



Raccolta delle modifiche e interpretazioni delle regole

Un complemento al IIHF Rulebook 2023-2024

Aggiornato al 25.07.2023

Indice dei contenuti

Generale 4

Applicazione delle regole partita contro squadre straniere 4

Applicazione delle regole partita tra squadre femminili e maschili 4

Regole Unified Rule Book, non sono applicate: 4

Applicazione delle regole di gioco tra squadre di diverse categorie e livelli nel caso di partite di preparazione e amichevoli. 5

Applicazione del regolamento alle partite della National Cup 5

Modifiche alle regole e Interpretazioni 5

Regola 5.1. - Giocatori idonei 5

Regola 8 - Giocatore penalizzato infortunato - sostituzione 6

Regola 8 - Giocatore infortunato - quando interrompere il gioco? 6

Regola 8.3 - Sangue 6

Règle 9.1 - Uniforme della squadra 6

Regola 9.6 - Casco e visiera 6

Regola 9.7 - Visiera colorata o tinta 7

Regola 9.7 - Protezione facciale 7

Regola 9.13 + 202.3 - Paradenti 7

Regola 10.1 - Bastone - Nexus 7

Regola 10.4 - Bastone abbandonato portiere 7

Regel 10.4 - Bastone perso durante il gioco 8

Regola 10.5 - Misurazione del bastone 8

Regola 10.6 - Misurazione del bastone prima di un tiro di rigore 8

Regola 12.1 - Equipaggiamento illegale - Differenza regole 12.1, 102.9 e 202.9. 8

Regola 19.5 - Penalità minore coincidenti - stessa interruzione di gioco 8

Regola 20.3 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time) 8

Regola 20.4 - Penalità maggiore - Penalità maggiore e automatica penalità partita cattiva condotta. 9

Regola 22.1 - Penalità cattiva condotta 9

Regola 24 - Tiro di rigore - Lancio d'oggetti 9

Regola 24 - Tiro di rigore - Controllo prima del tiro 9

Regola 31.11 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato 9

Regola 34.7 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione 9

Regola 37.4 + 49.2 - Distinto movimento di calciare 10

Regola 37 - Video Review - 38.4 - Coach's Challenge 10

Regola 37.7 - Giudice di porta-Video Review non disponibile 10

Regola 39 Abusi agli ufficiali / Regola 40 Abuso fisico agli ufficiali 10

Regole 39/49/75 - Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento) 12

Regola 39.4 Tirare lontano il disco 13

Regola 39.5VII Abusi agli ufficiali dopo la partita 13



Modifiche e interpretazioni delle regole 2023 - 2024

Regola 46 - Pugni (bagarre)	13
Regola 60 - Bastone alto	13
Regola 61 - Colpo di bastone (tra le gambe).....	13
Regola 63 - Ritardo di gioco- Tirare o lanciare il disco fuori dal ghiaccio	14
Regola 70.9 - Abbandonare la panchina dei penalizzati	14
Regola 76.2 - Dove fare gli ingaggi - Sanzioni assegnate	15
Regola 76.6 - Ingaggi falsati - codice foglio partita	15
Regola 78 - Segnare una rete - porta spostata	16
Regola 78 - Segnare un gol - alla fine di un tempo.....	16
Regola 81 - Icing	16
Regole 83.1 - Fuorigioco nel secondo periodo	16
Regola 85 - Disco fuori dal campo	16
Regola 86.3 - Scelta della porta da difendere	16
Regola 202 - Protezione della nuca o del collo	16
Supplemento - Esempi di Penalità	17
Tabella delle possibilità di penalità SEAF	19
Tabella delle possibilità di penalità SC (NL/SL/U20-Elit/U17-Elit)	20

Estratto Statuto SIHF, Art. 7, comma 4: il testo tedesco fa fede in caso di discrepanze redazionali tra le diverse versioni linguistiche ufficiali.

Generale

Applicazione delle regole partita contro squadre straniere

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

Applicazione delle regole partita tra squadre femminili e maschili

Queste partite si giocano senza contatto fisico (*Regola 101 Colpi illegali - hockey femminile*).

Regole Unified Rule Book, **non sono applicate:**

NL

- 9.3. 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.
- 22.4. Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.
- 34.3. Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.
- 37.7. Giudice di porta - Video Review non disponibile
- 38.3. 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 Coach Challenge.

SL

- 9.3. Le maglie devono essere indossate completamente al di fuori dei pantaloni.
- 18.4. Revisione video sul ghiaccio di una doppia penalità minore per bastone alto.
- 20.6. Revisione video sul ghiaccio per una penalità maggiore
- 21.5. Revisione video sul ghiaccio per una penalità di partita
- 22.4. Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.
- 34.3. Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.
- 37.7. Giudice di porta - Video Review non disponibile
- 38.3. 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 Coach Challenge.

SEAF (incl.MSL) / U20Elit / U17Elit

- 5.3. 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.
- 9.3. Le maglie devono essere indossate completamente al di fuori dei pantaloni
- 18.4. Revisione video sul ghiaccio di una doppia penalità minore per bastone alto
- 19.4. Penalità negli ultimi 5 minuti e nei supplementari (3' e 1')
Eccetto: negli U20Elit, dove la regola è applicata
- 20.6. Revisione video sul ghiaccio per una penalità maggiore
- 21.5. Revisione video sul ghiaccio per una penalità di partita
- 22.4. Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.
- 34.3. Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.
- 37+38. Video Review resp. Coaches Challenge
Eccezione : 37.3ix Un disco che entra in porta come risultato della continuazione di un'azione, il cui risultato non è stato influenzato da un segnale di fischio dell'arbitro in seguito alla perdita di contatto visivo del disco.

Applicazione delle regole di gioco tra squadre di diverse categorie e livelli nel caso di partite di preparazione e amichevoli.

Penalità:

NL/SL/leghe femminili/leghe attive/seniori → 5min senza PPCC possibile

Leghe giovanili → 5min senza PPCC NON possibile (in più, sempre automaticamente PPCC)

Equipaggiamento:

NL/SL/leghe attive/seniori → avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione → 2min → 10min → PPCC

Leghe femminili/leghe giovanili → Avvertimento alle due squadre → 10 → PPCC

Carica illegale :

NL/SL/leghe attive/leghe giovanile (Elit, Top, U20A) - Cariche autorizzate*

Seniori / Leghe femminili / Leghe femminili (U17A, U15A, U13A) - Cariche NON autorizzate*

* In Svizzera romanda, in 4a lega, le cariche sono proibite. Se una squadra di 4a lega della SR gioca contro un altro avversario, le regole relative alle cariche illegali vengono applicate come se si trattasse di una squadra femminile.

Le regole vengono applicate nella maniera seguente :

Squadre	Penalità applicabili	Equipaggiamento:	Carica illegale
NL/SL contro MHL fino alla 4a lega	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro U20/U17	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro Leghe femminili	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzate
Leghe femminili contro Leghe giovanile	5min senza PPCC possibile	Avvertimento alle due squadre -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro Leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzate
Leghe femminili contro Leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzate
Leghe giovanile contro Leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadra del giocatore colpevole -> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzate

* I campionati di divertimento (bar) sono gestiti allo stesso modo dei campionati senior.

Applicazione del regolamento alle partite della National Cup

Nelle partite di National Cup, le penalità di partita sono assegnate in conformità con l'Unified Rulebook 22/23 per il relativo tipo di penalità. Si applicano le sanzioni previste dal Regolamento Unificato 22/23 (anche per le squadre SL).

Modifiche alle regole e Interpretazioni

Regola 5.1. - Giocatori idonei

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

Regola 8 - Giocatore penalizzato infortunato - sostituzione

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

Risposta: 2, uno per il 2' e uno per il 10'.

Regola 8 - Giocatore infortunato - quando interrompere il gioco?

Interruzione immediata del gioco se è visibile una lesione grave (ad esempio, disco direttamente sul viso, taglio chiaramente visibile sul collo, ecc.)

Non c'è interruzione immediata del gioco se l'azione non è stata vista o se l'azione è stata vista ed è possibile una lesione alla testa o al braccio/gamba. In questo caso, il gioco viene interrotto non appena la squadra del giocatore infortunato è in possesso del disco o quando non c'è un'opportunità immediata di segnare per nessuna squadra.

Regola 8.3 - Sangue

Il giocatore deve lasciare il ghiaccio quando gli viene richiesto dall'Arbitro. Se il giocatore non si adegua, verrà dato un avvertimento e l'ulteriore partecipazione al gioco sarà punita con una penalità minore.

Règle 9.1 - Uniforme della squadra

NL / SL / U20-Elit / U17Elit

Le squadre devono giocare con i colori delle maglie confermati per iscritto prima dell'inizio del campionato. Nel caso in cui la squadra di casa debba cambiare le proprie maglie perché la squadra ospite non indossa le maglie chiare fornite, verrà aperta una procedura contro il club colpevole presso il giudice unico competente.

SEAF (incl. MSL)

In caso di somiglianza di colore delle divise durante una partita di campionato, il club di casa ha il diritto di indossare la sua divisa originale. Il club ospite deve indossare un colore diverso. Su un campo neutro, la decisione viene presa per sorteggio.

Per le regole relative alle differenze di colore, vedere il documento Estratto dalle Regole e Linee guida SEAF e le Linee guida per le partite MHL.

Regola 9.6 - Casco e visiera

Generale

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

I guardalinee comunicano le loro constatazioni all'arbitro principale (così come se il laccetto e la visiera non sono portate correttamente), che ha l'obbligo di avvertire la squadra (Giovani e donne le due squadre) e ogni altra infrazione di equipaggiamento non corretto è penalizzata in conformità alle Regole 12.1, 102.9 e 202.9 come segue:

NL/SL → nessuna sanzione e nessuna nota

Altre leghe vedi regolamento 12.1.

Obbligo di indossare il casco nella panchina dei giocatori.

NL/SL : I portieri di riserva non hanno l'obbligo di indossare il casco.

Giovanili U13-U20 : i portieri (riserva dei portieri) devono indossare obbligatoriamente un casco da certificato.

Regola 9.7 - Visiera colorata o tinta

Ad un giocatore è permesso di giocare con una visiera colorata o tinta solamente se in possesso dell'autorizzazione speciale da parte del Medical Committee. Il giocatore deve poter presentare la suddetta autorizzazione in qualsiasi momento allor quando giochi con una visiera colorata o tinta. Il giocatore deve presentare di propria iniziativa l'autorizzazione all'arbitro principale prima dell'inizio di ogni partita. Se il giocatore non sia in grado di presentare l'autorizzazione deve cambiare la visiera ed essere punito conformemente alla regola IIHF 9.8.

Regola 9.7 - Protezione facciale



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

Regola 9.13 + 202.3 - Paradenti

Un giocatore "overage" che gioca in una categoria U20 deve rispettare le regole della categoria - ovvero deve portare il paradenti, Vale a dire che deve indossare un paradenti, preferibilmente realizzato appositamente, se non indossa una protezione facciale completa (visiera completa o griglia).

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

Regola 10.1 - Bastone - Nexus



Questi bastoni sono ammessi purché corrispondano alle dimensioni stabilite e siano avvolti con nastro adesivo. Non è indicato se il taglio debba essere avvolto (più visibile) o meno.

Regola 10.4 - Bastone abbandonato portiere

Un bastone intatto lasciato cadere accidentalmente dal portiere può essere spostato, spinto o fatto scivolare da un compagno di squadra verso il portiere. Se si tratta del bastone di un compagno di squadra, questo non è consentito e sarà sanzionato con una penalità minore, a meno che il portiere non abbia precedentemente giocato con il bastone di un giocatore.

Regel 10.4 - Bastone perso durante il gioco

Il giocatore A13 perde il suo bastone intatto nella ZN e il gioco continua. Per assicurarsi che il bastone non interferisca con il gioco, un LM (il gioco è ancora in corso) lo raccoglie e lo porta alla panchina dei giocatori A. Questo non è accettabile perché il giocatore avrebbe potuto raccogliere il suo bastone dopo e continuare a giocare.

Regola 10.5 - Misurazione del bastone

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

Regola 10.6 - Misurazione del bastone prima di un tiro di rigore

Nessuna misurazione sarà autorizzata durante i rigori per determinare il vincitore.

Regola 12.1 - Equipaggiamento illegale - Differenza regole 12.1, 102.9 e 202.9.

Se un pezzo di equipaggiamento (escluso il casco, vedi regola 9.6) non viene indossato in conformità alle regole, si procede come segue:

NL / SL lege attive (MHL-4.lega, seniori, veterani)

> Avvertimento alla squadra > Penalità minore

Se lo stesso giocatore è coinvolto una seconda volta, riceve una penalità di cattiva condotta e PPCC la terza volta.

Leghe giovanili e donne

> Avvertimento alle due squadre > Penalità cattiva condotta

Se questo accade allo stesso giocatore (giocatrice) una seconda volta, riceve un PPCC > 2° 10' nella partita.

Regola 19.5 - Penalità minore coincidenti - stessa interruzione di gioco

Alle 19:30 (0:30 sull'orologio), la Squadra A sta giocando in inferiorità (4 contro 5). Poco prima della fine del primo periodo, l'arbitro chiama una penalità minore ritardata contro un giocatore della Squadra B. La penalità viene chiamata dopo la fine del periodo (0:00 sul cronometro).

Le squadre tornano sul ghiaccio all'inizio del secondo periodo e un giocatore della Squadra A riceve una penalità minore per condotta antisportiva (20:00 sul cronometro). Quanti giocatori ci sono sul ghiaccio all'inizio del periodo?

RISPOSTA: iniziamo il secondo periodo con un 4 contro 5. La penalità minore contro la Squadra B alla fine del primo periodo e la penalità minore contro la Squadra A all'inizio del secondo periodo sono considerate parte della stessa interruzione di gioco. Le penalità sono coincidenti e non vengono mostrate sull'orologio.

Osservazione:

La stessa interpretazione si applica se viene assegnata una penalità alla Squadra A durante un'interruzione di gioco e la Squadra B riceve poi una penalità minore di panca su ingaggio. Anche in questo caso, la situazione dell'orologio deve essere regolata e il punto di ingaggio ridefinito.

Regola 20.3 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)

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

Regola 20.4 - Penalità maggiore - Penalità maggiore e automatica penalità partita cattiva condotta.

Se a un giocatore viene inflitta una seconda penalità maggiore, riceverà un'automatica penalità partita di cattiva condotta. Se la seconda penalità era un 5'+PPCC, riceverà comunque solo un PPCC.

Regola 22.1 - Penalità cattiva condotta

Un giocatore che riceve una penalità di cattiva condotta nel terzo periodo, che gli impedisce di rientrare durante il tempo regolamentare o i tempi supplementari, deve andare negli spogliatoi.

Regola 24 - Tiro di rigore - Lancio d'oggetti

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

Regola 24 - Tiro di rigore - Controllo prima del tiro

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

Regola 31.11 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato

Se un ufficiale di gara è ferito, si applica la seguente procedura :

- a) In caso di défaillance di un Head nel sistema a 4, il gioco prosegue col sistema 3.
In caso di défaillance di un LM, gli Heads devono sostenere le responsabilità (compiti) delle linee.
> A questo proposito, si veda il IIHF Officiating Procedure Manual (OPM)
- b) In caso di défaillance nel sistema a 3, il gioco continuerà nel sistema a 2 (se possibile, entrambi con la stessa maglia).
- c) In caso di défaillance nel sistema a 2, la partita può continuare nel sistema a 1, a condizione che entrambi gli allenatori concordino.

Regola 34.7 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione

Se si nota che il tempo non scorre, l'arbitro/LP deve interrompere immediatamente il gioco, a meno che una squadra non abbia una ragionevole opportunità di segnare una rete.

Se il gioco viene interrotto immediatamente, l'orologio viene impostato sull'ultimo tempo fermato.

Se il gioco non viene immediatamente interrotto a seguito di una ragionevole opportunità di segnare una rete, il tempo approssimativamente giocato verrà modificato alla successiva interruzione (lasciando il cronometro in funzione) e il prossimo ingaggio avrà luogo nel punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto.

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

Regola 37.4 + 49.2 - Distinto movimento di calciare

Un " disco calciato " che viene " deviato " dal bastone di qualsiasi giocatore (eccetto il bastone del portiere) è considerato un "gol valido". "

Regola 37 - Video Review - 38.4 - Coach's Challenge

Domanda: Gli arbitri possono negare un gol se l'allenatore chiede un Coach's Challenge per aver ostacolato il portiere e gli arbitri vedono che si tratta di una situazione di bastone alto?

Risposta:: Il Coach's Challenge si applica solo alla situazione specifica che la squadra sta contestando..

Procedura:

In base alla Regola 37, il VGJ e gli arbitri devono prima stabilire se il gol è un gol valido (gol calciato, disco deviato in porta da un bastone alto, ecc.).

Se il gol viene annullato, non c'è alcuna penalità per Coach's Challenge, poiché non era necessario a causa di questa decisione.

Se l'obiettivo viene convalidato, il Coach's Challenge viene controllato:

- Se si tratta di un'ostruzione sul portiere > Gol non valido.
- Se no > Gol valido > Penalità minore di panchina per la squadra che ha commesso l'infrazione.

Regola 37.7 - Giudice di porta-Video Review non disponibile

In Svizzera, nessuna lega utilizza i giudici di porta dietro la porta.

Regola 39 Abusi agli ufficiali / Regola 40 Abuso fisico agli ufficiali

NL / SL / U20ELIT / U17ELIT

Allenatori, membri dello staff e funzionari del club

Qualsiasi dirigente, allenatore, membro dello staff o funzionario del club che trattenga o colpisca un arbitro sarà sanzionato con una penalità di partita cattiva condotta e dovrà abbandonare la gara. Il caso deve essere segnalato all'organo disciplinare competente per la revisione.

Procedura:

Subito dopo una partita in cui è stata inflitta la penalità di cattiva condotta per la partita, la squadra arbitrale decide in quale categoria ritiene rientri l'incidente e riferisce il caso oralmente alla Referee Management (RiC o Director Officiating - Officiating Department), indicando la categoria e la natura dell'incidente. Viene anche presentata una relazione scritta al Giudice Unico. Il Giudice Unico esamina, valuta e decide in merito all'incidente e determina anche lo svolgimento del procedimento.

Nota :

L'Officiating Department ha il diritto di presentare una richiesta al Giudice Unico nei casi riguardanti la procedura IV, in circostanze eccezionali e nei casi di incidenti ignorati e non sanzionati.

Generale:

Non ci dovrebbero essere più casi che rientrano tra le categorie. Un caso dovrebbe - se raggiunge il contenuto potenziale richiesto - essere classificato in una di queste tre categorie.

Categorie I

(Sospensione partita)

La Categoria I comprende tutte le situazioni in cui l'arbitro o il guardalinee vengono minacciati o infastiditi in qualsiasi modo senza contatto fisico. Sono da valutare in questa categoria anche tutti gli insulti e le denigrazioni nei confronti di un arbitro o di un guardalinee. Un caso speciale in questa categoria è quando un giocatore cerca di allontanarsi dall'arbitro o dal guardalinee durante un alterco con un avversario.

La sanzione per questa categoria è una sospensione di almeno una partita fino a quattro.

Esempi che potrebbero rientrare in questa categoria: Qualsiasi giocatore che umilia o minaccia fisicamente un arbitro o un guardalinee agitando un bastone o qualsiasi parte della sua attrezzatura o oggetto. Qualsiasi giocatore che, insulta, denigra - sia con parole che con gesti - o usa un linguaggio scortese, offensivo o insultante nei confronti dell'arbitro o del guardalinee. Inoltre, i giocatori che tentano di allontanarsi dall'arbitro o dal guardalinee che è intervenuto durante o dopo un alterco e che, così facendo, danneggiano fisicamente l'arbitro o il guardalinee, saranno penalizzati in questa categoria.

Categoria II

(Sospensioni di partite)

La Categoria II comprende tutte le situazioni in cui un giocatore entra in contatto fisico con l'arbitro o il guardalinee e questo contatto va oltre quello che ci si aspetterebbe nel gioco in quella situazione. Questo include il contatto fisico incauto, ma senza l'intenzione di attaccare o ferire fisicamente l'arbitro o il guardalinee. Tuttavia, l'azione può esporre l'arbitro o il guardalinee a un potenziale pericolo. Questa categoria comprende anche le azioni in cui l'Arbitro o il Guardalinee viene deliberatamente attaccato, ma l'intensità è troppo bassa per esporlo al pericolo. Inoltre, un giocatore che spara incautamente il disco in direzione dell'arbitro o del guardalinee viene penalizzato in questa categoria. Questa categoria comprende anche le situazioni in cui un giocatore sputa in direzione dell'Arbitro o del Guardalinee senza toccarlo.

La sanzione per questa categoria è una sospensione minima di tre partite e massima di sette.

Esempi che potrebbero rientrare in questa categoria: Qualsiasi giocatore che, in qualsiasi modo, danneggia fisicamente un Arbitro o un Guardalinee (ad eccezione delle azioni descritte nella Categoria III) senza l'intento di ferire, sarà penalizzato in conformità a questa categoria. Le situazioni in cui un giocatore spara il disco all'Arbitro o al Guardalinee saranno valutate in questa categoria se il giocatore lo fa per negligenza e l'Arbitro o il Guardalinee non poteva aspettarsi che il disco fosse giocato nella sua direzione.

Categoria III

(Sospensioni di partite)

La Categoria III comprende tutte le situazioni in cui un giocatore ferisce deliberatamente l'integrità fisica di un arbitro o di un guardalinee. Questa categoria comprende anche le situazioni in cui un arbitro o un guardalinee viene sputato o si sporca di sangue. Le penalità comprendono anche le situazioni in cui un giocatore tira deliberatamente il disco all'arbitro o al guardalinee, che lo tocchi o meno.

La sanzione per questa categoria è una sospensione di almeno sette partite.

Qualsiasi giocatore che colpisca intenzionalmente, ferisca intenzionalmente o diventi violento nei confronti di un arbitro o di un guardalinee o che in qualsiasi modo tenti di ferire o mettere in pericolo un arbitro o un guardalinee sarà penalizzato in questa categoria.

Chiarimento per l'applicazione: "Intento" deve essere inteso come qualsiasi intenzione e anche come possibile reato.

Regole 39/49/75 - Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento)

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

In base alle regole 39.1. e 75.1, questi comportamenti o altri simili non specificamente menzionati nel regolamento dovrebbero essere penalizzati come segue:

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

Simulare un non vedente

Un giocatore o un ufficiale di squadra che si copre gli occhi, fa segni con gli occhiali o altre infrazioni (minori e meno evidenti) riceverà una penalità minore o una penalità minore in panchina.

Un giocatore o un ufficiale di squadra che si copre gli occhi in relazione a un "non vedente" o a un'azione simile che mette in discussione l'integrità e l'autorità dell'arbitro, subirà una penalità di partita per cattiva condotta.

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

Se un attaccante che si trova **fuori dall'area di porta**, si posiziona di fronte al portiere avversario e davanti alla faccia del portiere agita le braccia o il bastone riceverà una penalità minore (regola 75).

Un joueur de champ à l'attaque qui se positionne, **en dehors du territoire de but**, devant le gardien de but adverse et qui s'engage dans des actions telles qu'onduler ses bras ou sa crosse devant le visage du gardien de but se verra infliger une pénalité mineur (règle 75).

Il portiere si rompe il bastone sulla porta - **un comportamento frustrato:**

Nessuno viene messo a rischio, nessuna penalità.

Una persona è in pericolo (ad esempio, a causa di un movimento a pendolo che oscilla o di parti volanti.):

Situazione 1: Tocca l'arbitro → PPCC (Regola 39)

Situazione 2: Tocca un avversario → 2' (Regola 75)

Situazione 3: Tocca pericolosamente un avversario -> 5+PPCC NL/SL/U20-Elit/U17-Elit / MAT MSL/SEAF (Regola 53.6)

Il portiere rompe il bastone sulla porta - per protestare contro una decisione dell'arbitro:

Situazione 1: Tocca una persona → 2' (Regola 39)

Situazione 2: Tocca l'arbitro o lancio verso l'arbitro → PPCC (Regola 39)

Situazione 3: Tocca un avversario → 2' (Regola 39) + 2' (Regola 75)

Situazione 4: Tocca pericolosamente un avversario -> 2' (Regola 39) + 5+PPCC NL/SL/U20-Elit/U17-Elit / MAT MSL/SEAF (Regole 53.6)

Il giocatore lancia il suo bastone rotto:

Situazione 1: Tocca una persona > nessuna penalità

Situazione 2: Tocca un avversario > Penalità minore (2')

Situazione 3: Tocca pericolosamente un avversario > 5+PPCC NL/SL / MAT U20-Elit/MHL/NAFS (Regole 53.6).

Situazione 4: Tocca un arbitro > PPCC (regola 39)

Un giocatore che tira il disco dopo il fischio e ferisce un avversario riceve una penalità di cattiva condotta. L'arbitro dovrà redigere un rapporto PSO in LN/SL e un BESO nelle altre leghe).

Un giocatore attaccante che spruzza il portiere che ha bloccato il disco, con ghiaccio/neve durante la frenata, riceverà una penalità minore.

Regola 39.4 Tirare lontano il disco

Si un giocatore spara via il disco durante un'interruzione del gioco serano sanzionati come segue:

- All'interno dell'area di gioco da una penalità di cattiva condotta
- Fuori dall'area di gioco da una penalità minore.

Regola 39.5VII Abusi agli ufficiali dopo la partita

Un giocatore che usa un linguaggio o un gesto osceno, profano o offensivo ad un ufficiale dopo la fine della partita sarà inflitta direttamente una penalità per cattiva condotta..

Regola 46 - Pugni (bagarre)

Se un giocatore si toglie i guanti per provocare un avversario con l'intenzione di commettere un fallo, sarà sanzionato con una penalità cattiva condotta (per comportamento antisportivo, provocazione).

Tuttavia, se vengono inflitte penalità per i pugni, il giocatore o i giocatori saranno penalizzati con 5' + PPCC.

Regola 60 - Bastone alto

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

Oscillare il proprio bastone non è bastone alto ma un colpo di bastone è dovrebbe essere sanzionato con una penalità maggiore + PPCC o PP.

Definizione di ferimento per bastone alto

Un giocatore si considera "ferito" quando:

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

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

Regola 61 - Colpo di bastone (tra le gambe)

Un giocatore che alza il bastone tra le gambe di un avversario e lo colpisce tra gli inguini riceve una penalità maggiore + PPCC o una PP (in SC non c'è un PP).

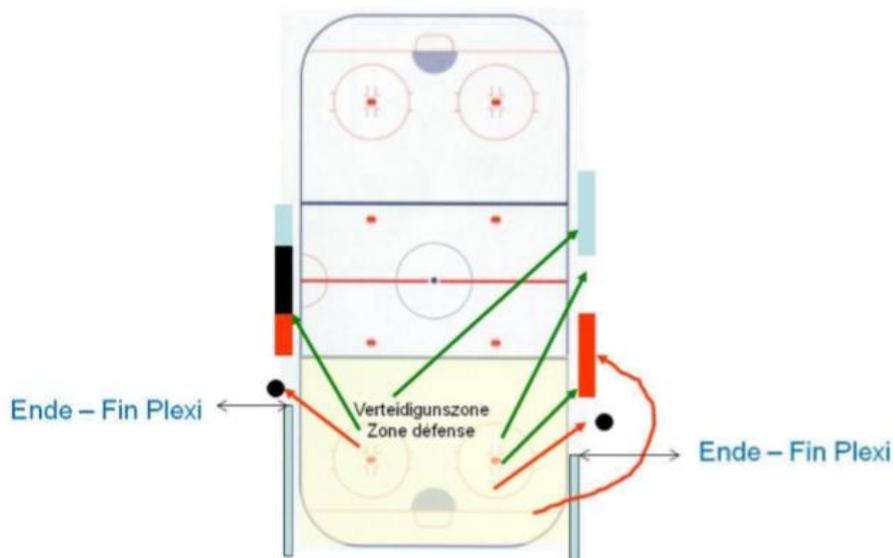
Quando il bastone tenuto tra le gambe dell'avversario é tirato, agganciato, e senza colpire, si darà una penalità per aggancio. (come per esempio un movimento di apri bottiglie) Queste azioni sono meno pericolose che un colpo di bastone con la paletta tra le gambe.

Regola 63 - Ritardo di gioco- Tirare o lanciare il disco fuori dal ghiaccio

Interpretazione per piste che non corrispondono al regolamento

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



Non c'è una linea immaginaria che estende il vetro protettivo.

Se il disco passa direttamente fuori dalla superficie di gioco sopra il bordo superiore del vetro di protezione o nella balaustra, dev'essere inflitta una penalità minore. Se il disco è tirato sopra la linea rossa della rete di protezione all'estremità della pista bisogna ugualmente infliggere una penalità minore. Se ci sono reti sui lati longitudinali per proteggere il pubblico e il disco viene tirato in queste reti:

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

Regola 70.9 - Abbandonare la panchina dei penalizzati

Esempio 1

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

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

La sua penalità termina al 06:30.

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

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

RISPOSTA:

Il gol non è valido e il giocatore deve tornare nella panchina penalità per scontare i 30" rimanenti.

Esempio 2

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

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

Al 06:40, la squadra A segna un goal.

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

La penalità non sarebbe terminata prima delle 06:30.

RISPOSTA:

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

Esempio 3

Se un giocatore lascia la panchina penalità per sua colpa e torna sul ghiaccio prima che la sua penalità sia terminata e la sua squadra segna un gol, il gol non è valido e sarà applicata una penalità appropriata per aver lasciato la panca penalità. Questo vale anche se un gol viene segnato dopo che la penalità è scaduta e il giocatore era "validamente" sul ghiaccio. Di principio, viene trattata come una penalità segnalata.

Esempio 4

Se un giocatore lascia la panchina penalità per sua colpa e torna sul ghiaccio prima che la sua penalità sia terminata e l'altra squadra segna un gol mentre lui è ancora "illegalmente" sul ghiaccio. Questo gol è valido e la penalità è finita?

RISPOSTA:

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

Regola 76.2 - Dove fare gli ingaggi - Sanzioni assegnate

Se a un giocatore viene inflitta una penalità di cattiva condotta o una penalità partita di cattiva condotta (penalità non sul cronometro), l'ingaggio successivo avverrà nel punto più vicino con il minor "vantaggio territoriale" nell'area in cui il gioco è stato interrotto.

Regola 76.2 - Dove fare gli ingaggi - Time-Out

Domanda La squadra B viene penalizzata con una penalità minore. La Squadra A decide che il prossimo face-off avrà luogo nel punto di face-off alla destra del portiere della Squadra B. Prima che venga effettuato il face-off, una squadra chiama il suo time-out. Dopo la scadenza del time-out, la Squadra A può cambiare la sua decisione e richiedere che il face-off venga effettuato alla sinistra del portiere della Squadra B?

Risposta: Al termine del time-out, il processo di scelta del punto d'ingaggio ricomincia e il team A può scegliere l'altro punto d'ingaggio, se lo desidera.

Regola 76.6 - Ingaggi falsati - codice foglio partita

Una squadra che commette una seconda violazione relativa alla procedura dell'ingaggio durante la stessa interruzione di gioco sarà sanzionata con una penalità minore di panca per ritardo di gioco - **ingaggio falsato (codice 76)**.

Regola 78 - Segnare una rete - porta spostata



In questa situazione la rete è valida.

Regola 78 - Segnare un gol - alla fine di un tempo

Se un gol viene segnato poco prima del segnale acustico alla fine di un periodo e l'arbitro assegna il gol, il face-off al centro non viene effettuato. L'arbitro si assicurerà che il marcatore inserisca il gol nel foglio partita al 19:59.

Regola 81 - Icing

Se non c'è una "gara" per il disco, un icing viene deciso solo quando un difensore supera la sua linea blu e il disco supera la linea di porta.

Regole 83.1 - Fuorigioco nel secondo periodo

Se il giocatore in arrivo si siede sulla balastra a bordo del campo e aspetta che il suo compagno di squadra abbia oltrepassato la linea blu prima di saltare sul ghiaccio, deve essere considerato come in campo, in quanto non è ancora considerato sul ghiaccio (analogamente alla Regola 74.1).

Regola 85 - Disco fuori dal campo

Quando il disco viene tirato da dietro la linea di metà campo rossa verso la rete dietro la porta avversaria, esistono le seguenti possibilità:

1. Dalla propria zona difensiva - Penalità minore come da regolamento 63.2 iii.
2. Dalla zona neutra (involontariamente): - gioco interrotto secondo la regola 85.1
Ingaggio nel punto più vicino dove è stato sparato il disco (nessun vantaggio territoriale)
3. Dalla zona neutra (deliberato, tattico) - Penalità minore secondo la Regola 63.2 ii.

Regola 86.3 - Scelta della porta da difendere

Nel caso di una pista coperta, le squadre non cambiano lato a metà del terzo periodo, a meno che la neve o la pioggia non influiscano sul gioco. In questo caso, gli arbitri decidono se i lati devono essere cambiati.

Regola 202 - Protezione della nuca o del collo

Vedi regola 12.1

Supplemento - Esempi di Penalità

Penalità esistenti prima del Overtime

Esem.	Tempo	Team A	Team B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	5 : 5	3 : 3 3 : 3	Le penalità non sono sull'orologio I giocatori tornano sul ghiaccio alla prima interruzione del gioco dopo il termine delle loro penalità.
2	59:10 59:30 61:10 61:30		B17 - 2' B36 - 2'	5 : 3	5 : 3 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio al termine delle loro penalità. Se la forza del gioco è di nuovo 5-4 o 5-5, l'interruzione successiva del gioco è regolata su 4-3 o 3-3.
3	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se la quantità di giocatori è nuovamente a 4 contro 4, alla prossima interruzione si aggiusterà il numero di giocatori a 3 : 3.
4	59:10 59:50 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	4 : 5	3 : 4 4 : 4	Le penalità di A5 e B17 non sono sull'orologio. I giocatori tornano sul ghiaccio alla prima interruzione del gioco dopo il termine delle loro penalità. Se la forza di gioco è di nuovo 4-4, l'interruzione successiva del gioco sarà regolata su 3-3.
5	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.

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

Penalità nell'Overtime

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

Tabella delle possibilità di penalità SEAF

Regola	Descrizione	Penalità minore (2')	Penalità di panca (2')	Doppia penalità minore (2'+2')	Penalità disciplinare (PCC) srafe (10')	Penalità maggiore (5')	Penalità maggiore + penalità disciplinare di partita (5'+PPCC)	Penalità disciplinare di partita (20')	Penalità di partita (25')	Rigore
21	Azione pericolosa						X			
23	Penalità disciplinare di partita secondo 5' / 10'							X		X
24	Tiro di rigore									
27	Penalità per il portiere	X								
38	Coach's Challenge		X	X						
39	Abusi agli ufficiali	X	X		X			X		
40	Abuso fisico agli ufficiali							X		
41	Carica alla balustra	X				X	X		X	
42	Carica scorretta	X				X	X		X	
43	Carrigo da tergo					X	X		X	
44	Attacco contro il ginocchio (Clipping)	X				X	X		X	
45	Colpo di gomito	X				X	X		X	
46	Rissa	X		X		X	X		X	
47	Testata	X		X		X	X		X	
48	Carica all'altezza della testa o al collo	X							X	
49	Calciare								X	
50	Uso scoretto del ginocchio	X					X		X	
51	Eccessiva durezza	X							X	
52	Slew-footing								X	
53	Lancio equipaggiamento	X	X					X	X	X
54	Trattenuta	X								X
55	Aggancio	X					X			X
56	Ostruzione	X	X			X	X		X	X
57	Sgambetto	X				X	X		X	X
58	Colpire con il pomolo			X					X	
59	Crosse-Check	X					X		X	X
60	Bastone alto	X		X					X	
61	Colpo di bastone	X					X		X	X
62	Pungere con la punta del bastone			X					X	
63	Ritardo di gioco	X	X							X
64	Diving / accentua la caduta/simulazione	X								
65	Equipaggiamento non conforme	X			X			X		
67	Giocare il disco con la mano	X								X
69	Ostruzione sul portiere	X							X	
70	Lasciare la panca dei giocatori o la panca puniti	X	X					X		X
73	Rifuto di iniziare il gioco		X						X	
74	Troppi giocatori sul ghiaccio		X							X
75	Comportamento antisportivo (senza ufficiali)	X	X		X			X		
76	Ingaggio scoretto		X							
86	Inizio della partita e dei tempi		X							
90	Altre infrazioni	X	X	X	X			X	X	X
91	Colpi illegali (feminile)	X							X	

Tabella delle possibilità di penalità SC (NL/SL/U20-Elit/U17-Elit)

Regola	Descrizione	Penalità minore (2')	Penalità di panca (2')	Doppia penalità minore (2'+2')	Penalità disciplinare (PCC) strafe (10')	Penalità maggiore (5')	Penalità maggiore + penalità disciplinare di partita (5'+PPCC)	Penalità disciplinare di partita (20')	Rigore	Goal tecnico
21	Azione pericolosa						X			
23	Penalità disciplinare di partita secondo 5' / 10'							X		
24	Tiro di rigore								X	
27	Penalità per il portiere	X								
38	Coach's Challenge		X	X						
39	Abusi agli ufficiali	X	X		X			X		
40	Abuso fisico agli ufficiali							X		
41	Carica alla balustra	X				X				
42	Carica scorretta	X				X				
43	Carrigo da tergo					X				
44	Attacco contro il ginocchio (Clipping)	X				X				
45	Colpo di gomito	X				X				
46	Rissa	X		X		X		X		
47	Testata			X		X				
48	Carica all'altezza della testa o al collo	X				X				
49	Calcicare					X				
50	Uso scoretto del ginocchio	X				X				
51	Eccessiva durezza	X				X				
52	Slew-footing					X				
53	Lancio equipaggiamento	X	X		X		X	X	X	X
54	Trattenuta	X							X	X
55	Aggancio	X					X		X	X
56	Ostruzione	X	X			X			X	X
57	Sgambetto	X				X			X	X
58	Colpire con il pomolo			X						
59	Crosse-Check	X					X		X	
60	Bastone alto	X		X			X			
61	Colpo di bastone	X					X		X	X
62	Pungere con la punta del bastone			X						
63	Ritardo di gioco	X	X						X	X
64	Diving / accentua la caduta/simulazione	X								
65	Equipaggiamento non conforme	X			X			X		
67	Giocare il disco con la mano	X							X	X
69	Ostruzione sul portiere	X								
70	Lasciare la panca dei giocatori o la panca puniti	X	X			X		X	X	X
73	Rifiuto di iniziare il gioco		X					X		
74	Troppi giocatori sul ghiaccio		X						X	
75	Comportamento antisportivo (senza ufficiali)	X	X		X					
76	Ingaggio scoretto		X							
86	Inizio della partita e dei tempi		X							
90	Altre infrazioni	X	X	X	X	X		X	X	X
91	Colpi illegali (feminile)	X					X			