



# Raccolta delle modifiche e interpretazioni delle regole

Un complemento al IIHF Rulebook 2024-2025

Aggiornato al 05.12.2024

## 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 categorie diverse nel caso di partite di preparazione e amichevoli. ....	5
Modifica delle regole e interpretazioni .....	5
Regola 5.1. - Giocatori non idonei .....	5
Regola 8.1 - Giocatore penalizzato infortunato - sostituzione .....	6
Regola 8.1 - Giocatore infortunato - interrompere il gioco .....	6
Regola 8.3 - Sangue .....	6
Règle 9.1 - Uniforme della squadra .....	6
<b>Regola 9.6 - Casco e visiera</b> .....	6
Regola 9.7 - Visiera colorata o tinta .....	7
Regola 9.7 - Protezione facciale .....	7
Regola 9.12 Protezione del collo e della nuca contro i tagli .....	7
Regola 9.13 + 202.3 - Paradenti .....	8
Regola 10.1 - Bastone - Nexus .....	8
Regola 10.4 - Portiere bastone perso .....	8
Regola 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, 102.7 e 202.7. ....	8
Regola 19.5 - Penalità minori coincidenti - stessa interruzione di gioco .....	9
Regola 20.3 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time) .....	9
Regola 20.4 - Penalità maggiore - Penalità maggiore e penalità partita cattiva condotta. ....	9
<b>Regola 22.1 - Penalità cattiva condotta</b> .....	9
Regola 24 - Tiro di rigore - Lancio d'oggetti .....	9
Regola 24 - Tiro di rigore - Controllo prima del tiro .....	10
<b>Regola 31.11 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato</b> .....	10
Regola 34.7 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione .....	10
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 .....	11
Regola 39 Abusi agli ufficiali / Regola 40 Abuso fisico agli ufficiali .....	11
Regole 39/49/75 - Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento) .....	13
Regola 39.4 Tirare lontano il disco .....	13
Regola 39.5VII Abusi agli ufficiali dopo la partita .....	14
Regola 46 - Pugni (bagarre) .....	14

Regola 60 - Bastone alto ..... 14  
 Regola 61 - Colpo di bastone (tra le gambe) ..... 14  
 Regola 63 - Ritardo di gioco- Tirare o lanciare il disco fuori dal ghiaccio ..... 15  
 Regola 69.3 - Ostruzione sul portiere - contatto dentro l'area di porta ..... 15  
 Regola 70.9 - Abbandonare la panchina dei penalizzati ..... 15  
 Regola 76.2 - Dove fare gli ingaggi - Sanzioni assegnate ..... 17  
 Regola 76.6 - Ingaggi scorretti - codice foglio partita ..... 17  
 Regola 78 - Segnare una rete - porta spostata..... 17  
 Regola 78 - Segnare un gol - alla fine di un tempo ..... 17  
 Regola 81 - Icing ..... 17  
 Regole 83.1 - Fuorigioco nel secondo periodo ..... 18  
 Regola 85 - Disco fuori dal campo..... 18  
 Regola 86.3 - Scelta della porta da difendere ..... 18  
 Regola 102.2 + 202.2 - Protezione del viso del giocatore di movimento ..... 19  
 Regola 202.2 - Casco del portiere ..... 20  
 Regola 202.7 - Procedura per equipaggiamento non corretto nelle categorie giovanili ..... 20  
 Supplementari - Esempi di Penalità ..... 22  
 Tabella delle possibilità di penalità ..... 24

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

**Adaptions**

Tema	Regola	Chi ha deciso?	Data
Ufficiali di gara infortunati: non è più necessaria l'approvazione dell'allenatore.	31.11	OffCom	05.12.2024
Penalità per cattiva condotta - Un giocatore che sconta la penalità del portiere non deve entrare negli spogliatoi.	22.1	OffCom	05.12.2024
Casco e visiere - Completata la corretta vestibilità	9.6	OffCom	05.12.2024

## 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 delle regole.

### Applicazione delle regole partita tra squadre femminili e maschili

Queste partite si giocano senza cariche (*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 - nessuna revisione video disponibile

#### Sky 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
- 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 - nessuna revisione video disponibile

#### SEAF (incl.MHL) / U20Elit / U17Elit

- 5.3. Ogni squadra deve avere un portiere sostituto sulla panchina dei giocatori, o su una sedia proprio accanto alla panchina dei giocatori (o nelle vicinanze), che deve essere sempre completamente equipaggiato 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
  - 19.3. 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
  - 22.4. Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.
  - 31.9.v L'arbitro deve descrivere immediatamente e dettagliatamente le circostanze delle seguenti situazioni alle autorità competenti (giurisdizione): Chiamata di una penalità maggiore
  - 34.3. Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.
  - 37+38. Giudice di porta - nessuna revisione video disponibile
- 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 categorie diverse nel caso di partite di preparazione e amichevoli.**

**Penalità:**

NL / SL / Leghe femminili / Leghe attive / seniors -> 5min senza PPCC possibile

Leghe giovanili - 5min senza PPCC non possibile (in più, sempre automaticamente una PPCC)

**Equipaggiamento:**

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

Leghe giovanili → Avvertimento alle due squadre → 10 → PPCC

**Carica illegale :**

NL/Sky SL/leghe attive/leghe giovanili (Elit, Top, U20A) - Cariche autorizzate\*

Seniors / 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 :

<b>Teams</b>	<b>Penalità applicabili</b>	<b>Equipaggiamento:</b>	<b>Carica illegale</b>
NL/SL contro MHL fino alla 4a lega	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro U20/U17	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro Leghe femminili	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	<b>Cariche non autorizzati</b>
Leghe femminili contro Leghe giovanile	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	<b>Cariche non autorizzati</b>
MHL fino alla 4a lega contro Leghe senior*	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	<b>Cariche non autorizzati</b>
Leghe femminili contro leghe senior*	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	<b>Cariche non autorizzati</b>
Leghe giovanile contro Leghe senior*	<u>5min senza PPCC possibile</u>	Avvertimento per la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	<b>Cariche non autorizzati</b>

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

**Modifica delle regole e interpretazioni**

**Regola 5.1. - Giocatori non idonei**

Se è necessario verificare l'idoneità del giocatore, questo deve essere fatto immediatamente. (Si vedano anche le Directives et Aide Mémoires partie 1 Généralités point 1.6.1).

### Regola 8.1 - 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 in panca puniti?

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

### Regola 8.1 - Giocatore infortunato - interrompere il gioco

Il gioco viene generalmente interrotto quando la squadra del giocatore infortunato controlla il disco in modo sicuro e non ha chiaramente un'opportunità immediata di segnare una rete (vedi regolamento).

Questo vale in particolare per le situazioni in cui un giocatore ha subito un infortunio minore al piede, alla gamba o alla mano e non è in condizione di continuare a giocare.

Il gioco deve essere interrotto immediatamente se sono visibili lesioni gravi e riconoscibili (ad esempio, disco direttamente in faccia, taglio chiaramente riconoscibile con perdita di sangue, possibile arresto respiratorio o perdita di coscienza, ecc.)

Se non si sa esattamente cosa sia successo, o se il giocatore riferisce forti dolori o non è in grado di muoversi o alzarsi da solo, il gioco deve essere interrotto immediatamente se non c'è un'opportunità immediata di segnare una rete.

### 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 /Sky 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. MHL)

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

Indossare correttamente il casco e le visiere:

Visiere: fino al bordo inferiore del naso e la mentoniera fissata a una distanza massima di un dito dal mento.

Griglie e visiere integrali: il paramento posizionato all'altezza del mento, la griglia è a contatto con i dispositivi di chiusura la mentoniera è a una distanza massima di un dito di larghezza dal mento.

Gli arbitri (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/Sky SL** → nessuna sanzione e nessuna nota  
Altre leghe vedi regolamento 12.1.

**Obbligo di indossare il casco nella panchina dei giocatori.**

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

**Giovanili U13-U20 :** Tutti i giocatori, compresi portieri (riserva dei portieri) devono indossare obbligatoriamente un casco certificato.

## Regola 9.7 - Visiera colorata o tinta

Per poter giocare con una visiera oscurata, un giocatore deve essere in possesso di un'autorizzazione speciale della Commissione medica. Il giocatore deve essere in grado di mostrare questa autorizzazione in ogni momento in cui indossa la visiera colorata. Il giocatore deve presentare volontariamente l'autorizzazione all'arbitro principale prima di ogni partita. Se il giocatore non può presentarla, deve cambiare la visiera e sarà punito secondo la regola 9.8 della IIHF.

## Regola 9.7 - Protezione facciale



Tali costruzioni di caschi devono essere approvate dalla Lega. In caso contrario, saranno penalizzati in base alla regola 12.1 Equipaggiamento non corretto.

## Regola 9.12 Protezione del collo e della nuca contro i tagli

**Obbligatorio:** Durante tutte le operazioni di gara e di allenamento della Sky SL, così come in tutti i campionati sportivi giovanili, amatoriali e femminili, tutti i giocatori devono indossare una protezione standard per il collo e la nuca acquistabile nei negozi di articoli sportivi. Le violazioni di questa norma saranno sanzionate sul ghiaccio in conformità alle regole 9.12, 12.1, 102.7 e 202.7 della IIHF (Operazioni di gioco SGAF art. 130, Decisione SL 19.6.2024).

Esempi di modelli comunemente disponibili in commercio includono:



Se viene indossato il modello seguente, il colletto deve aderire perfettamente al collo. Se il colletto è allargato e non aderisce più correttamente, non sarà considerato conforme alle regole.



### Modelli possibili per il portiere



### 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 consentiti purché corrispondano alle dimensioni e siano avvolte con nastro adesivo. Non è specificato se il foro debba essere avvolto (più visibile) o meno.

### Regola 10.4 - Portiere bastone perso

Un bastone intatto, caduto accidentalmente al 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, ciò non è consentito e sarà sanzionato con una penalità minore, a meno che il portiere non abbia già 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 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 regola 12.1, 102.7 e 202.7.

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

**NL / Sky SL / leghe attive (MHL-4.lega, seniors, veterani) / Leghe femminili**  
> 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

> 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 minori 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 penalità partita cattiva condotta.

Se a un giocatore viene inflitta **una seconda** penalità maggiore, riceverà una 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.

**Eccezione: se un portiere riceve una penalità per cattiva condotta che si estende oltre la fine della partita (tempi regolamentari o supplementari), il giocatore non deve necessariamente andare negli spogliatoi. Può rimanere nella panchina penalizzati**

### 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 rigore 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 rigore.

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 Officaiting 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

### **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 l'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

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

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

NL / Sky SL / U20ELIT / U17ELIT

#### **Giocatori, dirigenti, allenatori, staff e funzionari del club**

Qualsiasi giocatore, dirigente, allenatore, membro dello staff o funzionario del club che insulti o denigri un arbitro, trattenga un arbitro o provochi danni fisici a un arbitro, in particolare in modo grave o ripetuto, sarà punito con una penalità di cattiva condotta per la partita e sarà escluso dalla partita. Il caso deve essere segnalato all'organo responsabile per le questioni disciplinari per considerazione.

#### **Procedura:**

Subito dopo la fine della partita in cui è stata assegnata la sanzione per cattiva condotta, il collegio arbitrale redige il rapporto disciplinare, che viene inviato di default al Giudice Unico. Tale rapporto viene quindi considerato come una richiesta di apertura del procedimento da parte del Dipartimento Ufficiali di gara. Il Giudice Unico decide come procedere.

Se durante la partita non è stata emessa alcuna penalità partita cattiva condotta, la commissione arbitrale o l'arbitro interessato decide in quale categoria classificare il caso e lo comunica verbalmente al Dipartimento Officiating, indicando la categoria e l'episodio. La procedura è quindi la seguente:

- **Nella National League**, il dipartimento Officiating presenterà un rapporto scritto al Sounding Board1 (comitato consultivo) per la valutazione. Il Sounding Board emetterà una valutazione a maggioranza. Il Comitato valuterà i fatti per determinare se essere sanzionato con un'ulteriore misura disciplinare in conformità con il presente regolamento e quindi di rinviare il caso al Giudice unico competente. In tal caso, il dipartimento Officiating inoltrerà una richiesta in tal senso al Giudice Unico per la valutazione.  
Il Giudice Unico verifica ed esamina l'incidente, prende una decisione e definisce le fasi successive della procedura. Se il Sounding Board rinuncia a ulteriori sanzioni, il Dipartimento arbitrale non presenterà una richiesta di procedimento al Giudice unico.
- **Negli altri campionati (Swiss League, U20-Elit e U17-Elit)**, il dipartimento di arbitraggio, nel caso in cui richieda ulteriori provvedimenti disciplinari, presenta una richiesta scritta direttamente al Giudice Unico. Il Giudice Unico controlla ed esamina l'incidente, prende una decisione e stabilisce le fasi successive della procedura.

In una procedura di tipo IV, in caso di incidenti ignorati e non sanzionati, il Dipartimento Officiating ha il diritto di avviare una procedura in conformità con la procedura di cui sopra, anche se non è stata chiamata alcuna sanzione durante la partita. I termini per l'avvio di una procedura sono stabiliti in base alle disposizioni del Regolamento organizzativo della SE.

Il Sounding Board è composto dai seguenti membri:

- PSO o sostituto PSO
- Un rappresentante del Dipartimento Officiating
- Un rappresentante della SIHPU

#### **Categorie da I a III**

Generale: nessun caso deve rientrare tra due categorie. Un caso deve essere classificato in una delle tre categorie, purché raggiunga il potenziale richiesto.

#### **Categorie I**

(Sospensione partita)

La categoria I comprende tutti i casi di minaccia o umiliazione nei confronti di un arbitro o di un guardalinee in qualsiasi modo, senza contatto fisico, in particolare con gesti o segni. Questa categoria comprende anche qualsiasi insulto o denigrazione verbale nei confronti di un arbitro o di un guardalinee. Un caso particolare di questa categoria è quello di un giocatore che tenta di sbarazzarsi di un arbitro o di un guardalinee intervenuto durante un alterco con un avversario.

La sanzione in questa categoria è un'ammenda stabilita in base alla Tariffa delle ammende (Codice 8b; con l'avvertenza che una o più sospensioni di partita sono possibili in caso di recidiva) o una sospensione di almeno una partita, con un'ammenda stabilita in base alla Tariffa delle ammende (Codice 8b).

Esempi :Qualsiasi giocatore che umilia o minaccia fisicamente un arbitro o un guardalinee agitando il suo bastone, qualsiasi altra parte del suo equipaggiamento o qualsiasi oggetto. Qualsiasi giocatore che insulti o denigri un arbitro o un guardalinee con parole o gesti o che usi un linguaggio osceno, offensivo o insultante nei confronti di un arbitro o di un guardalinee. Rientrano in questa categoria anche i giocatori che tentano di liberarsi di un arbitro o di un guardalinee durante o dopo un alterco con un avversario e che, così facendo, ledono l'integrità fisica del giocatore.

### **Categoria II**

(Sospensioni di partite)

La categoria II comprende tutti i casi in cui un giocatore entra in contatto fisico con un arbitro o un guardalinee e questo contatto supera la misura abituale che ci si può aspettare da un giocatore in quella determinata situazione. Ciò include il contatto fisico negligente. L'arbitro o il guardalinee possono comunque essere esposti a un potenziale pericolo durante questa azione. Rientrano in questa categoria anche le azioni in cui il contatto con l'arbitro o il guardalinee è certamente volontario, ma di intensità troppo bassa per esporlo a un potenziale pericolo. Inoltre, rientrano in questa categoria i casi in cui un giocatore lancia per negligenza il disco in direzione dell'arbitro o del guardalinee. Rientrano in questa categoria anche i casi in cui un giocatore sputa in direzione dell'arbitro o del guardalinee, ma non lo colpisce.

La sanzione prevista per questa categoria è un'ammenda stabilita in base alla tariffa delle ammende (Codice 8b; con l'avvertenza che sono possibili una o più sospensioni di partite in caso di recidiva) o una sospensione di almeno una e fino a un massimo di cinque partite, con un'ammenda stabilita in base alla tariffa delle ammende (Codice 8b).

I seguenti casi possono essere citati come esempi per questa categoria: qualsiasi giocatore che in qualsiasi modo comprometta l'integrità fisica di un arbitro o di un guardalinee (ad eccezione delle azioni descritte nella categoria III), senza l'intenzione di ferirlo, sarà sanzionato secondo le disposizioni previste per questa categoria. Le situazioni in cui un giocatore invia il disco in direzione dell'arbitro o del guardalinee rientrano in questa categoria se il giocatore commette questa azione per negligenza e, in quella determinata situazione, l'arbitro o il guardalinee non poteva aspettarsi che il disco fosse inviato nella sua direzione.

### **Categoria III**

(Sospensioni di partite)

La categoria III comprende tutti i casi in cui un giocatore danneggia intenzionalmente l'integrità fisica di un arbitro o di un guardalinee. Questa categoria comprende anche i casi in cui un giocatore sputa o sporca di sangue un arbitro o un guardalinee. Rientrano in questa categoria anche i casi in cui un giocatore invia intenzionalmente il disco in direzione dell'arbitro o del guardalinee, indipendentemente dal fatto che il disco colpisca o meno l'arbitro o il guardalinee. La sanzione in questa categoria è una sospensione di almeno cinque partite, con un'ammenda stabilita in base alla Tariffa delle ammende (Codice 8b).

I seguenti casi possono essere citati come esempi per questa categoria: qualsiasi giocatore che colpisca intenzionalmente un arbitro o un guardalinee, che ferisca intenzionalmente un arbitro o un guardalinee, che commetta intenzionalmente atti di violenza contro un arbitro o un guardalinee, che tenti in qualsiasi modo di ferire un arbitro o un guardalinee o che esponga un arbitro o un guardalinee a un pericolo sarà sanzionato secondo le disposizioni previste per questa categoria.

Nota sull'applicazione: il termine "intenzionalmente" comprende sia l'intenzione che l'eventuale dolo.

### 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 altezoso, 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 di panca.

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 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).

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 (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

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 (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/Sky 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

Se un giocatore spara via il disco durante un'interruzione del gioco saranno 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 partita 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.

#### **Definizione di ferimento per bastone alto**

Ai fini di questa regola, un giocatore è considerato "malconcio" o infortunato se:

- sanguina dal naso palesemente
- la pelle del collo o della faccia è tagliata o aperta
- Altre ferite visibili al viso o alla testa
- 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 dell'avversario e lo tocca all'inguine riceverà, a discrezione dell'arbitro, una penalità maggiore + PPCC.

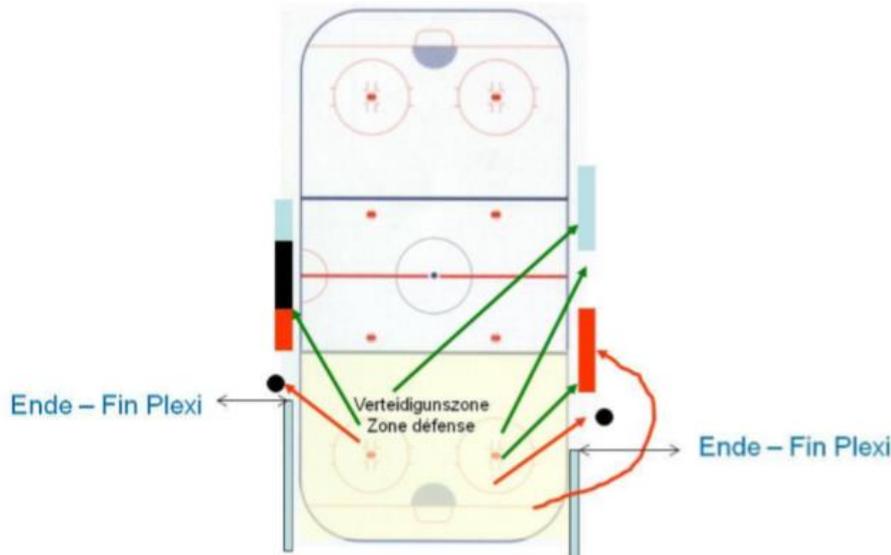
Se il bastone viene portato tra le gambe dell'avversario e poi tirato, sollevato o agganciato (ad es. movimento dell'apriscatole), senza colpire, viene assegnata una penalità minore per aggancio.

## 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 all'esterno della superficie di gioco oltre il bordo superiore del vetro di protezione, le tavole o si incastra in una rete fissata lateralmente lungo le tavole, deve essere inflitta una **penalità minore**. Se il disco viene sparato oltre la linea rossa della rete di protezione alla fine della pista, deve essere inflitta una **penalità minore**:

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

- il gioco viene fermato e l'ingaggio successivo avviene 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
- viene inflitta una penalità minore se un giocatore che ha tirato il disco dalla sua zona di difesa.

## Regola 69.3 - Ostruzione sul portiere - contatto dentro l'area di porta

In NL/Sky SL, l'interpretazione della regola per l'ostruzione visiva del portiere è valutata in formato 2D. Questo adattamento alla regola riguarda solo l'ostruzione visiva del portiere e non l'ostruzione fisica del portiere, che continua a essere valutata in formato 3D.

Su questa base, si applica l'interpretazione prevista dal regolamento IIHF. La regola dell'ostruzione visiva stipula che il giocatore che attacca deve trovarsi in una posizione significativa nell'area di porta e nel campo visivo del portiere tra il momento in cui effettua il tiro e il momento in cui il disco passa davanti al portiere perché ci sia ostruzione visiva del portiere.

## 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 cronometro, 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.

**Esempio 5**

Tempo	Chi	Cosa
08:00	A12	2'
06:30	A12	Lascia la panchina penalità e rientra sul ghiaccio
-----	B9	Penalità segnalata dall'arbitro
05:50	Team A	Segna una rete

**Décision:**

- la rete è annullata
- B9 deve scontare la sua penalità
- 30" vengono aggiunti al tempo di penalità per A12
- Il tempo di gioco viene mantenuto alle 05:50 (l'orologio non viene azzerato).
- Il face-off successivo avrà luogo nel punto di impegno più vicino alla zona in cui il disco è stato giocato per l'ultima volta.

Procedura secondo la regola 70.4:

Gli arbitri interrompono il gioco se la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione ottiene il controllo del disco.

Se gli arbitri non se ne accorgono, ma vengono informati della situazione dopo che la squadra che ha commesso l'infrazione ha segnato una rete, la rete sarà annullata perché il giocatore è entrato sul ghiaccio illegalmente (indipendentemente dal fatto che ci sia stato o meno un cambio di linea).

In altre parole, finché il tempo di penalità rimanente (30") non viene azzerato sul cronometro, la sua squadra non può segnare una rete.

Se la squadra B segna un gol, la penalità viene annullata.

### **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 scorretti - 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 scorretto (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 “on-side”, 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 102.2 + 202.2 - Protezione del viso del giocatore di movimento

La protezione completa del viso deve essere indossata in conformità alle regole, come segue:

1. Il sottogola deve essere chiuso; spazio massimo di un dito tra sottogola e mento



2. Le fascette della protezione integrale del viso devono essere fissate su entrambi i lati (chiusure con bottoni di sicurezza)



3. Il blocco della griglia deve essere montato e non deve essere rimosso.



## Regola 202.2 - Casco del portiere

Maschera CAT EYE normale  
= non autorizzato per U18 e minori



Maschera CAT EYE LEGAL JR  
= autorizzata per U18 e più giovani - la lama del bastone e il disco non possono passare

In caso di dubbio, prendete un disco e un bastone e verificate se questi oggetti passano o meno attraverso la griglia.



## Regola 202.7 - Procedura per equipaggiamento non corretto nelle categorie giovanili

Un giocatore/portiere il cui equipaggiamento non sia conforme non potrà riprendere il gioco fino a quando l'equipaggiamento in questione non sarà stato cambiato o messo a norma.

Se un arbitro si accorge o è stato messo a conoscenza del fatto che un equipaggiamento non è conforme o viene indossato in modo non corretto :

- 1° infrazione > portare il giocatore in panchina >avvertimento ad entrambe le squadre.
- 2° infrazione da parte di qualsiasi giocatore > cambiare l'oggetto > penalità di cattiva condotta
- 3° Recidiva da parte dello stesso giocatore/portiere > Penalità di partita per cattiva condotta.

Portiere:

1. 1. Se l'arbitro si accorge personalmente che la maschera di un portiere U18 non è corretta, deve procedere come segue:
  - Il portiere deve cambiare la maschera o essere sostituito dal sostituto (prima che il sostituto entri sul ghiaccio, la sua maschera deve essere controllata).
  - Avvertimento alla squadra
  - Qualsiasi altra violazione di questa regola (equipaggiamento non corretto) da parte di un giocatore di questa squadra comporterà una penalità di cattiva condotta.
2. 2. Se l'arbitro viene informato da una squadra che la maschera del portiere avversario è probabilmente non corretta, l'arbitro procede come segue:
  - Prende nota
  - Controlla la maschera del portiere all'intervallo successivo o prima dei tempi supplementari.
  - Se non è corretta, procede come indicato al punto 1.



## Modifiche e interpretazioni delle regole 2024 - 2025

- Se è in regola, non c'è nessuna penalità minore di panca contro la squadra che l'ha segnalata all'arbitro, in quanto non c'è ritardo di gioco.

Se le due maschere non sono conformi, il team ha le seguenti opzioni:

- Sostituzione della protezione integrale
- Se ciò non è possibile, la squadra può continuare a giocare con 6 giocatori di movimento (senza portiere).
- Se una squadra si rifiuta di giocare, devono essere chiamate le penalità secondo le regole del gioco, prima di interrompere la partita.

### **Decisione SGAF:**

Se entrambe le squadre hanno portieri che non hanno la corretta protezione integrale e questa non può essere cambiata, la partita viene abbandonata o non inizia.

Supplementari - 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 scadeere 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 scadeere 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.
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.
Esem.	Tempo	Team A	Team B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione

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 giocatore 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

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									
39	Abusi agli ufficiali	X	X		X			X		
40	Abuso fisico agli ufficiali							X		
41	Carica alla balaustra	X				X				
42	Carica scorretta	X				X				
43	Carrigo da tergo						X			
44	Attacco contro il ginocchio (Clipping)	X							R.24.8	
45	Colpo di gomito	X				X				
46	Rissa	X		X		X		X		
47	Testata			X						
48	Carica all'altezza della testa o al collo	X								
49	Calcicare									
50	Uso scorretto del ginocchio	X								
51	Eccessiva durezza	X								
52	Slew-footing									
53	Lancio equipaggiamento	X	X		X			X	X	X
54	Trattenuta	X							X	X
55	Aggancio	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	
60	Bastone alto	X		X					R.24.8	
61	Colpo di bastone	X							X	X
62	Pungere con la punta del bastone			X					R.24.8	
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				X				
70	Lasciare la panca dei giocatori o la panca puniti	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			X		
76	Ingaggio scoretto		X							
86	Inizio della partita e dei tempi		X							
90	Altre infrazioni	X	X		X			X	X	X
91	Colpi illegali (feminile)	X					X			