario, le balaustre o la Porta, a condizione che il Giocatore in controllo del disco continui a spingerlo. Controllo significa possesso prolungato del disco.
Aree	L'area del Portiere disegnata davanti ad ogni porta studiata per proteggere il Portiere dalle ostruzioni da parte dei Giocatori attaccanti.
Difesa (Zona di)	La Zona di Difesa di una Squadra va dalla propria Linea Blu fino alle balaustre di fondo campo dietro la propria Porta.
Deviazione del disco	Quando il disco cambia la propria traiettoria originale, spesso involontariamente. Una deviazione può essere fatta da un bastone, corpo, Porta, Balaustra o Vetro protettivo – vedi anche Dirigere il Disco.
Fuorigioco Ritardato	Una situazione dove il Giocatore attaccante ha preceduto il disco oltre la Linea Blu di Attacco, ma la Squadra in difesa ha ottenuto il possesso del disco ed è in grado di portare il disco fuori dalla propria Zona di Difesa senza alcun ritardo o contatto con un Giocatore attaccante.
Dirigere il disco	L'azione di spostare o posizionare volontariamente il corpo, pattino o bastone in modo di cambiare la direzione originaria del disco nella direzione desiderata.
Ingaggio	L'ingaggio è un'azione dove un Ufficiale sul Ghiaccio lascia cadere il disco tra I bastoni di due Giocatori avversari per iniziare il gioco. La procedura dell'ingaggio inizia quando l'Ufficiale sul Ghiaccio indica la sua posizione appropriata e gli Ufficiali sono nella loro appropriata posizione.
Azioni di gioco	È considerato Gioco quando il cronometro della partita va avanti.
Sospensione (Turno di)	Quando un Giocatore, Allenatore o Dirigente riceve un turno(i) di Sospensione, loro non potranno partecipare alla partita(e) successiva fino al riesame finale ed alla decisione definitiva delle Autorità Competenti.

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI

Portiere	Il Portiere viene designato dalla Squadra e gli è permesso di utilizzare un equipaggiamento speciale per la sua protezione e i privilegi allo scopo di giocare il disco.
Tallone del Bastone	Il punto in cui si incontrano l'asta e la parte inferiore della spatola del bastone.
Infortunio	Non è necessario vedere del sangue per considerare un infortunio. La fuoriuscita di sangue non è l'unico fattore determinante. Ad esempio, un infortunio causato da un bastone alto in faccia può avere le seguenti caratteristiche: gravi lividi, abrasioni, un segno, un taglio sulla pelle o un danneggiamento dei denti.
Carica ritardata	Una carica in ritardo costituisce un pericolo sconsiderato per un Giocatore che non ha più il controllo o il possesso del disco. Qualsiasi Giocatore che è in procinto di lasciare o perdere il controllo o il possesso del disco è soggetto a ricevere una carica a patto che l'aggressore si trovi nelle immediate vicinanze del Giocatore col disco. Se l'aggressore si sposta verso il Giocatore ed effettua un contatto di forza, l'aggressore rischia che la sua carica si trasformi in una carica in ritardo in virtù della posizione vulnerabile dell'avversario e dal grado di forza di tale carica.
Procedura per il Cambio delle Linee	La sostituzione di Giocatori durante tutte le interruzioni del gioco.
Neutra (Zona)	La zona centrale del campo tra le due Linee Blu (né la Zona di Difesa né quella di Attacco).
Forza Numerica	La forza numerica è influenzata quando una Squadra ha un numero inferiore di Giocatori sul Ghiaccio rispetto a cinque Pattinatori e un Portiere a causa di una o più penalità che stanno scontando.
Ufficiali fuori dal Ghiaccio	Gli Ufficiali fuori dal Ghiaccio sono quelli nominati per assistere nella conduzione della partita e posso includere il Marcatore Ufficiale, il Cronometrista, il Cronometrista delle Penalità, gli Addetti alle Panche Puniti, (e i due giudici di Porta se previsti). L'Arbitro ha la supervisione generale della partita e pieno controllo su tutti gli Ufficiali di Partita. In caso di controversie la decisione dell'Arbitro sarà finale.
Ufficiali sul ghiaccio	Gli Ufficiali sul Ghiaccio sono le persone designate per arbitrare la partita e che sono sul ghiaccio – L'Arbitro(i) ed i Guardalinee.
Penalità	Una Penalità è il risultato di un'infrazione alle regole da parte di un Giocatore o addetto alla Squadra. Di solito consiste nella rimozione dal gioco di un Giocatore o di un addetto per uno specifico periodo di tempo. Se la penalità viene inflitta alla Squadra in possesso e controllo del disco il fischio sarà immediato. Se la penalità viene inflitta alla Squadra non in possesso del disco, l'Arbitro segnalerà una penalità ritardata e non fischierà finché la Squadra in fallo non avrà ottenuto il possesso e il controllo del disco. In alcuni casi la penalità potrebbe assegnare un "Tiro di Rigore" o un Goal Tecnico.
Area di gioco	L'area tridimensionale della superficie ghiacciata circondata dalle balaustre e dal vetro protettivo ma non limitatamente all'altezza del vetro protettivo e delle balaustre.

DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA & TERMINI

Possesso del Disco	L'ultimo Giocatore che ha toccato fisicamente il disco con il bastone o con il corpo sarà considerato in possesso del disco. Un Giocatore può avere il possesso del disco senza averne il controllo ma non può avere il controllo senza averne il possesso.
Autorità Competenti	"Autorità Competenti" si riferisce specificamente all'Organo Disciplinare IIHF che ha giurisdizione per applicare le regole del gioco come stabilito in conformità agli Statuti e dai Regolamenti IIHF, al codice disciplinare IIHF ed altre norme e regolamenti pertinenti.
Equipaggiamento di Protezione	Equipaggiamento indossato dai Giocatori al solo scopo di sicurezza e protezione dalle lesioni. Tutto l'equipaggiamento deve essere fabbricato per l'hockey su ghiaccio ed indossato nel modo previsto.
Mettere Incautamente in Pericolo	Qualsiasi azione che metta in pericolo un avversario. Un fallo costituito da azioni che mettano in serio pericolo l'integrità fisica di una persona. Non è necessario che il Giocatore accusato abbia avuto l'intenzione del danno risultante o potenziale, ma basta che abbia agito in un modo tale da non tener conto delle prevedibili conseguenze delle sue azioni.
Inferiorità Numerica	Inferiorità numerica significa che una Squadra ha una inferiore "Forza numerica" sul ghiaccio dell'avversario a causa di una o più penalità che loro stanno scontando.
Secondo Portiere	Il Secondo Portiere è designato sul Foglio Partita Ufficiale ma non partecipa al gioco. Il Secondo Portiere deve indossare tutto l'equipaggiamento ed essere pronto per giocare. Il Secondo Portiere può partecipare al gioco soltanto come Portiere.
Personale della Squadra / Funzionario della Squadra	Il Personale della Squadra è qualsiasi persona senza divisa sulla Panca dei Giocatori. Una di queste persone deve essere designata come Capo Allenatore. Un Giocatore della rosa che non possono giocare, tranne che per squalifica, possono essere sulla panca dei Giocatori senza essere considerati Personale della Squadra se indossano la maglia della Squadra e tutto l'equipaggiamento necessario per protezione della testa e faccia.
Vantaggio Territoriale	Qualsiasi decisione che sposti un ingaggio più vicino alla Zona di Difesa è fatta per garantire che non ci sia alcun vantaggio territoriale alla Squadra che ha commesso l'infrazione.
Busto	In relazione ad un Giocatore che perde la maglia durante un alterco, per busto si intende la parte superiore del corpo di un Giocatore. Se un Giocatore ha ancora un braccio nella manica della maglia e l'apertura del collo è ancora attorno al collo, non viene considerata completamente fuori dal busto. Ma se entrambe le braccia fossero fuori dalle maniche e la maglia fosse attaccata solo al collo, verrà considerata completamente fuori dal busto. Se un Giocatore ha entrambe le braccia nelle maniche ma la sua testa non è nell'apertura del collo, la maglia verrà considerata lo stesso fuori dal busto.
Posizione Vulnerabile	Un pattinatore è considerato in una posizione vulnerabile quando non è più in controllo o in possesso del disco e non è consapevole di un colpo imminente o non è preparato per il colpo. Una carica ad un avversario in posizione vulnerabile viene considerata automaticamente incauta anche se la carica potrebbe essere considerata regolare se effettuata ad un Giocatore in posizione non vulnerabile.

APPENDICE - III

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

CASCO E MASCHERA FACCIALE DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.8

CASCO E PROTEZIONE FACCIALE DEI GIOCATORI

➔ REGOLA 9.6 & 9.7

VISIERA DI PROTEZIONE

GRIGLIA DI PROTEZIONE

VISIERA INTEGRALE

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

PROTEZIONE DEL PETTO E DELLE BRACCIA DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.3

PROTEZIONE CONTRO LA LACERAZIONE DEL COLLO

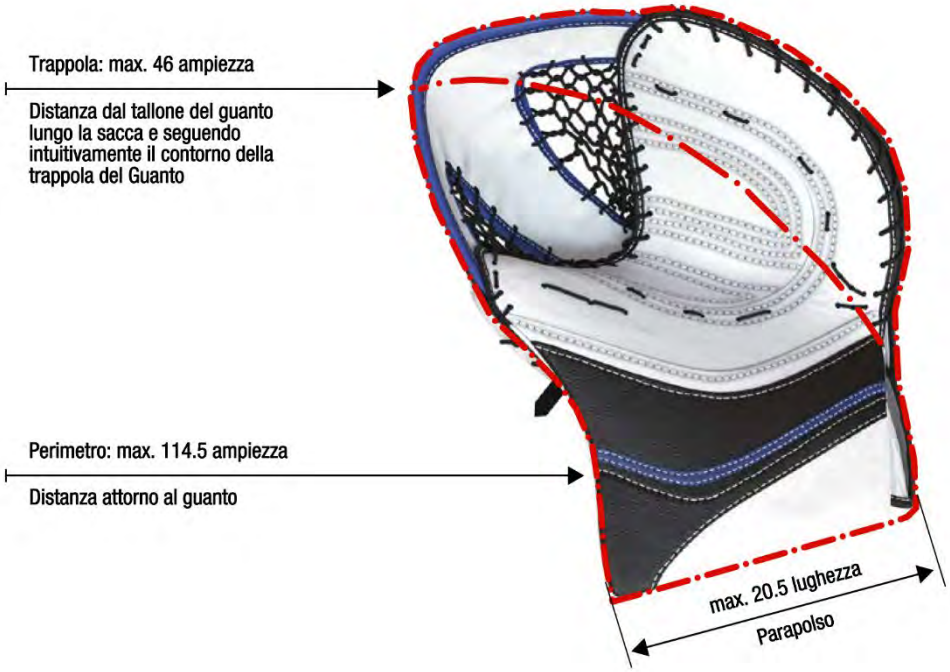
➔ REGOLA 9.12

TUTTE LE MISURE IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

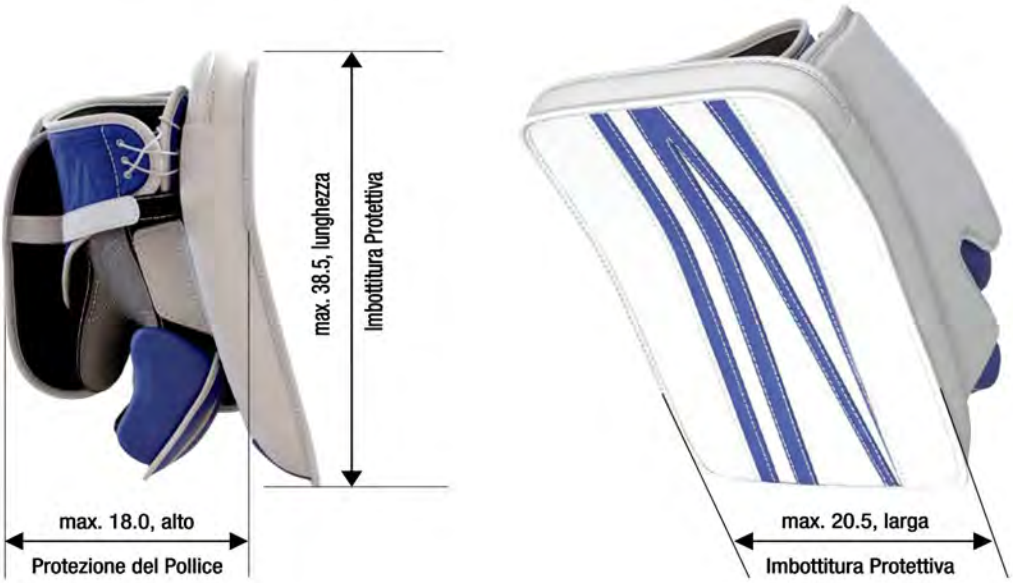
GUANTO DA PRESA DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.6



GUANTO A SCUDO DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.7



TUTTE LE MISURE IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

PANTALONI DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.4

PROTEZIONI DELLE GINOCCHIA DEL PORTIERE

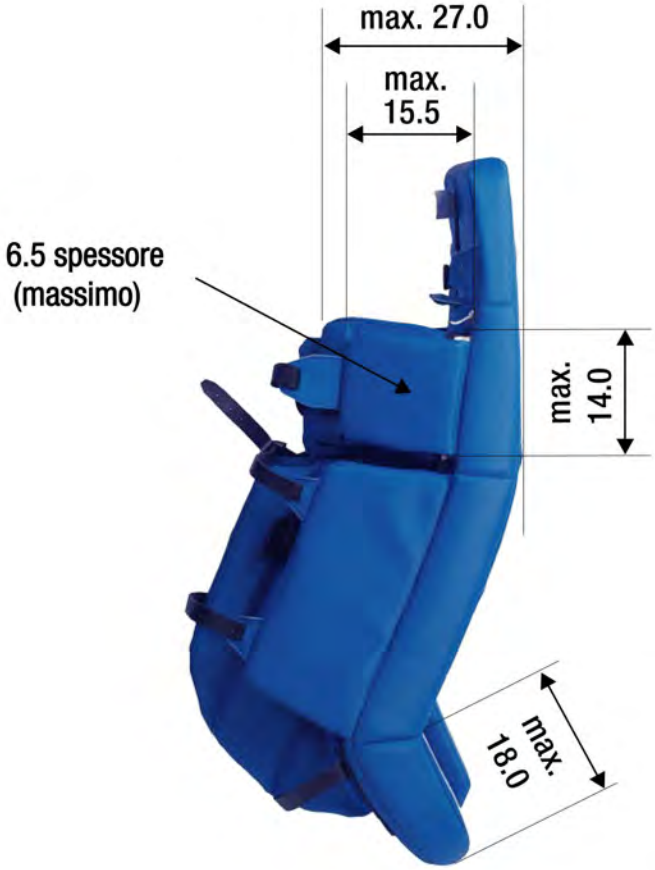
➔ REGOLA 11.5

TUTTE LE MISURE IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

PARASTINCHI DEL PORTIERE

➔ REGOLA 11.2



PATTINI DEL PORTIERE E DEI GIOCATORI

➔ REGOLA 11.8

PATTINI DEL PORTIERE

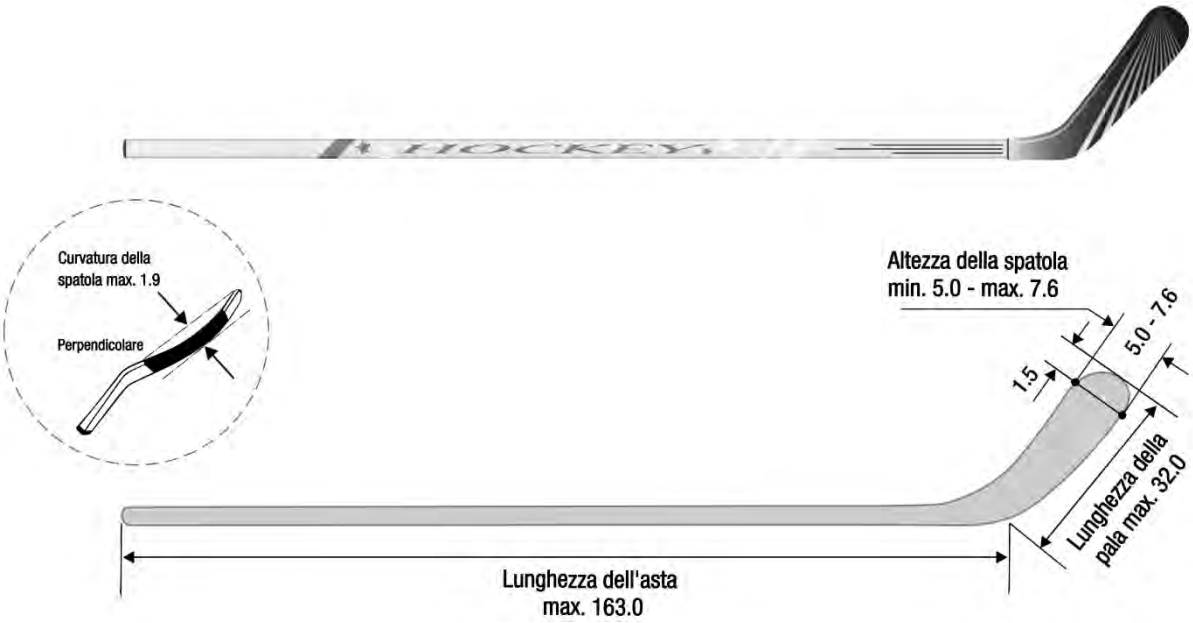
PATTINI DEI GIOCATORI

TUTTE LE MISURE IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

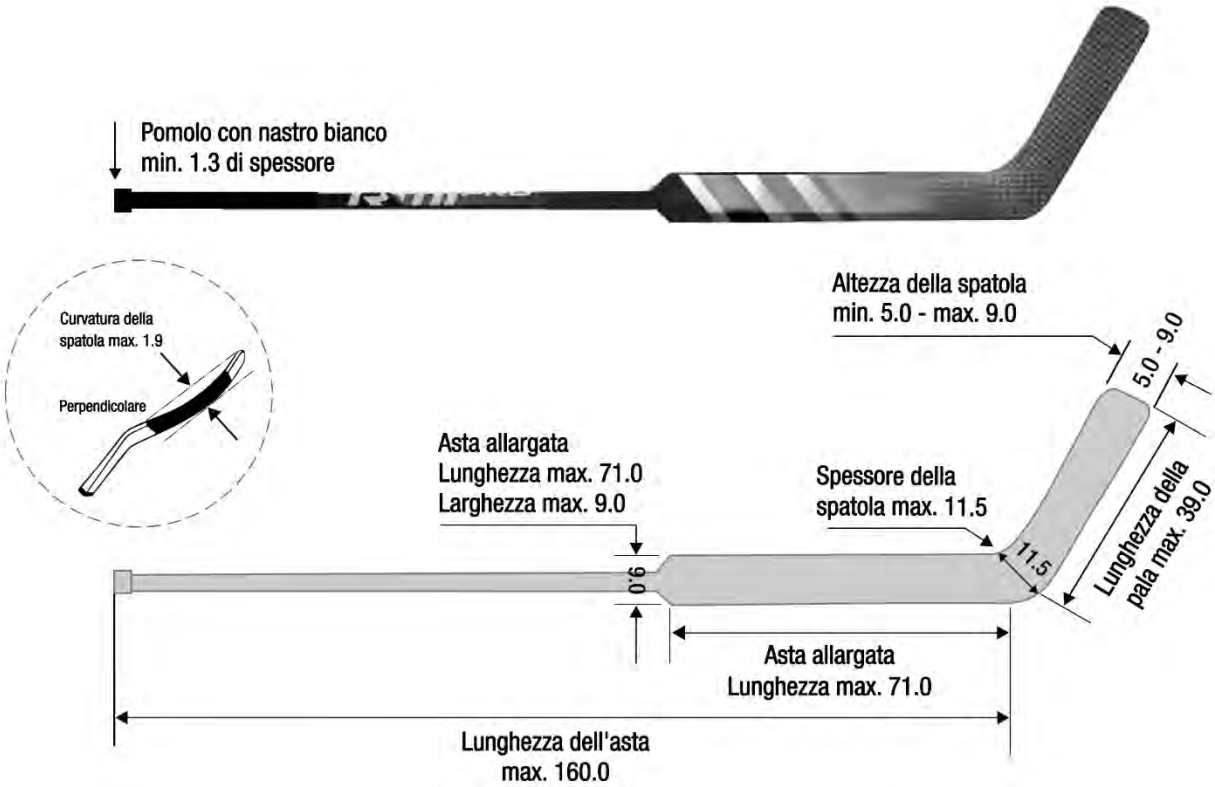
STECCA DEI GIOCATORI

➔ REGOLA 10.1



STECCA DEL PORTIERE

➔ REGOLA 10.2

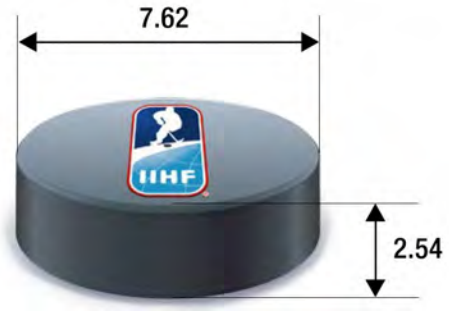


TUTTE LE MISURE IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

DISCO

→ REGOLA 13



TUTTE LE MISURE IN CM

APPENDICE - IV

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 1 – REGOLA 15

Chiamata delle Penalità – Sommario delle Penalità agli Allenatori ed al Personale della Squadra

DESCRIZIONE	REGOLA
Colpire la Balaustra o il Vetro con una stecca o qualsiasi oggetto	39.3(I), 75.3(II)
Ostruire un avversario o il disco durante lo svolgimento del gioco	56.3
Ostruire un avversario o il disco mentre il Portiere è stato rimosso	56.7, 56.8
Ostruire un Ufficiale di Gioco	39.3(III)
Lasciare la panchina facendo un passo sul ghiaccio prima della fine di un periodo	70.5
Gesti o linguaggio osceno	39.3(II), 39.5(II), (VIII), (IX), 75.3(III), 75.5(II), (III), (V)
Abuso fisico agli Ufficiali	40.7
Rifiuto di iniziare a giocare (Squadre nei loro Spogliatoi)	73.1, 73.3
Rifiuto di iniziare a giocare (Squadre sul ghiaccio)	73.1, 73.2
Lanciare qualsiasi oggetto sul ghiaccio (Comportamento Antisportivo)	75.1, 75.3
Lanciare una stecca (contropiede a porta vuota)	53.8
Lanciare una stecca (Zona di Difesa)	53.7

TABELLA 2 – REGOLA 16

Sommario delle Penalità Minori

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Aggressore	46.3, 46.4	Carica alla Balaustra	41.2
Bastone rotto	10.3	Carica Scorretta	42.2
Clipping	44.2	Chiudere il disco con la mano	67.2
Nascondere il disco con la mano	67.2, el. 2 (II)	Carica con Bastone	59.2
Ritardo del gioco	63.2	Gomitata	45.2

TABELLE RIASSUNTIVE

Ostruzione al Portiere	69.2	Bastone Alto	60.2
Trattenuta	54.2	Trattenuta del Bastone	54.2
Aggancio	55.2	Carica Illegale alla Testa o al Collo	48.2
Equipaggiamento illegale	9.6, 12, 65.2	Bastone illegale	10.5, 10.6
Istigatore / Iniziatore	46.3	Ostruzione	56.2
Ginocchiata	50.2	Lasciare la Panca Puniti in anticipo	70.4
Lasciare l'Area di Porta (Portiere)	27.5	Partecipare al gioco oltre la Linea di Centro Campo (Portiere)	27.6
Eccessiva Durezza	51.2	Colpo di Bastone	61.2
Tirare il disco verso la porta avversaria	67.3 el. 2(III)	Lanciare Equipaggiamento	53.2
Sgambetto	57.2	Usare la mano in un Ingaggio	67.2, el. 3(I)
Comportamento Antisportivo	75.2		

TABELLA 3 – REGOLA 17

Sommario delle Penalità Minori di Panca

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Abuso agli Ufficiali	39.3	Ritardo del Gioco	63.3
Sostituzione illegale deliberata	74.4	Violazione dell'Ingaggio	76.4,76.6,76.7
Sostituzione illegale	68.2	Ostruzione da un Giocatore in Panca Puniti	56.3
Lasciare la Panca all'inizio della partita o di un periodo	86.2, 86.8	Rifiutarsi di iniziare il gioco	73.2, 73.3
Fare un passo durante il periodo (Allenatore)	70.5	Gettare oggetti sul ghiaccio	75.3
Troppi Giocatori sul ghiaccio	70.4, 74.1, 74.2, 74.3	Comportamento Antisportivo	75.3
Reclamo non accolto per Misurazione del Bastone	10.5, 10.6		

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 4 – REGOLA 18.3

Sommario delle Doppie Penalità Minori

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Colpire col Pomolo (tentativo)	58.2	Ritardo del Gioco (Contestazione dell'Allenatore)	38.8
Testata (tentativo)	47.2	Bastone Alto	60.3
Infilzare (tentativo)	62.2		

TABELLA 5 – REGOLA 20

Sommario delle Penalità Maggiori (senza possibilità di Penalità Partita Cattiva Condotta)

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Rissa (Chi si difende / Combattente riluttante)	46.6		

TABELLA 6 – REGOLA 20

Sommario delle Penalità Maggiori che comportano una Automatica Penalità Partita Cattiva Condotta

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Colpire col Pomolo	58.3	Carica da Tergo	43.3
Clipping	44.3	Carica con Bastone	59.3
Azioni Pericolose	46.5	Rissa al di fuori dei periodi di gioco	46.9
Portiere che usa lo scudo per colpire un avversario (Eccessiva Durezza)	51.3	Testata	47.3
Bastone Alto	60.4	Aggancio	55.3
Carica Illegale alla Testa	48.3	Calciare un avversario	49.3
Ginocchiata	50.3	Colpo di bastone	61.3
Slew-footing	52.2	Infilzare	62.3
Lanciare Equipaggiamento	53.7		

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 7 – REGOLA 20

Sommario delle Penalità Maggiori che comportano una Penalità Partita Cattiva Condotta a giudizio dell'Arbitro

DESCRIZIONE	REGOLA	DESCRIZIONE	REGOLA
Carica alla Balaustra	41.3	Carica Scorretta	42.3
Gomitata	45.3	Ostruzione	56.4
Sgambetto	57.3		

TABELLA 9 – REGOLA 22

Sommario delle Penalità Cattiva Condotta

DESCRIZIONE	REGOLA
Battere la Balaustra con la stecca in segno di protesta verto la decisione di un Ufficiale	39.2(IV), 39.4(IV), (VII)
Colpire la Balaustra o il Vetro con una stecca o qualsiasi altro oggetto	39.2(IV), 39.4(IV), (VII)
Rompere volontariamente il bastone o rifiutarsi di consegnarlo per la misurazione	10.5, 10.6
Lanciare deliberatamente fuori dal campo ogni equipaggiamento (compreso il bastone)	39.4(VI), 75.4(II)
Entrare o sostare nell'Area degli Ufficiali sul Ghiaccio	39.4(V)
Provocare un avversario perché prenda una penalità	75.4(III)
Interferire o distrarre un avversario che sta tirando un tiro di rigore (seconda violazione)	24.4
Colpire o tirare il disco fuori dalla portata di un Ufficiale	39.4(II)
Lasciare la panca per protestare	6.1
Rifiutarsi di cambiare una parte dell'equipaggiamento non regolare (dopo amonizione)	9.5
Usare un linguaggio profano o offensivo	75.4(I)
Abuso verbale nei confronti di un Ufficiale	39.4 (I)

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 10 – REGOLA 23

Sommario delle Penalità Partita Cattiva Condotta

DESCRIZIONE	REGOLA
Mordere un avversario o uno spettatore	23.8
Carica in Balaustra	41.4
Pomellata	58.3
Carica Scorretta	42.4
Carica da Tergo	43.3
Clipping	44.3
Continuare o tentare di continuare una rissa	46.1
Carica con Bastone	59.3
Azioni Pericolose	21.1
Gomitata	45.4
Rissa / Combattente – Volontà di fare rissa e continuare a fare rissa	46.1
Rissa (Picchiatore pericoloso – “Pugno inaspettato”)	46.5
Rissa fuori dalla superficie di gioco	46.11
Rissa al di fuori dei periodi di gioco	46.9
Primo o secondo Giocatore che lascia la Panca dei Giocatori durante o per iniziare una rissa	70.3
Primo ad intervenire in una rissa (terzo uomo)	46.7
Portiere che usa lo scudo per colpire un avversario (Eccessiva Durezza)	51.3
Testata	47.3
Bastone Alto	60.4
Aggancio	55.3
Carica Illegale alla Testa	48.3

TABELLE RIASSUNTIVE

Ostruzione	56.5
Interferire con o colpire uno spettatore	23.8
Calciare un avversario	49.3
Ginocchiata	50.3
Lasciare la Panca Puniti durante una rissa	39.5(V), 70.4, 70.6
Linguaggio o gesti osceni	39.5(II)
Continuare a contestare o discutere una decisione degli Ufficiali	39.5(I)
Abuso Fisico ad un Ufficiale	39.5(III), 40.1
Insulti razziali o insulti o commenti sessuali	23.8
Rimuovere la maglia prima di una rissa	46.13
Colpo di Bastone	61.3
Slee-footing	52.2
Infilzare	62.3
Sputare, imbrattare di sangue su o contro un avversario o uno spettatore	23.8
Seconda Penalità Maggiore in una partita	20.4, 27.2
Gettare la stecca o l'equipaggiamento fuori dalla superficie di gioco	39.5(VI), 53.2(IV), 53.5, 53.6
Sgambetto	57.4

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 11 – REGOLA 24

Sommario dei "Tiri di Rigore"

DESCRIZIONE	REGOLA
Deliberata sostituzione irregolare	68.3, 74.4
Giocatore sposta volontariamente la porta dalla sua posizione quando la penalità non può essere scontata interamente all'interno dei tempi regolamentari	63.6
Cadere sul disco in Area di Porta	63.6, 67.4, 69.7
Prendere il disco con la mano in Area di Porta	63.6, 67.2(II), 67.4
Giocatore in "contropiede" che è interferito con un oggetto gettato o tirato dalla Squadra in difesa	53.7, 56.6
Giocatore in "contropiede" che p interferito da un Giocatore che è entrato illegalmente nel gioco	70.7
Giocatore getta o tira la stecca o un oggetto verso il disco nella sua Zona di Difesa	53.7
Giocatore che subisce un fallo da dietro	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 61.6

TABELLA 12 – REGOLA 25

Sommario dei Goal Tecnici (quando il Portiere è stato rimosso per un Attaccante aggiuntivo)

DESCRIZIONE	REGOLA
Ritardo del gioco (Palo della porta spostato)	63.7
Sostituzione irregolare	68.4, 70.8
Ostruzione	56.7
Gettare la stecca o altro oggetto	53.8
Fallo da dietro (incluso Aggancio, Trattenuta, Colpo di Bastone, Sgambetto, ecc.)	54.4, 55.5, 57.6, 61.5

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 12.1 – REGOLA 25

Sommario dei Goal Tecnici (quando il Portiere è sul ghiaccio)

DESCRIZIONE	REGOLA
Rimuoversi la maschera facciale durante un contropiede, Tiro di Rigore o Serie dei Tiri di Rigore	9.6
Spostare il Palo della Porta in un contropiede o in un'imminente opportunità di segnare	63.7

TABELLA 13 – REGOLA 27

Sommario delle Penalità del Portiere

DESCRIZIONE	REGOLA
Bastone irregolare	10.4
Equipaggiamento irregolare	9, 12.1
Lasciare l'Area di Porta durante una rissa	27.5
Partecipare al gioco oltre la Linea di Centro Campo	27.6
Giocare il disco fuori dall'Area riservata	1, 27.7, 63.2(VIII)
Andare alla Panca dei Giocatori per sostituire la stecca	10.4
Tirare o sbattere deliberatamente il disco fuori dal gioco	63.2(II)
Bloccare il disco deliberatamente dentro o fuori dall'Area di Porta	63.2(I), (IV), (VII), 67.3(I), (II)
Far cadere deliberatamente il disco nei parastinchi o sopra la rete della Porta	67.3(IV)
Ammucchiare neve o altri ostacoli	67.3(V)
Lanciare il disco verso la porta avversaria	67.3(III)
Usare il guanto a scudo per dare un pugno ad un avversario (Rissa)	51.3

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
A	**Un Giocatore con una Doppia Penalità Minore**				
A 1	3:00	A15 – 2+2		Nessuno rientra	La prima penalità finisce, la seconda inizia a 4:30.
	4:30		**GOAL**		
A 2	3:00	A15 – 2+2		A15 rientra	La prima penalità era scaduta, la seconda finisce con il goal.
	5:30		**GOAL**		
B	**Un Giocatore con una Penalità Minore e una Maggiore**				
B 1	3:00	A15 – 5+2		Nessuna penalità termina	La Penalità Maggiore deve essere scontata per prima.
	4:30		**GOAL**		
B 2	3:00	A15 – 5+2		A15 rientra	La prima penalità era scaduta, la seconda finisce con il goal.
	8:30		**GOAL**		
C	**Due Giocatori della stessa Squadra – combinazione di Penalità Minori e Maggiori – segnalate (S*)**				
C 1	3:00	A15 – 2		A15 rientra	
	4:30	A23 – 2			
	4:00		**GOAL**		
C 2	3:00	A15 – 2		A15 rientra	
	4:00	A23 – 5			
	4:30		**GOAL**		
C 3	3:00	A15 – 5		A23 rientra	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**		

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
C	**Due Giocatori della stessa Squadra – combinazione di Penalità Minori e Maggiori – segnalata (S*)**				
C 4	3:00	A15 – 2+2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	La prima minore di A15 finisce, A23 rientra perché ha il minor tempo da scontare della sua Penalità Minore
	5:30		**GOAL**	A23 rientra	
C 5	3:00	A15 – 2			La segnalata Doppia Penalità Minore a A23 è inflitta al 4:30
	(S*)	A23 – 2+2		S* = segnalata	
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
C 6	3:00	A15 – 5+2			A15 deve scontare prima la sua Penalità Maggiore. A23 perché sta scontando una Penalità Minore
	4:00	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
C 7	3:00	A15 – 5+2			Minor tempo da scontare
	7:30	A23 – 2			
	8:30		**GOAL**	A23 rientra	
C 8	3:00	A15 – 5+2			La Penalità Maggiore da A15 è scaduta. La sua Penalità Minore finisce con il goal. La Penalità Minore di A23 è scaduta
	6:00	A23 – 2			
	8:00		**GOAL**	Entrambi A15 e A23 rientrano	
C 9	3:00	A15 – 5+2			La Penalità Maggiore di A15 è scaduta. Entrambe le minori terminano allo stesso tempo.
	8:00	A23 – 2			
	9:00		**GOAL**	Scelta del Capitano	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
D	**Tre Giocatori della stessa Squadra – penalità differita (D*) o segnalata (S*) (senza interruzione del gioco)**				
D 1	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00	A6 – 2 (D*)			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	La penalità differita a A6 inizia al 4:30.
	5:00		**GOAL**	A23 rientra	
	5:30		**GOAL**	A6 rientra	
D 2	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra e la penalità di A6 inizia	
	5:00		**GOAL**	A23 rientra e A6 resta in Panca Puniti	
D 3	3:00	A15 – 5			
	3:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		**GOAL**	A23 rientra e la penalità di A6 inizia	
D 4	3:00	A15 – 5			
	7:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			La Penalità Maggiore di A15 è terminata. La Penalità Minore di A23 finisce con goal.
	8:00		**GOAL**	A15 e A23 rientrano e la penalità di A6 inizia	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
E Un Giocatore di ciascuna Squadra – combinazione di minori e maggiori					
E 1	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	Le Squadre in uguali forze
	5:00		**GOAL**	A15 rientra	La sua Penalità Minore è scaduta
E 2	3:00	A15 – 5+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	Le Squadre in uguali forze
E 2	3:00	A15 – 5+2			
	7:30		B12 – 2		
	8:00		**GOAL**	Nessuno rientra	La Penalità Maggiore di A15 è completata ma le Squadre sono in uguali forze
E 4	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	Le Squadre in uguali forze
	5:00		**GOAL**	Nessuno rientra	La prima minore di A15 è completata ma le Squadre rimangono in uguali forze
	5:30		**GOAL**	A15 rientra	La prima Penalità Minore di A15 e quella di B12 sono completate. La seconda Penalità Minore finisce col goal

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
E	**Un Giocatore di ciascuna Squadra – combinazione di minori e maggiori**				
E 5	3:00	A15 – 5+2			La Penalità Maggiore a A15 e la Minore a B12 sono scadute. La Penalità Minore a A15 finisce col goal
	6:00		B12 – 2		
	8:00		**GOAL**	A15 rientra	
E 6	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		Il goal annulla la penalità segnalata a A23 (Motivo: Squadra A non è in inferiorità)
	(S*)	A23 – 2		Nessuno rientra, Penalità di A23 cancellata	
	4:10		**GOAL**		
F	**Diverso numero di Giocatori – combinazione di minori e maggiori**				
F 1	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			Lui ha il minor tempo da scontare delle loro Penalità Minori
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
F 2	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		La sua Penalità Minore è completata. Le Squadre sono hanno uguali forze al momento del goal.
	4:00	A23 – 2			
	5:00		**GOAL**	A15 rientra	
F 3	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
F 4	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			Minor tempo da scontare delle loro Penalità Minori
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
F Diverso numero di Giocatori – combinazione di minori e maggiori					
F 5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			Minor tempo da scontare delle loro Penalità Minori
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
	5:00		**GOAL**	A23 rientra	
F 6	3:00	A15 – 5			
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 2			Minor tempo (e la Squadra A è in inferiorità a causa della Penalità Minore).
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
F 7	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 5		
	4:00	A23 – 5			Minor tempo (e la Squadra A è in inferiorità a causa della Penalità Minore).
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
F 8	3:00	A15 – 5			
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		Inferiorità numerica a causa della Penalità Minore
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
F 9	3:00	A15 – 5			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			Inferiorità numerica a causa della Penalità Minore
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
F 9	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 5			
	4:00		B12 – 2		Inferiorità numerica a causa della Penalità Minore
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
F Diverso numero di Giocatori – combinazione di minori e maggiori					
F 11	3:00		B12 – 5		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	Minor tempo da scontare.
F 12	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	Prima Penalità Minore di A15 finisce
F 13	3:00	A15 – 2			
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(D*)			
	4:00		**GOAL**	A15 rientra	La penalità a A6 inizia al 4:00.
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	Minor tempo da scontare
F 14	3:00	A15 – 2	B12 – 2		
	3:15	A23 – 2			
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	Penalità di A15, B12, A6 e B3 non sono sull'orologio
F 15	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	La Penalità Minore di A6 inizia ai 4:30

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
G Penalità coincidenti – Ugual numero di Giocatori in ciascuna Squadra:					
G 1	3:00	A15 – 5+2	B12 – 2+2		
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	Squadre in uguali forze
G 2	3:00	A15 – 5+2	B12 – 5		
	4:30		**GOAL**	Il sostituto di A15 rientra	Penalità Maggiori coincidenti
G 3	3:00	A15 – 2			Le penalità coincidenti non sono sull'orologio
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
G 4	3:00	A15 – 2	B12 – 2		Le penalità coincidenti non sono sull'orologio
	3:30	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
G 5	3:00	A15 – 2	B12 – 2		Le penalità coincidenti non sono sull'orologio. La Squadra A è in inferiorità, ma a causa di una Penalità Maggiore
	3:30	A23 – 5			
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	
G 6	3:00	A15 – 2	B12 – 5		La Squadra A è in minore forza numerica de suo avversario. La Penalità Minore di A15 finisce con il goal.
	3:30	A23 – 5			
	4:00		**GOAL**	A15 rientra	
G 7	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
G 8	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 5	B12 – 5		
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
G Penalità coincidenti – Ugual numero di Giocatori in ciascuna Squadra:					
G 9	3:00	A15 – 5			A15 sta scontando una Penalità Maggiore. Le penalità di A23 e B12 non sono sull'orologio
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	
G 10	3:00	A15 – 5	B12 – 5		
	3:30	A23 – 2			Inferiorità a causa della Penalità Minore
	4:30		**GOAL**	A23 rientra	
G 11	3:00	A15 – 2+2	B12 – 5		
	3:30	A23 – 2			La prima minore di A15 è eliminata
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	
G 12	3:00	A15 – 2	B12 – 2	La penalità a A26 non è inflitta (a meno che non sia una Penalità Maggiore)	
	3:30	A23 – 5			
	(S*)	A26 – 2			
	4:30		**GOAL**		
G 13	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		Le penalità di A23 e B12 non sono sull'orologio
	4:00	A26 – 2			
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
	4:45		**GOAL**	A26 rientra	
G 14	3:00	A15 – 2			La Penalità Minore di A26 inizia al 4:30
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	(S*)	A26 – 2			Le penalità di A23 e B12 non sono sull'orologio
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
G 15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2		Squadra A deve mettere un sostituto per scontare la seconda minore di A15
			GOAL	Una minore di A15 è eliminata	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
H	**Penalità coincidenti – Diverso numero di Giocatori in ciascuna Squadra:**				
H 1	3:00	A15 – 2	B12 – 2		
		A23 – 2			La scelta deve essere fatta al momento dell'inflizione delle penalità
	4:30		**GOAL**	Scelta del Capitano	
H 2	3:00	A15 – 2	B12 – 2		La Penalità Maggiore determina d'inferiorità della Squadra. Le penalità di A15 e B12 non sono sull'orologio
		A23 – 5			
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	
H 3	3:00	A15 – 2	B12 – 5		
		A23 – 2			Le Penalità Minori terminano allo stesso tempo.
	3:30		**GOAL**	Scelta del Capitano	
H 4	3:00	A15 – 2	B12 – 5		
		A23 – 5			Le Penalità Maggiori sono coincidenti e non vanno sull'orologio.
	4:30		**GOAL**	A15 rientra	
H 5	3:00	A15 – 5	B12 – 2		Penalità Minori coincidenti. La Squadra A è in inferiorità a causa della Penalità Maggiore. Penalità di A23 e B12 non sono sull'orologio.
		A23 – 2			
	4:30		**GOAL**	Nessuno rientra	
H 6	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	Scelta del Capitano. La Penalità Minore di B12 può cancellare una delle Penalità Minori inflitte ai due Giocatori della Squadra A	Dipende dalla scelta fatta dalla Squadra A, A23 può rientrare, o la prima Penalità Minore di A15 termina con il goal, o il sostituto che sconta la Minore extra di A15 rientra
		A23 – 2			
	4:30		**GOAL**		

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 14 – REGOLA 16

Penalità Minori Goal segnati contro una Squadra in inferiorità

Criterio di scadenza Penalità Minore:

A. La squadra che subisce goal è in inferiorità?
B. Stanno loro scontando una Penalità Minore sull'orologio?
C. Se la risposta è sì a A) e B), cancellare la Penalità Minore con il minor tempo rimasto sull'orologio, eccetto quando sono scontate come penalità coincidenti.

ESEMPI	TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	RISPOSTA	NOTE
H Penalità coincidenti – Diverso numero di Giocatori in ciascuna Squadra:					
H 7	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Scelta del Capitano. La Penalità Minore di B12 può cancellare una delle Penalità Minori inflitte ai due Giocatori della Squadra A	Dipende dalla scelta fatta dalla Squadra A, A23 può rientrare, o la prima Penalità Minore di A15 termina con il goal, o il sostituto che sconta la Minore extra di A15 rientra
		A23 – 2+2			
	4:30		**GOAL**		
H 8	3:00	A15 – 2	B12 – 2		
		A23 – 2			
		A6 – 2			
	4:00		**GOAL**	Scelta del Capitano	B12 e una delle Penalità Minori della Squadra A (a seconda della scelta) non saranno sull'orologio
	4:30		**GOAL**	Rientra il Giocatore rimanente	In accordo con la scelta fatta dalla Squadra A quando sono inflitte le penalità
H 9	3:00	A15 – 5	B12 – 2		La regola delle penalità coincidenti si applica a B12 e uno tra A23 e A6 (e queste penalità non andranno sull'orologio).
		A23 – 2			
		A6 – 2			
	4:30		**GOAL**	Scelta del Capitano	
H 10	4:00	A15 – 2	B12 – 2		Le penalità di A15 e B12 non sono sull'orologio. La prima penalità di A23 termina e la seconda penalità di A23 inizia.
	4:30	A23 – 2+2			
	5:00		**GOAL**	Nessuno rientra	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 15 – REGOLA 19 (1 DI 3)

Penalità Coincidenti (tutte Penalità inflitte nella stessa interruzione)

ESEMPIO	SQUADRA A	PENALITA'	SQUADRA B	PENALITA'	FORZE SUL GHIACCIO
1	A3	2	B10	2+2	La Squadra B giocherà con un Giocatore di inferiorità per due minuti. La Squadra B deve mettere un Giocatore aggiuntivo a scontare la Penalità Minore extra di B10.
2	A3 A5	2 2+2	B10 B12	2+2 2	Le Squadre giocano al completo
3	A3 A5	2+2 5	B10 B12	2+2 5	Le Squadre giocano al completo
4	A3	2+5	B10 B12	2 5	Le Squadre giocano al completo
5	A3 A5	2+5 2	B10 B12	2 5	La Squadra A giocherà con un Giocatore di inferiorità per due minuti. La scelta del Capitano della Squadra A determina quale penalità andrà sull'orologio. Può essere scelta A3, quindi un Giocatore aggiuntivo della Squadra A deve essere messo in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore di A3
6	A3 A5	2+2 5	B10	2+2	La Squadra A con un Giocatore di inferiorità per cinque minuti
7	A3 A5	2+2 2	B10	2	Scelta del Capitano della Squadra A di giocare in inferiorità di un Giocatore per quattro minuti o di due Giocatori per due minuti. Se scelgono quest'ultima, un Giocatore aggiuntivo della Squadra A deve essere messo in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore extra di A3
8	A9 A24	2 2	B2 B18	2+2 2	La Squadra B sarà in inferiorità per due minuti. È scelta del Capitano della Squadra B di quale dei Giocatori il tempo della penalità andrà sull'orologio. Se sceglie B2, allora la Squadra B deve mettere un Giocatore aggiuntivo in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore di B2.
9	A24	5	B5	5	Le Squadre giocano al completo
10	A3	5	B5 B7	5 5	La Squadra B in inferiorità per cinque minuti (Scelta del Capitano)
11	A3 A4	5 5	B5 B7	5 5	Le Squadre giocano al completo

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 15 – REGOLA 19 (2 DI 3)

Penalità Coincidenti (tutte Penalità inflitte nella stessa interruzione)

ESEMPIO	SQUADRA A	PENALITA'	SQUADRA B	PENALITA'	FORZE SUL GHIACCIO
12	A3	5+5	B5	5	La Squadra A in inferiorità per cinque minuti. La Squadra A deve mettere un Giocatore aggiuntivo in Panca Puniti per scontare la Penalità Maggiore extra.
13	A3	5+5	B5	5	Le Squadre giocano al completo
			B7	5	
14	A3	5+5	B7	5	La Squadra A ha la scelta di cancellare una delle due penalità maggiori inflitte a A3 o semplicemente cancellare quella di A4. Se sceglie A3, è richiesto un Giocatore aggiuntivo in Panca Puniti.
	A4	5			
15	A3	5+5	B5	5	La Squadra A sarà in inferiorità per cinque minuti. È scelta delle Squadra quale Penalità Maggiore inflitta cancellare
	A4	5	B7	5	
16	A3	2+5	B7	5	La Squadra A deve mettere un altro Giocatore in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore di A3 immediatamente
17	A3	2+5	B7	2+5	Le Squadre giocano al completo
18	A3	2+5	B5	5	Le Squadre giocheranno in 4-4 per due (2) minuti (Scelta del Capitano B la penalità di quale Giocatore andrà sul tabellone), seguiranno 3 minuti di inferiorità della Squadra B. La Squadra A deve mettere un altro Giocatore in Panca Puniti a scontare la Penalità Minore.
			B7	5	
19	A3	2	B5	5	Le Squadre giocano 4-4
20	A3	2+2	B5	5	Le Squadre giocano 4-4
21	A3	5	B5	2	Le Squadre giocano 4-3
			B7	2	
22	A3	5	B5	2+2	Scelta del Capitano se le squadre giocano 4-4 per 4 minuti, seguito da 4-5 per 1 minuto. o 4-3 in 2 minuti seguito da 4-5 in 3 minuti
	A4	2	B7	2	
23	A3	2+5	B5	2+2+5	La Squadra B gioca in inferiorità per due (2) minuti. Alla Squadra B è richiesto un Giocatore aggiuntivo in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore.
24	A3	2+5	B5	5	La Squadra A gioca in inferiorità per due (2) minuti. Alla Squadra A è richiesto un Giocatore aggiuntivo in Panca Puniti per scontare la Penalità Minore.
	A4	5	B7	5	

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 15 – REGOLA 19 (3 DI 3)

Penalità Coincidenti (tutte Penalità inflitte nella stessa interruzione)

ESEMPIO	SQUADRA A	PENALITA'	SQUADRA B	PENALITA'	FORZE SUL GHIACCIO
25	A3 A4	2+5 5	B5 B7	2+2+5 5+5	La Squadra B sarà in inferiorità con un Giocatore per sette minuti o per entrambi per uno per due minuti e uno per cinque minuti (scelta del Capitano).
26	A3	2+5+5	B5 B5	2+5 5	Le Squadre giocano al completo
27	A3 A4	2+5 5	B5	5	La Squadra A sarà in inferiorità, con un Giocatore per sette minuti o di due Giocatori uno per due minuti e uno per cinque minuti (Scelta del Capitano).
28	A3	2+5+5	B5 B7	2+5 5	Le Squadre giocano al completo
29	A5 A6 A7	2 5+5 5	B12 B13 B24	5+5 2 5	Le Squadre giocano al completo
30	A3	2+10	B5	2	Le Squadre giocano al completo
31	A3	2+10	B5	2+10	Le Squadre giocano al completo
32	A3 A4	2 10	B5 B7	5 10	Le Squadre giocano 4 contro 4

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 1 – Portiere è dentro l'Area di Porta	
Situazione 1A 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.	Il goal è concesso
Situazione 1B Un Giocatore attaccante ha un contatto con il Portiere, comunque nessun goal viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio
Situazione 1C Un Giocatore attaccante ha un rilevante contatto accidentale con il Portiere mentre viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio può infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante. L'annuncio sarà "No goal per Ostruzione sul Portiere".
Situazione 1D Un Giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il Portiere, comunque nessun goal viene segnato durante il gioco.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante.
Situazione 1E Un Giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il Portiere mentre viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio può infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante. L'annuncio sarà "No goal per Ostruzione sul Portiere".
Situazione 2 – Portiere è fuori dall'Area di Porta	
Situazione 2A Un Giocatore attaccante ha un **contatto accidentale** con il Portiere; comunque nessun goal viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio.
Situazione 2B Un Giocatore attaccante ha un **contatto accidentale** con il Portiere mentre un goal viene segnato.	Il goal è concesso
Situazione 2C Un Giocatore attaccante ha un **contatto non accidentale** con il Portiere, comunque, nessun goal viene segnato durante il gioco.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore Attaccante.
Situazione 2D Un Giocatore attaccante ha un **contatto non accidentale** con il Portiere mentre viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante.

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 3 – Un Giocatore forza un altro Giocatore contro il Portiere, che è dentro o fuori dall'Area di Porta	
Situazione 3A Un Giocatore attaccante, dopo **aver fatto uno sforzo ragionevole per evitare il contatto**, ha un **contatto accidentale** con il Portiere mentre viene segnato un goal.	Il goal è concesso
Situazione 3B 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 tale contatto. Comunque, nessun goal viene segnato.	L'Arbitro a suo giudizio deve **infliggere la penalità appropriata** al Giocatore Attaccante.
Situazione 3C Se 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 goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante.
Situazione 3D Un Giocatore attaccante, **tramite le proprie azioni** spinge, ostacola o fa cadere un Giocatore in difesa contro il Portiere mentre viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante.
Situazione 4 – Battaglia per un disco libero con il Portiere dentro o fuori dall'Area di Porta	
Situazione 4A Un Giocatore attaccante ha un contatto accidentale con il Portiere mentre entrambi stanno cercando di giocare un disco libero mentre viene segnato un goal.	Il goal è concesso
Situazione 4B Un Giocatore attaccante ha un contatto non accidentale con il Portiere mentre entrambi stanno cercando di giocare un disco libero mentre viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Giocatore attaccante.

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 5 – Situazioni di copertura della visuale	
Situazione 5A Un Giocatore attaccante pattina di fronte al Portiere nella parte superiore dell'area di porta, mentre viene segnato un goal. Il Giocatore attaccante rimane in movimento e non mantiene una posizione significativa nell'area davanti al Portiere.	Il goal è concesso
Situazione 5B Un Giocatore attaccante pattina di fronte al Portiere, ben dentro l'area, mentre viene segnato un goal. 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.	Il goal non è concesso. L'annuncio sarà "No goal per Ostruzione sul Portiere".
Situazione 5C Un Giocatore attaccante pattina di fronte al Portiere, fuori dall'area, mentre viene segnato un goal. Il Giocatore attaccante rimane in movimento e ostacola la capacità del Portiere di difendere la sua porta.	Il goal è concesso
Situazione 5D Un Giocatore attaccante si posiziona nell'area di porta, come per ostruire la visuale del Portiere e ostacolare la sua capacità di difendere la sua porta, e viene segnato un goal.	Il goal non è concesso. L'annuncio sarà "No goal per Ostruzione sul Portiere".
Situazione 5E 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, e viene segnato un goal.	Il goal è concesso

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 6 – Affollamento sul Portiere	
Situazione 6A Un Portiere inizia un contatto con un Giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il Giocatore attaccante libera la posizione immediatamente. Nessun goal viene segnato durante il gioco.	Il gioco continua, nessun fischio.
Situazione 6B Un Portiere inizia un contatto con un Giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area e il Giocatore attaccante non libera la posizione immediatamente, comunque nessun goal 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.
Situazione 6C 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 goal. Anche se il Giocatore attaccante libera subito la posizione, il contatto ostacola la capacità del Portiere di difendere la sua porta.	**Il goal non è concesso.** L'annuncio sarà "No goal per Ostruzione sul Portiere".
Situazione 6D 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 goal.	**Il goal non è concesso.** Una penalità minore non sarà inflitta (solo annullamento del goal). L'annuncio sarà "No goal per ostruzionismo sul Portiere".
Situazione 6E 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.

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 6 – Affollamento sul Portiere	
Situazione 6F Un Portiere inizia un contatto con un Giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera che giustificherebbe una penalità, e il Giocatore attaccante rifiuta di lasciare spazio mentre viene segnato un goal.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere le appropriate penalità al Portiere e/o al Giocatore 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 goal.
Situazione 6G Un Portiere inizia un contatto con un Giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera che giustificherebbe una penalità, e il Giocatore attaccante lascia l'area mentre viene segnato un goal.	Il goal non è 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 goal per ostruzione sul Portiere (più l'annuncio della penalità al Portiere)".
Situazione 6H Un Portiere inizia un contatto con un Giocatore attaccante per stabilire la posizione nell'area usando eccessiva forza o agendo in altra maniera che giustificherebbe una penalità, e il Giocatore attaccante lascia l'area, ma nessun goal viene segnato.	L'Arbitro a suo giudizio deve infliggere la penalità appropriata al Portiere.
Situazione 7 – Contatto con il Portiere	
Situazione 7A 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 la penalità appropriata al Giocatore attaccante.
Situazione 7B Un Giocatore 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 goal viene segnato durante il gioco.	È una simulazione e una Penalità Minore al Portiere (Tuffi / Simulazione).

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 16 – REGOLA 69

Situazioni di Ostruzione al Portiere

DESCRIZIONE	RISULTATO
Situazione 7 – Contatto con il Portiere	
Situazione 7C Un Giocatore difensore dirige il disco nella propria porta mentre un Giocatore attaccante inizia un contatto con il Portiere.	Il goal non è concesso. Inoltre, a suo giudizio, l'Arbitro può infliggere l'appropriata al Giocatore attaccante.
Situazione 7D Un Giocatore difensore 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.	Il goal è concesso

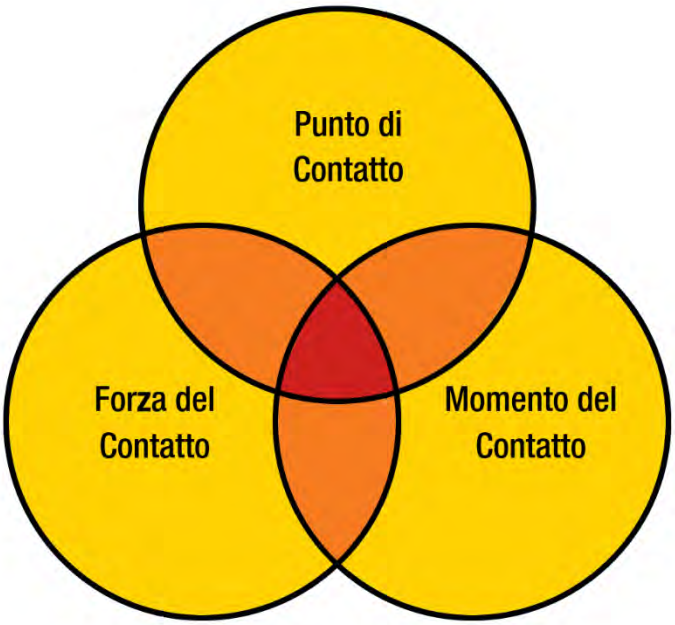
REGOLA 69 Ostruzione sul Portiere – Definizione di "Rilevante Contatto Accidentale"

Rilevante Contatto Accidentale

L'intersezione di queste tre azioni descritte è considerata essere "Rilevante Contatto Accidentale".

Punto di contatto

In che punto (corpo o attrezzatura del Portiere) è avvenuto il contatto? Il punto di contatto è fondamentale per il lavoro difensivo del Portiere?



Forza del contatto

Con quale forza ed efficacia è stato fatto il contatto con il Portiere? L'applicazione della forza è stata efficace per interrompere di conseguenza il lavoro difensivo del Portiere.

Momento del contatto

A che punto è avvenuto il contatto con il Portiere? Il Portiere ha avuto l'opportunità di riposizionarsi e di giocare la propria posizione?

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 17 – REGOLA 84 SUPPLEMENTARI

Penalità in corso prima dell'inizio del Supplementare – Quando i Supplementari sono giocati tre contro tre

ESEMPIO	TEMPO NEL 3° TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	NOTE
1	19:30	A5 – 2	B17 – 2	Le penalità non vanno sull'orologio
2	19:10 19:50	A5 – 2 A7 – 2	B17 – 2	Le Squadre inizieranno il Supplementare in 4 contro 3. Le penalità di A5 e B17 non andranno sull'orologio.
3	19:10 19:25 19:40	A5 – 2 A7 – 2	 B17 – 2	Il Supplementare inizierà con le forze dei Giocatori di tre (3) Pattinatori per la Squadra A e quattro (4) Pattinatori per la Squadra B. Tramite la normale scadenza dei tempi delle penalità, i Giocatori ritorneranno sul ghiaccio. Con la continuazione del gioco, potenzialmente sarà possibile arrivare ad avere le forze sul ghiaccio di cinque (5) contro cinque (5). Comunque, le forze sul ghiaccio saranno aggiustate di conseguenza all'interruzione del gioco successiva.
4	19:10 19:30 19:40	A5 – 2 A7 – 2	B17 – 2 B6 – 2	Il Supplementare inizierà con le forze dei Giocatori di tre (3) contro tre (3). Le penalità di A5 e B17 non andranno sull'orologio. Come le penalità di A7 e B36 scadranno, le forze sul ghiaccio possono arrivare a quattro (4) contro quattro (4). Alla prima interruzione, le forze saranno aggiustate a tre (3) contro tre (3).

TABELLE RIASSUNTIVE

TABELLA 17 – REGOLA 84 SUPPLEMENTARI

Penalità in corso prima dell'inizio del Supplementare – Quando i Supplementari sono giocati tre contro tre

ESEMPIO	TEMPO NEL 3° TEMPO	SQUADRA A	SQUADRA B	NOTE
5	19:30	A5 – 2		Il Supplementare inizierà con le forze sul ghiaccio di tre (3) contro tre (3). Tramite la normale scadenza dei tempi delle penalità, i Giocatori ritorneranno sul ghiaccio. Con la continuazione del gioco, potenzialmente sarà possibile arrivare ad avere le forze sul ghiaccio di cinque (5) contro cinque (5). Comunque, le forze sul ghiaccio saranno aggiustate di conseguenza alla prima interruzione del gioco per portarle a quattro (4) contro tre (3) o tre (3) contro tre (3), come dettato dalla situazione in quella particolare interruzione.
	19:20		B17 – 2	
	19:30	A7 – 2		
	19:50		B36 – 2	

TABELLA 18 – REGOLA 84 SUPPLEMENTARI

Penalità inflitte durante il Supplementare

ESEMPIO	TEMPO NEL SUPPLEMENTARE	SQUADRA A	SQUADRA B	NOTE
1	00:30	A23 – 2		Squadra A – 3 Pattinatori Squadra B – 4 Pattinatori
	01:00		B17 – 2	Squadra A – 3 Pattinatori Squadra B – 3 Pattinatori
	01:30	A7 – 2		Squadra A – 3 Pattinatori Squadra B – 4 Pattinatori

Una volta che la Squadra A riceve la sua seconda Penalità Minore, ogni Squadra deve aggiungere un Giocatore alle sue forze sul ghiaccio. Quando la penalità di A23 scade porterà le forze sul ghiaccio a quattro (4) contro quattro (4) e alla successiva interruzione del gioco le forze sul ghiaccio devono essere ridotte a quel punto a tre (3) contro tre (3).

Comunque, se c'è un'interruzione del gioco una volta che è scaduta la penalità a B17 (e prima che A7 sia scaduta), le forze sul ghiaccio saranno aggiustate a quattro (4) contro tre (3).

Se non c'è alcuna interruzione fino a quando entrambe le Squadre sono tornate a cinque Pattinatori ciascuna, alla successiva interruzione del gioco le forze sul ghiaccio saranno ridotte a tre (3) contro tre (3).

APPENDICE - V

REQUISITI TECNICI

REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

Consulente di Supporto e rispettive Regole decisione per il Video Review e Contestazione dell'Allenatore. Dipende dalle installazioni tecniche e del supporto (numero e posizione delle telecamere, sistemi di comunicazione e impiego del personale) vengono utilizzate le seguenti configurazioni:

DESCRIZIONE E CONFIGURAZIONE	REGOLA 37 – VIDEO REVIEW	REGOLA 38 – CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE
CONFIGURAZIONE 1 - COMPLETA Installazione tecnica completa e Gestione del Video Review sul posto. Revisione rapida e competente di tutte le situazioni di gioco e consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio. **REVISIONE SUL GHIACCIO DELLE PENALITA'** È decisione dell'Arbitro di consultare il Consulente del Video Review per confermare una Doppia Penalità Minore e Maggiore - Regole ➔ **Regole 18.4, 20.6, 21.1**	**MASSIMO EVENTO IIHF ✪✪✪✪✪** Il Consulente del Video Review esaminerà le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. In caso di irregolarità, riferirà all'Arbitro. A. Il disco oltrepassa la linea B. Il telaio della porta è stato spostato, incl. quando sono soddisfatti i criteri per assegnare un goal tecnico C. Tempo scaduto D. Distinto movimento di calciare E. Diretto con qualsiasi parte del corpo F. Deviato da un Ufficiale G. Bastone alto sopra la traversa H. Disco entra in modo corretto I. Entrare in continuazione con il gioco J. Rispetto delle regole "Tiro di rigore"	L'allenatore ha la possibilità di contestare le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 38: A. "Fuorigioco" che porta al goal B. "Interruzione del gioco persa per evento" in Zona di Attacco che porta al goal C. Segnare con giocate che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere"
CONFIGURAZIONE 2 - LIMITATA Installazione tecnica completa e Gestione del Video Review sul posto. Revisione rapida e competente di alcune delle situazioni di gioco e consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio. **NO REVISIONE SUL GHIACCIO DELLE PENALITA'** Nessuna Revisione sul ghiaccio per Doppia Penalità Minore e Maggiore (a causa delle limitazioni delle installazioni tecniche questo punto non è applicabile)	**EVENTO IIHF ✪✪✪✪** Il Consulente del Video Review esaminerà le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. In caso di irregolarità, riferirà all'Arbitro. A. Il disco oltrepassa la linea B. Il telaio della porta è stato spostato, incl. quando sono soddisfatti i criteri per assegnare un goal tecnico C. Tempo scaduto D. Distinto movimento di calciare E. Diretto con qualsiasi parte del corpo F. Deviato da un Ufficiale G. Bastone alto sopra la traversa H. Disco entra in modo corretto I. Entrare in continuazione con il gioco J. Rispetto delle regole "Tiro di rigore"	L'allenatore ha la possibilità di contestare le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 38: A. "Fuorigioco" che porta al goal B. **Non applicabile** (a causa delle limitazioni delle installazioni tecniche questo punto non è applicabile) C. Segnare con giocate che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere"

REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

DESCRIZIONE E CONFIGURAZIONE	REGOLA 37 – VIDEO REVIEW	REGOLA 38 – CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE
CONFIGURAZIONE 3 - LIMITATA Installazione tecnica limitata e Gestione del Video Review completa sul posto. Revisione rapida e competente di alcune delle situazioni di gioco e consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio. **NO REVISIONE SUL GHIACCIO DELLE PENALITA'** Nessuna Revisione sul ghiaccio per Doppia Penalità Minore e Maggiore (a causa delle limitazioni delle installazioni tecniche questo punto non è applicabile)	**EVENTO IIHF ✪✪✪** Il Consulente del Video Review esaminerà le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. In caso di irregolarità, riferirà all'Arbitro. A. Il disco oltrepassa la linea B. Il telaio della porta è stato spostato, incl. quando sono soddisfatti i criteri per assegnare un goal tecnico C. Tempo scaduto D. Distinto movimento di calciare E. Diretto con qualsiasi parte del corpo F. Deviato da un Ufficiale G. Bastone alto sopra la traversa H. Disco entra in modo corretto I. Entrare in continuazione con il gioco J. Rispetto delle regole "Tiro di rigore"	L'allenatore ha la possibilità di contestare le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 38: A. Non applicabile (a causa delle limitazioni delle installazioni tecniche questo punto non è applicabile) B. Non applicabile (a causa delle limitazioni delle installazioni tecniche questo punto non è applicabile) C. Segnare con giocate che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere"
CONFIGURAZIONE 4 - LIMITATA Installazione tecnica limitata e Gestione del Video Review limitata sul posto. Revisione rapida e competente di alcune delle situazioni di gioco e consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio. **NO REVISIONE SUL GHIACCIO DELLE PENALITA'** Nessuna Revisione sul ghiaccio per Doppia Penalità Minore e Maggiore	**EVENTO IIHF ✪✪** Il Consulente del Video Review esaminerà le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. In caso di irregolarità, riferirà all'Arbitro. A. Il disco oltrepassa la linea B. Il telaio della porta è stato spostato, incl. quando sono soddisfatti i criteri per assegnare un goal tecnico C. Tempo scaduto D. Distinto movimento di calciare E. Diretto con qualsiasi parte del corpo F. Deviato da un Ufficiale G. Bastone alto sopra la traversa H. Disco entra in modo corretto I. Entrare in continuazione con il gioco J. Rispetto delle regole "Tiro di rigore" K. Segnare con giocate che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere". Il consulente del Video Review interverrà solo se c'è un evidente errore di giudizio dell'Arbitro(i).	La contestazione dell'Allenatore in conformità con la ➔ Regola 38 non è applicabile: A causa dell'indisponibilità della Contestazione dell'Allenatore, l'Arbitro è libero di verificare autonomamente un'eventuale "Interferenza sul Portiere" tramite Video Review.

REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

DESCRIZIONE E CONFIGURAZIONE	REGOLA 37 – VIDEO REVIEW	REGOLA 38 – CONTESTAZIONE DELL'ALLENATORE
CONFIGURAZIONE 5 - LIMITATA Installazione tecnica limitata e nessuna Gestione del Video Review sul posto. Nessuna consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio. **NO REVISIONE SUL GHIACCIO DELLE PENALITA'** Nessuna Revisione sul ghiaccio per Doppia Penalità Minore e Maggiore	**EVENTO IIHF ✪** Autonomamente per le seguenti situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. A. Il disco oltrepassa la linea B. Il telaio della porta è stato spostato, incl. quando sono soddisfatti i criteri per assegnare un goal tecnico C. Tempo scaduto D. Distinto movimento di calciare E. Diretto con qualsiasi parte del corpo F. Deviato da un Ufficiale G. Bastone alto sopra la traversa H. Disco entra in modo corretto I. Entrare in continuazione con il gioco J. Rispetto delle regole "Tiro di rigore" K. Segnare con giocate che comportano potenziali "Ostruzioni sul Portiere".	La contestazione dell'Allenatore in conformità con la ➔ Regola 38 non è applicabile: A causa dell'indisponibilità della Contestazione dell'Allenatore, l'Arbitro è libero di verificare autonomamente un'eventuale "Interferenza sul Portiere" tramite Video Review.
CONFIGURAZIONE 6 – ASSENTE Nessuna installazione tecnica e nessuna Gestione del Video Review sul posto. Nessuna consulenza a disposizione degli Ufficiali di Gara sul ghiaccio.	L'Arbitro non può verificare e revisionare le situazioni in conformità con la ➔ Regola 37. Comunque l'Arbitro può liberamente consultare i suoi colleghi Ufficiali sul Ghiaccio per la decisione finale. Per verificare se il disco ha oltrepassato la Linea di Porta, Può essere consultato anche il Giudice di Porta dietro la porta.	La contestazione dell'Allenatore in conformità con la ➔ Regola 38 non è applicabile:

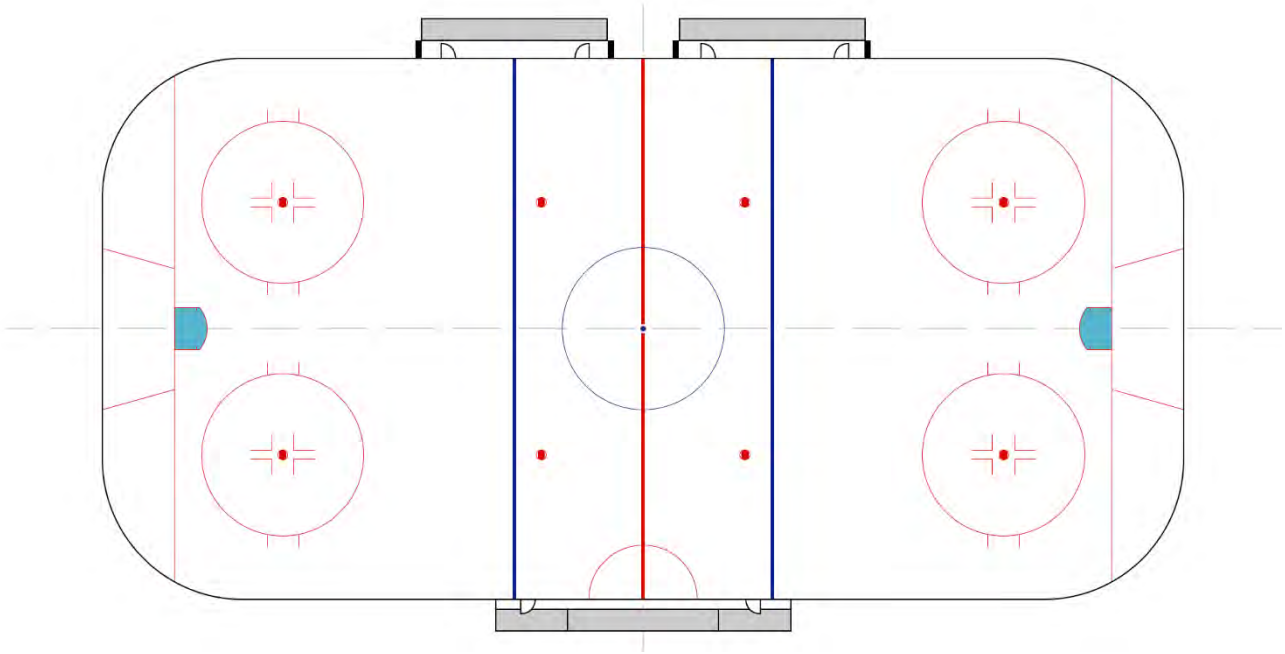
APPENDICE - VI

INFOGRAFICA SUL GHIACCIO

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

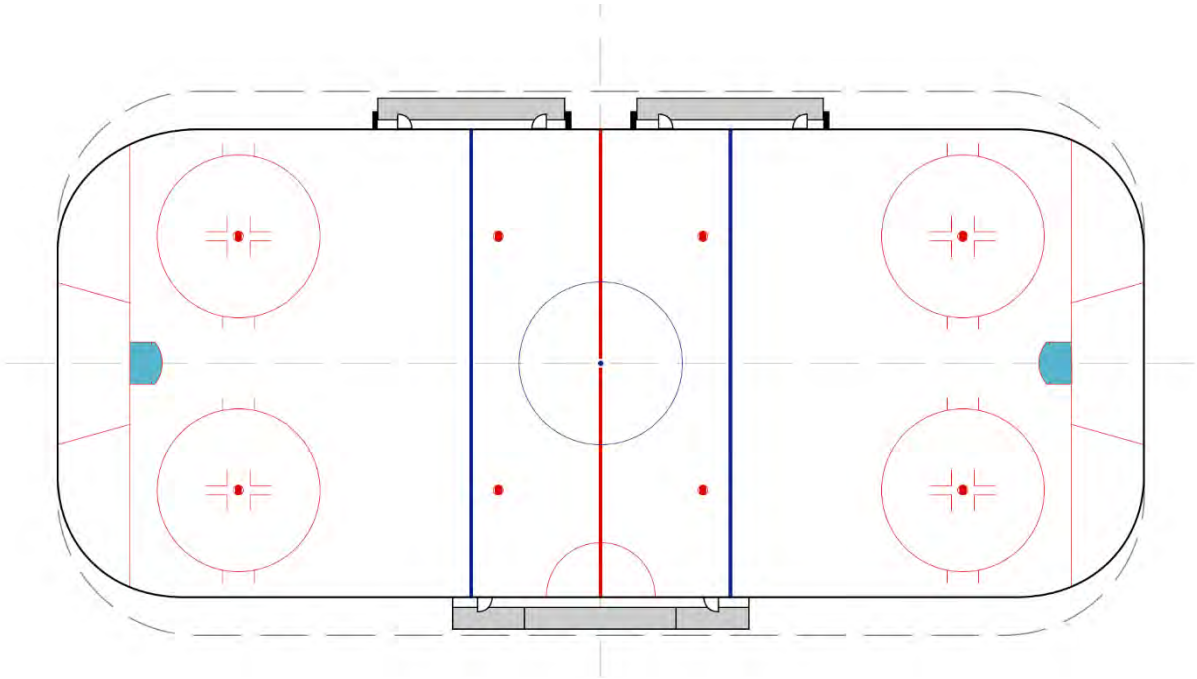
CAMPO DIMENSIONI – LUNGHEZZA 60 METRI X LARGHEZZA 30 METRI

➔ REGOLA 1.2



CAMPO DIMENSIONI – LUNGHEZZA 60 METRI X LARGHEZZA 26 METRI

➔ REGOLA 1.2

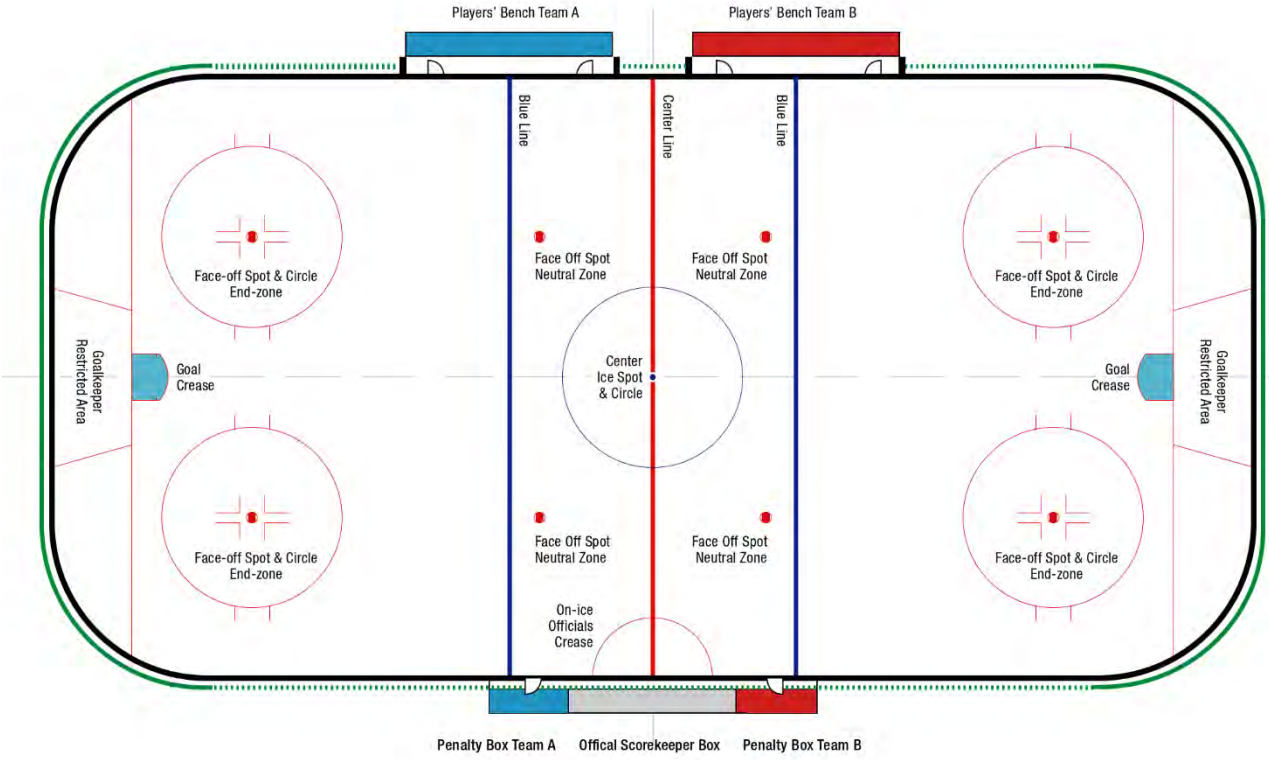


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

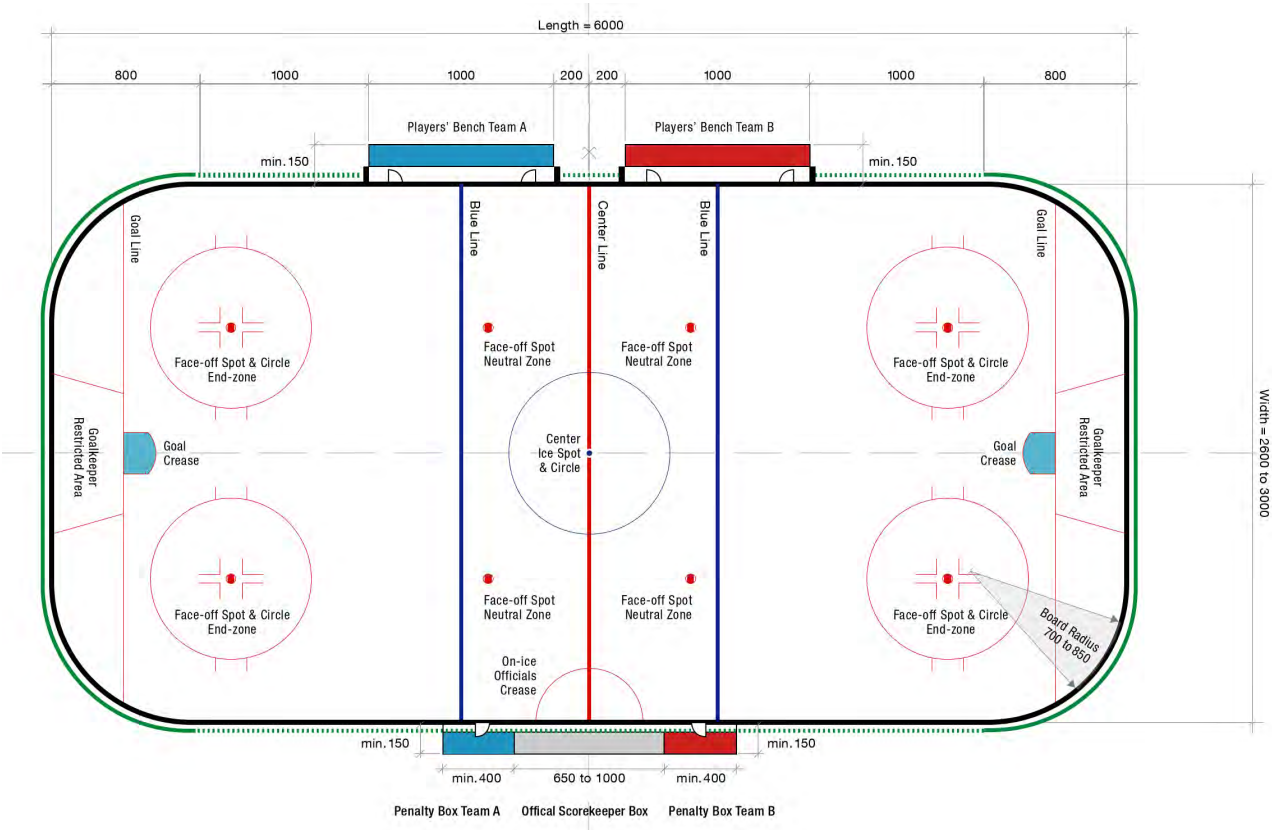
CAMPO & DEFINIZIONI

➔ REGOLA 1.1



DIMENSIONI DEL CAMPO

➔ REGOLA 1.2, 1.3, 3.0

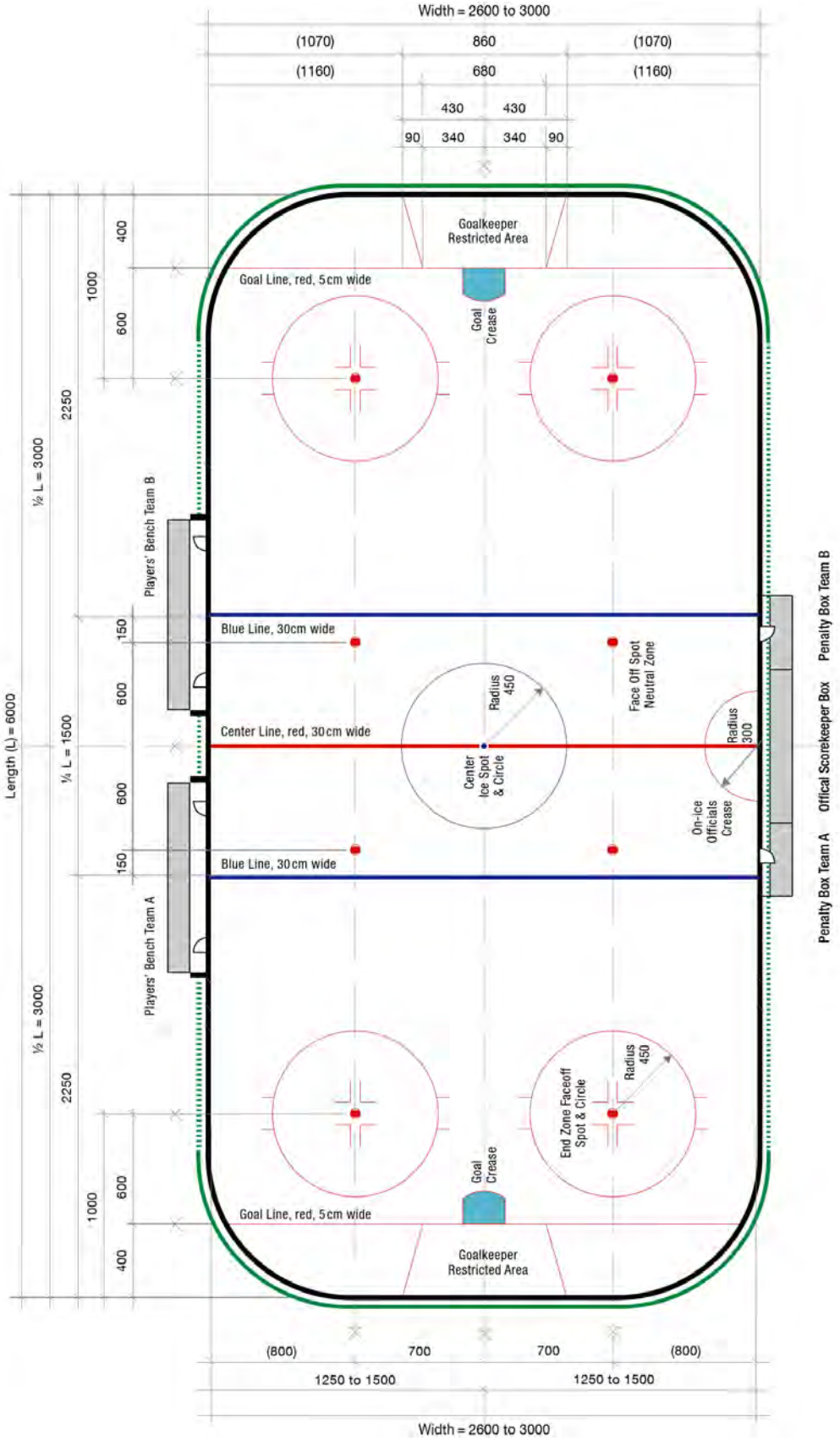


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

LINEE DEL CAMPO

→ REGOLA 1.5, 1.7, 1.8, 1.9

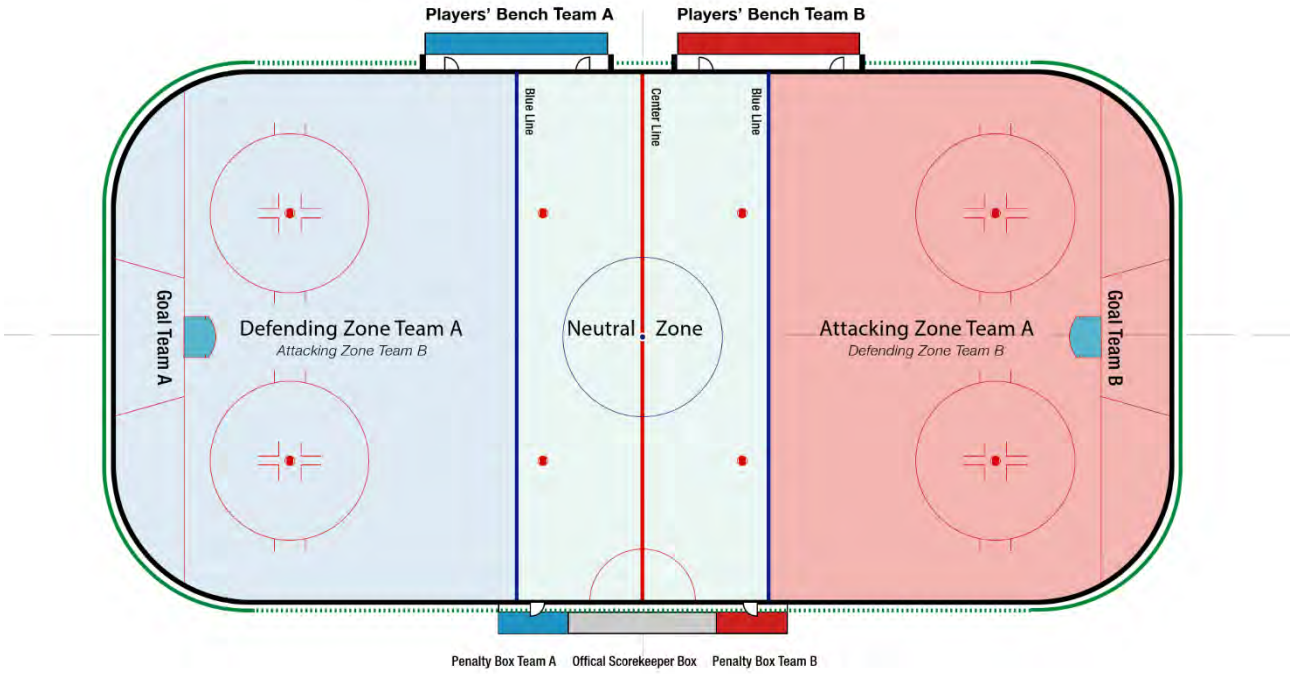


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

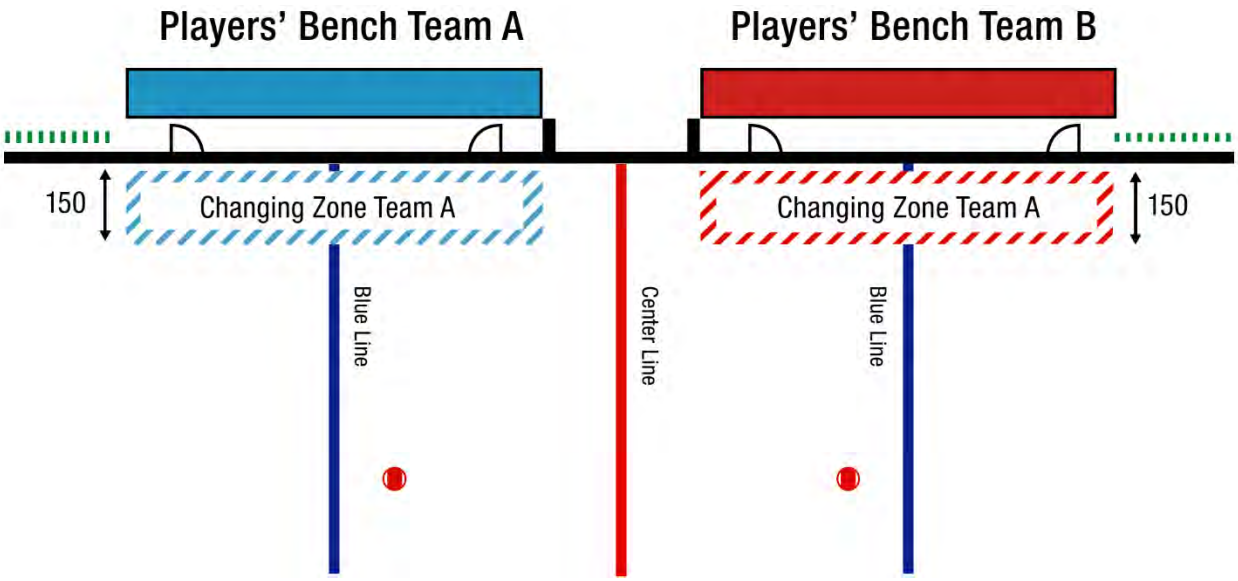
DIVISIONE DELLA SUPERFICIE DEL GHIACCIO

→ REGOLA 1.6



ZONA DI CAMBIO DEI GIOCATORI

→ REGOLA 74

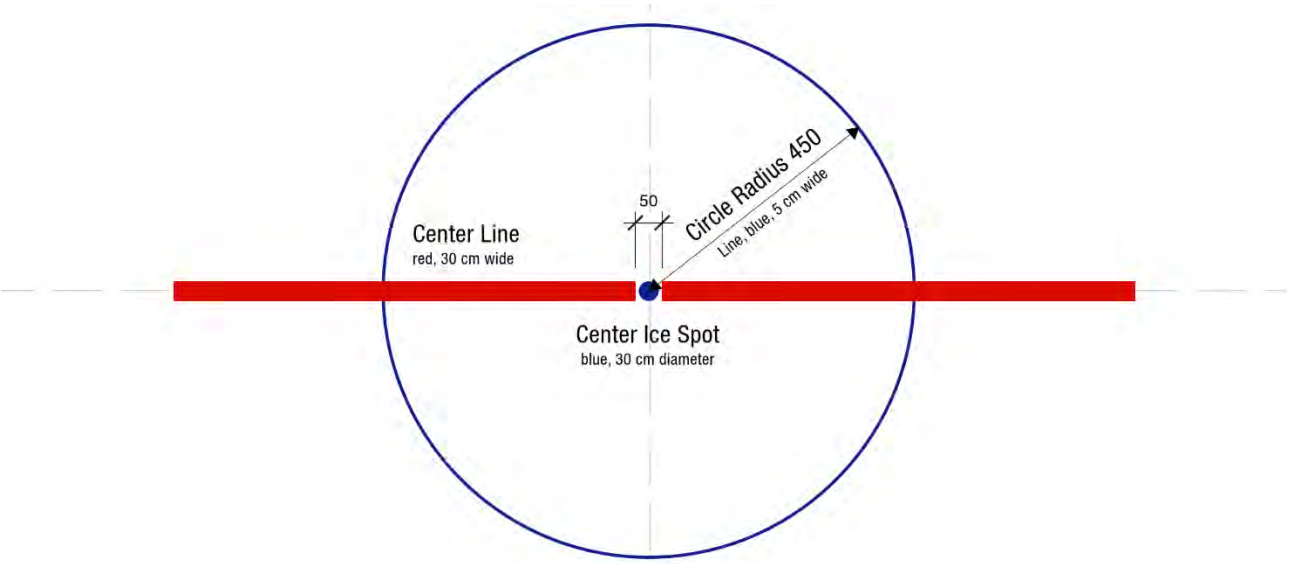


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

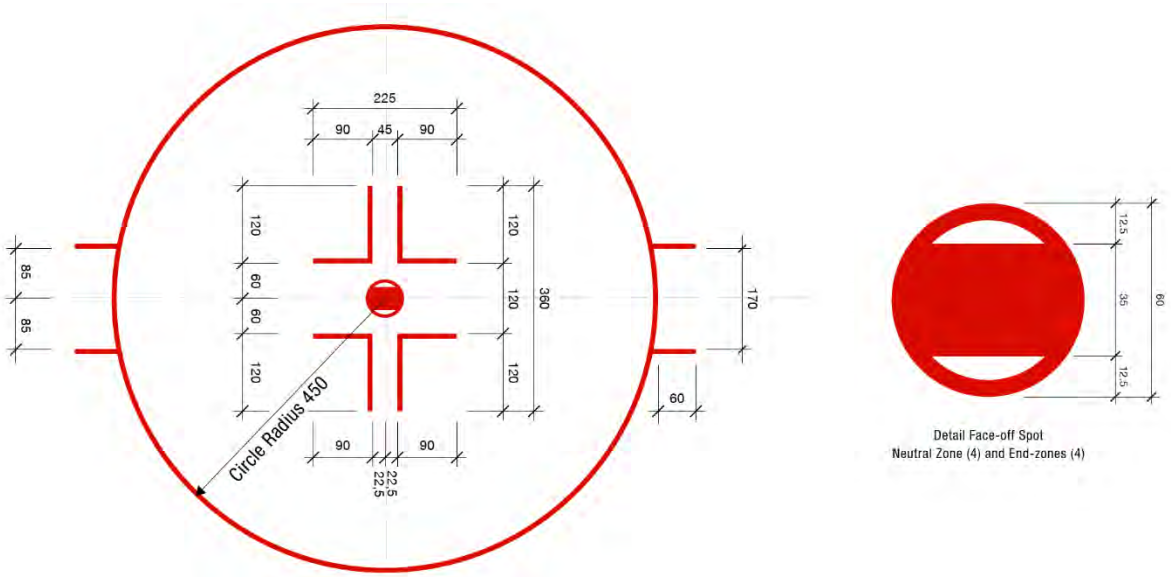
PUNTO DI INGAGGIO E CECHIO A CENTRO CAMPO

➔ REGOLA 1.9



PUNTO DI INGAGGIO E CECHIO A FONDO CAMPO

➔ REGOLA 1.9

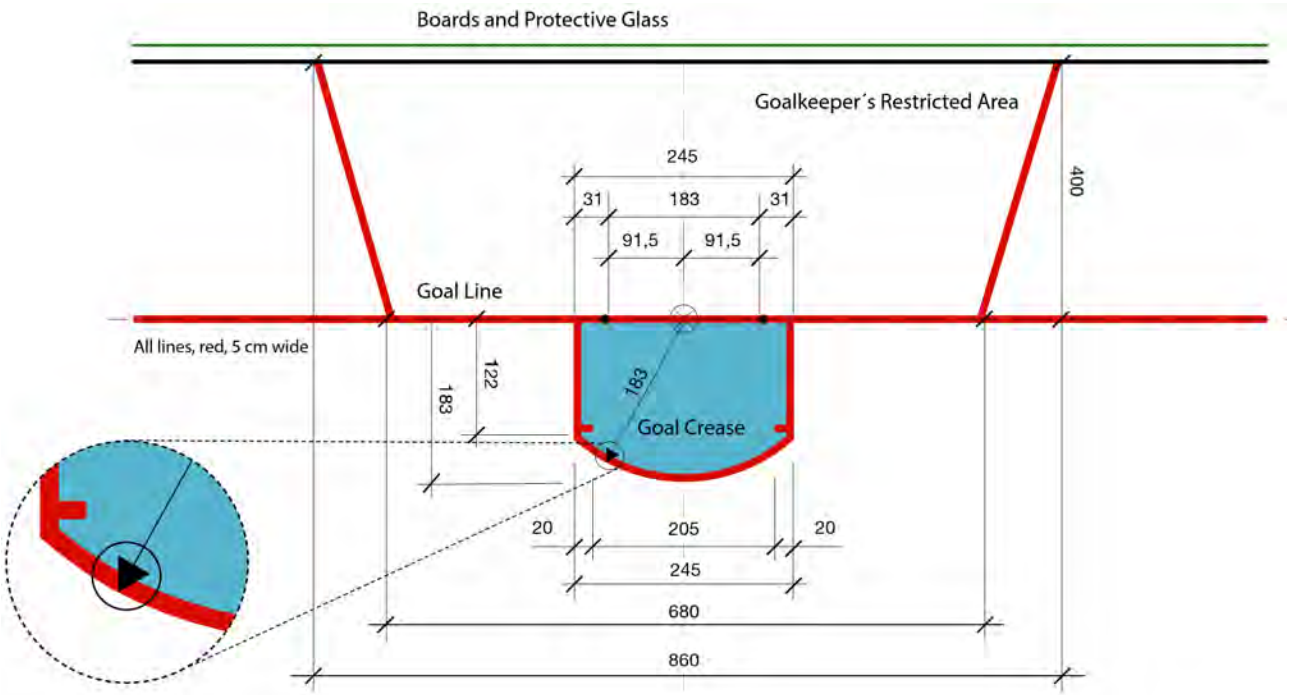


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

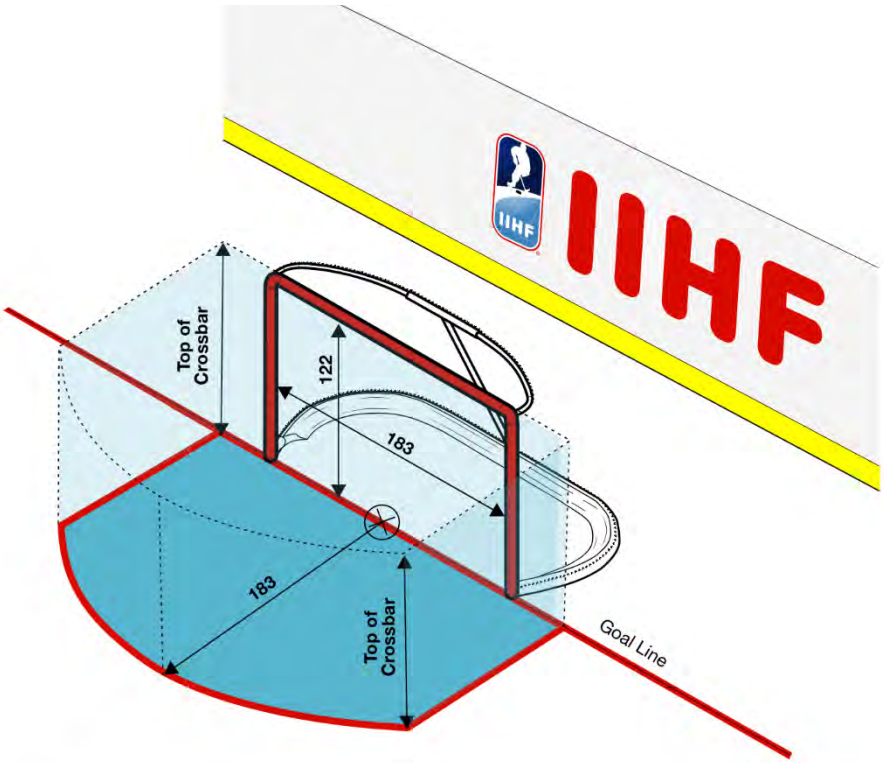
AREA DI PORTA E AREA RISERVATA DEL PORTIERE

→ REGOLA 1.7, 1.8



AREA DI PORTA / 3D

→ REGOLA 1.7

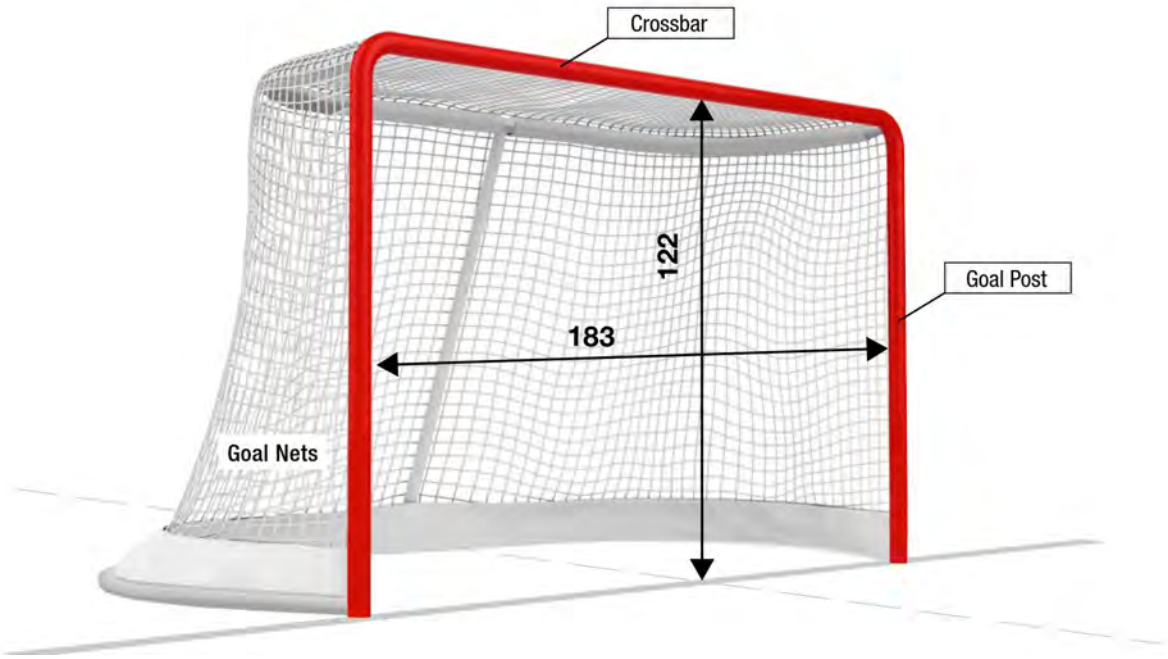


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

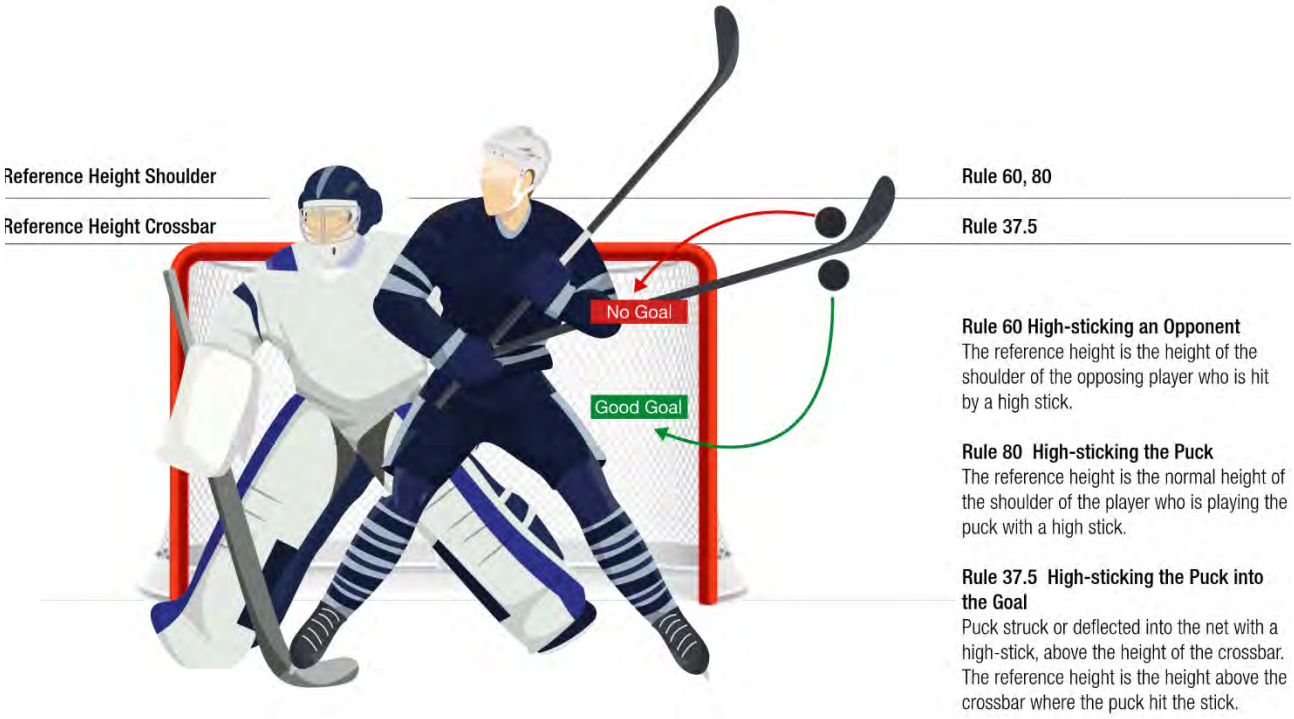
PALI E RETE DELLA PORTA

→ REGOLA 2.1, 2.2



DEFINIZIONE DI BASTONE ALTO

→ REGOLA 37.5, 60, 80

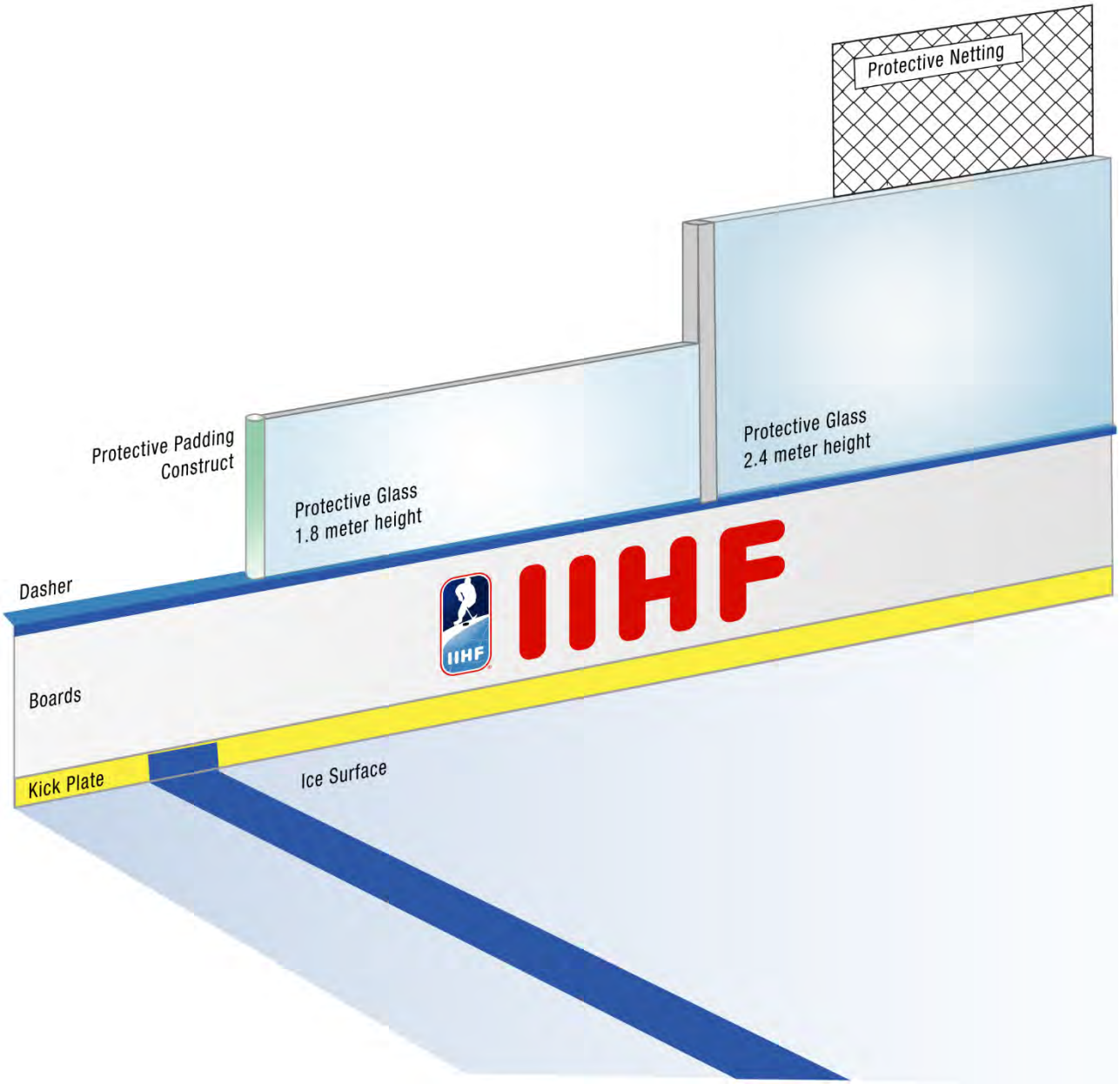


TUTTE LE MISURE IN CM

INFOGRAFICA RIASSUNTIVA

BALAUSTRE E VETRO PROTETTIVO E RETI

→ REGOLA 1.3, 1.4



TUTTE LE MISURE IN CM

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Brandschenkestrasse 50, PO-Box
8027 Zurich, Switzerland

Phone +41 44 562 22 00
E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com