

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION



REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO

2010 - 2014

VERSIONE ITALIANA

Luglio 2010

Tradotto in italiano dal:
Gruppo Arbitri Hockey Ghiaccio

© International Ice Hockey Federation

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

PARTE I – CAMPO DI GIOCO 9

100 – DEFINIZIONE DEL CAMPO DI GIOCO.....	9
101 – DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO.....	9
102 – BALAUSTRATE.....	9
103 – ZOCCOLO.....	9
104 – PORTE DI ACCESSO AL CAMPO.....	9
105 – VETRO DI PROTEZIONE.....	11
106 – RETI DI PROTEZIONE A FONDO CAMPO.....	11
110 – DIVISIONE E SEGNALE DEL CAMPO DI GIOCO.....	11
111 – LINEE DI PORTA.....	11
112 – LINEE BLU.....	11
113 – LINEA DI CENTRO.....	11
114 – PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI.....	13
115 – PUNTO DI INGAGGIO E CERCHI A CENTRO CAMPO.....	13
116 – PUNTI DI INGAGGIO IN ZONA NEUTRA.....	13
117 – PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI A FONDO CAMPO.....	13
118 – AREA DEGLI ARBITRI.....	15
119 – AREA DI PORTA.....	15
130 – PORTE E RETI.....	17
140 – PANCHE DEI GIOCATORI.....	17
141 – PANCHE DELLE PENALITÀ.....	17
142 – PANCHE DEI GIUDICI DI PORTA.....	17
143 – PANCA DEL MARCATORE UFFICIALE.....	17
150 – SEGNALI ED APPARECCHIATURE PER IL CRONOMETRAGGIO.....	19
151 – SIRENA.....	19
152 – OROLOGI.....	19
153 – LUCI ROSSE E VERDI.....	19
160 – SPOGLIATOI DEI GIOCATORI.....	19
161 – SPOGLIATO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMEN.....	19
170 – ILLUMINAZIONE DELLA PISTA.....	19
171 – DIVIETO DI FUMARE NEGLI STADI.....	19
172 – MUSICA NELLO STADIO.....	19

PARTE 2 - SQUADRE, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO 21

200 – GIOCATORI IN TENUTA DI GIOCO	21
201 – CAPITANO DELLA SQUADRA.....	21
210 – EQUIPAGGIAMENTO.....	21
220 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI	21
221 – PATTINI DEI GIOCATORI	21
222 – BASTONE DEI GIOCATORI	21
223 – CASCO DEI GIOCATORI	23
224 – MASCHERA INTEGRALE E VISIERA.....	23
225 – GUANTI DEI GIOCATORI.....	23
226 – PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA	23
227 – PROTEZIONE DELLA BOCCA.....	25
228 – PARAGOMITI.....	25
230 – EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE.....	25
231 – PATTINI DEL PORTIERE.....	25
232 – BASTONI DEL PORTIERE	25
233 – GUANTI DEL PORTIERE.....	25
233 A) – GUANTO CON LA PIASTRA	25
233 B) – GUANTO DA PRESA	27
234 – CASCO E MASCHERA FACCIALE COMPLETA DEL PORTIERE.....	27
235 – PARASTINCHI DEL PORTIERE	27
240 – DIVISE DI GIOCO	27
250 – DISCO.....	29
260 – MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO	29

PARTE 3 - UFFICIALI DI GARA E LORO COMPITI31

300 – DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI	31
310 – UFFICIALI DI GARA	31
311 – EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMEN	31
312 – COMPITI DELL'ARBITRO	31
313 – COMPITI DEI LINESMEN	31
320 – UFFICIALI ESTERNI AL CAMPO DI GIOCO	33
321 – GIUDICI DI PORTA	33
322 – IL MARCATORE UFFICIALE	33
323 – IL CRONOMETRISTA UFFICIALE.....	33
324 – L'ANNUNCIATORE (SPEAKER)	33
325 – ADDETTI ALLE PANCHE DEI PUNITI	33
330 – ADDETTO AL VIDEO-REPLAY	33
340 – AUTORITÀ COMPETENTI	33

PARTE 4 - REGOLE DI GIOCO35

400 – GIOCATORI SUL GHIACCIO.....	35
402 – INIZIO DELL' INCONTRO E TEMPI DI GIOCO	35
411 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLE PANCHE DURANTE IL GIOCO.....	35
412 – CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO	37
413 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLA PANCA DEI PUNITI.....	39
415 – CAMBIO DEI PORTIERI DURANTE UNA INTERRUZIONE DEL GIOCO	39
416 – GIOCATORI FERITI	39
417 – PORTIERI FERITI.....	39
419 – PULIZIA DEL GHIACCIO	39
420 – DURATA DELL'INCONTRO	41
421 – TEMPO SUPPLEMENTARE	41
422 – TIME-OUT	41
430 – RISULTATO DELL'INCONTRO	41
440 – INGAGGI.....	43
442 - PROCEDURE PER L'EFFETTUAZIONE DELL'INGAGGIO	45
450 - FUORIGIOCO.....	45
451 - PROCEDURA PER IL FUORIGIOCO RITARDATO.....	47
460 - TIRO DI LIBERAZIONE.....	47

470 - DEFINIZIONE DI GOAL.....	49
471 - GOL NON VALIDO.....	49
472 - GOAL E ASSISTENZA.....	51
480 - DISCO FUORI DEL CAMPO.....	51
481 - DISCO SOPRA LA PORTA.....	51
482 - DISCO NON VISIBILE.....	51
483 - DISCO IRREGOLARE.....	53
484 - DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE DI GARA.....	53
490 - FERMARE / PASSARE IL DISCO CON LE MANI.....	53
492 - COLPIRE O GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO.....	53
493 - OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI.....	55

PARTE 5 - PENALITA'.....57

500 - PENALITÀ – DEFINIZIONE E PROCEDURE.....	57
501 - PENALITÀ MINORE.....	57
502 - PENALITÀ MINORE DI PANCA.....	59
503 - PENALITÀ MAGGIORE.....	59
504 - PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA.....	59
505 - PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA.....	59
507 - PENALITÀ DI PARTITA.....	59
508 - TIRO DI RIGORE.....	61
509 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE.....	61
510 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI AGGIUNTIVI.....	63
511 - PROCEDURA PER LA PENALITÀ AL PORTIERE.....	63
512 - PENALITÀ COINCIDENTI.....	63
513 - PENALITÀ DIFFERITA.....	65
514 - CHIAMATA DELLE PENALITÀ.....	65

FALLI CONTRO I GIOCATORI.....67

520 - CARICA ALLA BALAUSTRATA.....	67
521 - CARICA CON IL POMOLO DEL BASTONE.....	67
522 - CARICA SCORRETTA.....	67
523 - CARICA DA TERGO.....	69
524 - CLIPPING.....	69
525 - CARICA CON IL BASTONE.....	69
526 - USO SCORRETTO DEL GOMITO.....	71
527 - ECCESSIVA VIOLENZA.....	71
528 - ECCESSIVA DUREZZA.....	71
529 - COLPIRE CON LA TESTA.....	73
530 - BASTONE ALTO.....	75
531 - TRATTENUTA DELL'AVVERSAIO.....	75
532 - TRATTENUTA DEL BASTONE.....	75
533 - AGGANCIO CON IL BASTONE.....	75
534 - OSTRUZIONISMO.....	77
535 - CALCI AD UN GIOCATORE.....	79
536 - USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO.....	79
537 - COLPI INFERTI CON IL BASTONE.....	79

538 – PUNGERE CON LA PUNTA DEL BASTONE	81
539 – SGAMBETTO	81
540 – CARICA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA	83
541 – CARICA NELL'HOCKEY FEMMINILE	83

ALTRE PENALITA' **85**

550 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DEI GIOCATORI	85
551 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DAGLI ADDETTI ALLA SQUADRA	87
554 – RITARDO DEL GIOCO	89
554 A) – DISCO IN MOVIMENTO	89
554 B) – SPOSTAMENTO DELLA PORTA	89
554 C) – TIRARE O LANCIARE IL DISCO FUORI DEL CAMPO	91
554 D) – MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO	91
554 E) – GIOCATORE FERITO CHE RIFIUTA DI LASCIARE IL GHIACCIO	91
554 F) – PIÙ DI UN CAMBIO DI GIOCATORI SUL CAMPO DOPO UN GOL	91
554 H) – RITARDO DELLA FORMAZIONE DI INIZIO	93
555 – EQUIPAGGIAMENTO IRREGOLARE O PERICOLOSO	93
556 – BASTONE ROTTO	95
557 – CADUTA SUL DISCO DI UN GIOCATORE	95
558 – CADUTA SUL DISCO DEL PORTIERE	97
559 – GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DI UN GIOCATORE	97
560 – GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DEL PORTIERE	99
561 – RISSA CON GLI SPETTATORI	99
562 – GIOCATORI CHE ABBANDONANO LA PANCA DEI PUNITI O LA PANCA DEI GIOCATORI	99
565 – DIRIGENTI CHE ABBANDONANO LA PANCA	101
566 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA IN CAMPO	101
567 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA NON IN CAMPO	101
568 – LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO FUORI DEL CAMPO	101
569 – LANCIO IN CAMPO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO	103
570 – LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO DURANTE UN CONTROPIEDE	103
571 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI	103
572 – COMPORTAMENTO DEL CAPITANO O DEL SOSTITUTO CAPITANO	105
573 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO	105
575 – VIOLAZIONE DELLA PROCEDURA DEL CAMBIO DEI GIOCATORI	105
576 – FALLO DI SIMULAZIONE	105

590 – PENALITÀ DEL PORTIERE **105**

591 – PORTIERE CHE OLTREPASSA LA LINEA ROSSA DI CENTRO	107
592 – PORTIERE CHE SI RECA ALLA PANCA DURANTE UNA INTERRUZIONE	107
593 – PORTIERE CHE ABBANDONA LA SUA AREA DI PORTA DURANTE UN ALTERCO	107
594 – PORTIERE CHE DEPONE IL DISCO SOPRA LA PORTA	107
595 – PROTEZIONE DEL PORTIERE	107

ALLEGATO 1 – NORME PER LA PUBBLICITA’	109
--	------------

ALLEGATO 2 – CONTEGGIO ALLA ROVESCIA E PROCEDURE PER IL RISCALDAMENTO	109
--	------------

ALLEGATO 3 – COMUNICAZIONI UFFICIALI.....	111
--	------------

A3.1 - ANNUNCI OBBLIGATORI	111
A3.2 - INFORMAZIONI AL PUBBLICO	111

ALLEGATO 4 – COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA	112
---	------------

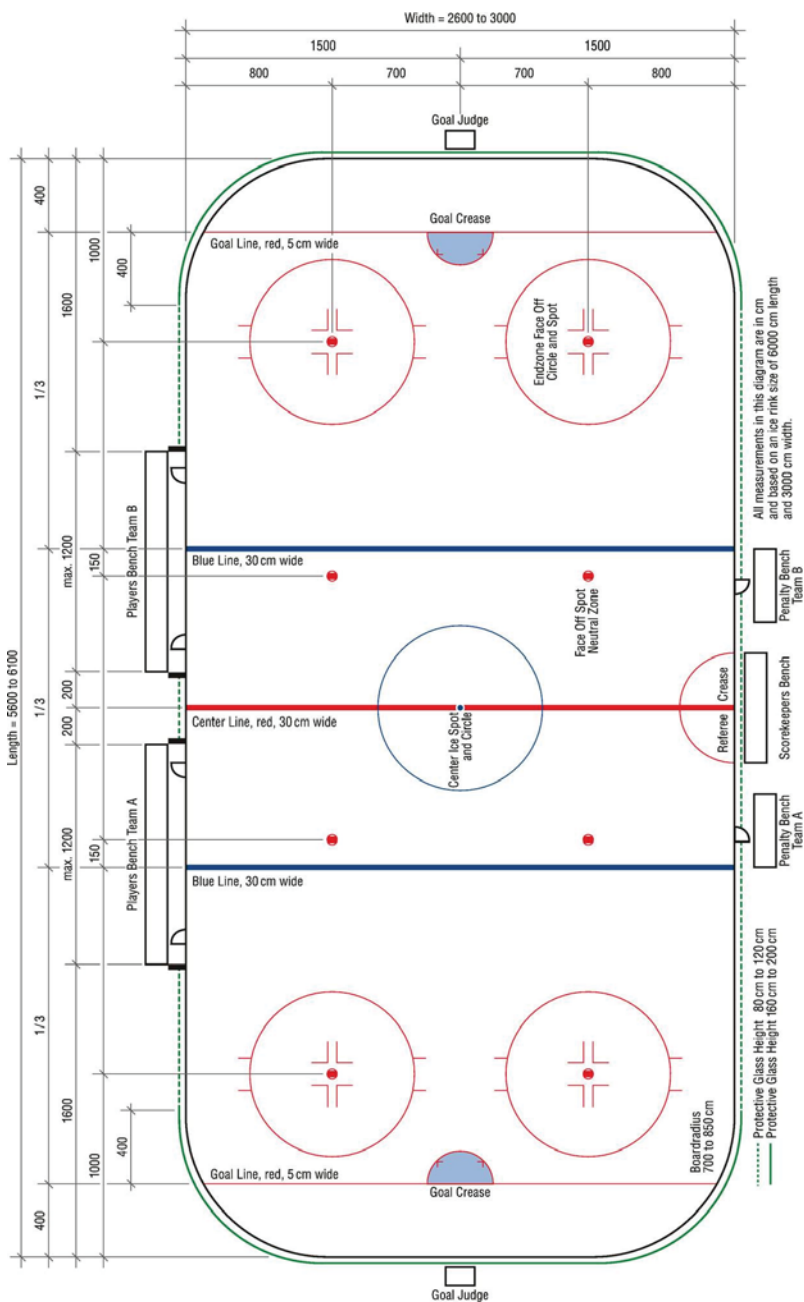
A4.1 - ARBITRO O LINESMEN IMPOSSIBILITATI – PRIMA DELLA PARTITA	112
A4.2 - ARBITRO O LINESMEN IMPOSSIBILITATI – DURANTE LA PARTITA	112
A4.3 - SISTEMA A TRE ARBITRI.....	112
A4.4 - SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL’ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA	112
A4.5 - SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL’ARBITRO DURANTE LA PARTITA	112
A4.6 - SISTEMA A TRE - COMPITI DELL’ARBITRO DOPO LA PARTITA.....	113
A4.7 - COMPITI DEI LINESMEN	113
A4.8 - SISTEMA A DUE ARBITRI	114
A4.9 - SISTEMA A DUE ARBITRI-COMPITI DGLI ARBITRI PRIMA DELLA PARTITA	114
A4.10 - SISTEMA A DUE ARBITRI- COMPITI DELL’ARBITRO DURANTE LA PARTITA	114
A4.11 - SISTEMA A DUE ARBITRI - COMPITI DEGLI ARBITRI DOPO LA PARTITA	115
A4.20 - UFFICIALI DI GARA CHE OPERANO FUORI DEL GHIACCIO	115
A4.21 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE PRIMA DELLA GARA	115
A4.22 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DURANTE LA GARA.....	115
A4.23 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DOPO LA GARA	116
A4.24 - CRONOMETRISTA	116
A4.25 ANNUNCIATORE (SPEAKER).....	116
A4.26 ADDETTI ALLE PANCHE DELLE PENALITÀ.....	117

ALLEGATO 5 – ILLUSTRAZIONE DELLA STRUTTURA DELLA PORTA	117
---	------------

SEGNALI DEGLI ARBITRI.....	118
-----------------------------------	------------

INDICE.....	127
--------------------	------------

CAMPO DI GIOCO



PARTE I – CAMPO DI GIOCO

Non ci dovranno essere **marcature** sul ghiaccio, sulle balaustre, sul vetro protettivo, sulle reti, sulle porte o su qualsiasi superficie interna e attorno alle panche dei giocatori, dei puniti, dei giudici di gol, della cabina di cronometraggio ad eccezione di quelle previste nell'Allegato 1 (Norme relative alla pubblicità)

100 – DEFINIZIONE DEL CAMPO DI GIOCO

L'hockey su ghiaccio si gioca su di una superficie bianca ghiacciata denominata “**Campo di Gioco**”.

101 – DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

Misura massima: 61 m di lunghezza per 30 m di larghezza.

Misura minima: 56 m di lunghezza per 26 m di larghezza.

Gli angoli del campo di gioco sono arrotondati con un arco di cerchio, il cui raggio avrà la misura variabile tra **m. 7 e m. 8,5**.

- Per i campionati IIHF, la misura sarà tra **60m e 61m** per la lunghezza e tra **29m e 30m** per la larghezza.

102 –BALAUSTRE

- a) Il campo di gioco dovrà essere circondato da una parete di legno o plastica di colore bianco, denominata “**Balaustra**”.
- b) L'**altezza** della balaustra, misurata a partire dalla superficie ghiacciata, non dovrà essere superiore a **m. 1,22**, né inferiore a **m. 1,17**.
- c) La balaustra dovrà essere costruita in maniera tale che la superficie, sul lato rivolto verso la pista, sia liscia e libera da qualsiasi ostacolo e da qualsiasi oggetto che possa causare ferite ai giocatori. Il divisorio protettivo e l'attrezzatura usata, per sostenere la balaustra in posizione, dovrà trovarsi nella parte esterna alla superficie di gioco.
- d) Lo spazio dell'intervallo tra i pannelli dovrà essere al massimo di 3 mm.

103 – ZOCCOLO

Alla base della balaustra sarà collocato un **Battiscopa** di colore giallo la cui **altezza** sarà compresa tra **cm. 15 e cm. 25**.

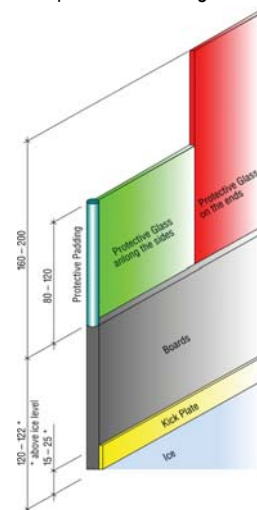
104 – PORTE DI ACCESSO AL CAMPO

- a) Tutte le porte d'accesso al campo dovranno essere costruite in modo tale **da aprirsi verso l'esterno** del campo di gioco.
- b) Lo spessore dell'intervallo tra le porte ed i pannelli della balaustra non dovrà superare i 5 mm.

- Per i campionati IIHF, le protezioni in vetro e le reti dietro le porte sono obbligatorie.

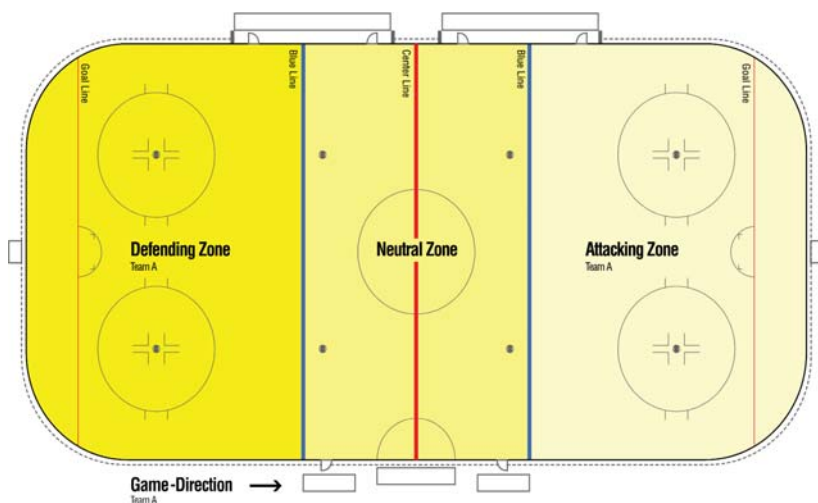
PROTEZIONI IN VETRO E BALAUSTRE

Tutte le misure in cm



- 1. Sulle piste all'aperto tutte le linee e i punti di ingaggio indicati all'Artt. 112 e 113 possono essere segnati con due linee larghe cm. 5.
- 2. Nel caso in cui le balaustre siano ricoperte dalla pubblicità, le linee di suddivisione del campo dovranno essere segnate sul battiscopa.
- 3. La linea di divisione del campo, nel suo spessore, è considerata parte della zona dalla quale proviene il disco.

DIVISIONE DELLA SUPERFICIE GHIACCIAIA



105 – VETRO DI PROTEZIONE

a) La protezione in vetro protettivo, alta da **cm. 160 a cm 200**, dovrà essere collocata sopra la balaustra a fondo campo per tutta la larghezza della linea di porta fino a 4 metri verso la zona neutra e **alta non meno di cm 80** lungo i bordi del campo, con esclusione dei tratti di fronte alle panche dei giocatori.

b) Lo spessore dell'intervallo, tra le porte ed i pannelli della balaustra, non dovrà essere superiore a 5 mm.

c) Ad ogni interruzione della protezione in vetro dovrà essere applicata un'imbottitura protettiva per prevenire possibili ferite ai giocatori.

d) Nel vetro protettivo non è permessa alcuna apertura.

106 – RETI DI PROTEZIONE A FONDO CAMPO

Le reti di protezione dovranno essere sospese a fondo campo sopra la balaustra ed il vetro protettivo.

110 – DIVISIONE E SEGNAZIONE DEL CAMPO DI GIOCO

La superficie ghiacciata sarà divisa per la sua lunghezza, da cinque linee disegnate sul campo di gioco che si estendono per tutta la larghezza e continuano verticalmente sulla balaustra.

111 – LINEE DI PORTA

Le linee di **cm 5 di larghezza** e di colore rosso saranno segnate a **m. 4** dal fondo della pista ad entrambe le sue estremità. Queste prendono il nome di:

“Linee di Porta”

112 – LINEE BLU

Il campo di gioco compreso tra le due linee di porta, sarà diviso in tre parti uguali da linee larghe 30 cm di colore blu denominate “Linee Blu”. Le Linee Blu si estenderanno sul battiscopa e sulla balaustra. NEW

Queste linee delimiteranno le **tre Zone**, denominate come segue:

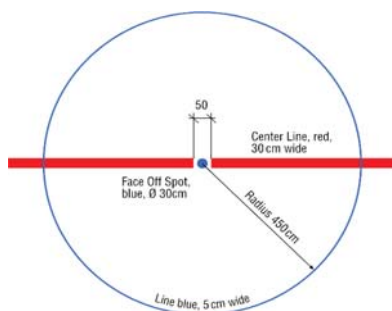
- Per una squadra, la zona nella quale si trova la propria porta è la “Zona di Difesa”.
- La zona di centro è la “Zona Neutra”.
- La zona più lontana è la “Zona di Attacco”.

113 – LINEA DI CENTRO

Una linea denominata “Linea di Centro”, posta nel mezzo della pista, divide il campo in due parti. È **larga cm. 30** e di colore rosso.

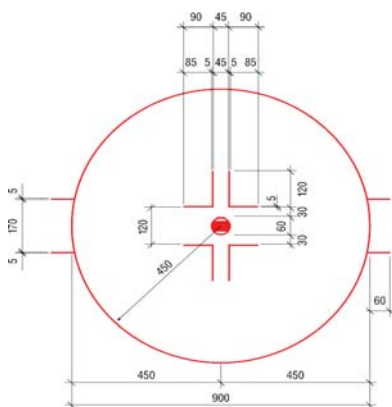
**PUNTO DI INGAGGIO E CERCHIO
DI CENTROCAMPO**

Tutte le misure in cm



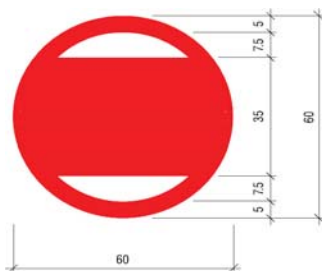
**PUNTO DI INGAGGIO E CERCHIO
A FONDO CAMPO**

Tutte le misure in cm



PUNTO DI INGAGGIO IN DETTAGLIO

Tutte le misure in cm



114 - PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI

Tutti i punti e i cerchi sono segnati sul ghiaccio con lo scopo, quando richiesto dagli arbitri, di mettere i giocatori nella posizione corretta per l'ingaggio all'inizio dell'incontro, all'inizio d'ogni tempo e dopo ogni interruzione di gioco.

115 - PUNTO DI INGAGGIO E CERCHI A CENTRO CAMPO

Un punto circolare blu di **cm. 30 di diametro** sarà segnato esattamente al centro del campo.

Tenendo questo punto come centro, si dovrà tracciare un cerchio il cui **raggio** sarà di **m. 4,50** con una linea blu la cui **larghezza è di cm. 5**.

116 - PUNTI DI INGAGGIO IN ZONA NEUTRA

Due punti rossi con un **diametro di cm. 60** saranno segnati in zona neutra a **m. 1,5** da ogni linea blu come illustrato nella pagina accanto.

117 - PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI A FONDO CAMPO

a) I punti d'ingaggio ed i cerchi saranno segnati in entrambe le zone di fondo campo dalla parte di ciascuna porta come illustrato nella pagina accanto.

b) I punti d'ingaggio avranno il diametro di **cm. 60** e sono di colore rosso come illustrato nella pagina accanto.

c) Nei punti d'ingaggio, in entrambe le zone di fondo campo, sarà disegnata una doppia "L" come illustrato nella pagina accanto.

d) I cerchi avranno un **raggio di m. 4,5** dal centro del punto d'ingaggio e saranno disegnati con una linea rossa **larga cm. 5**.

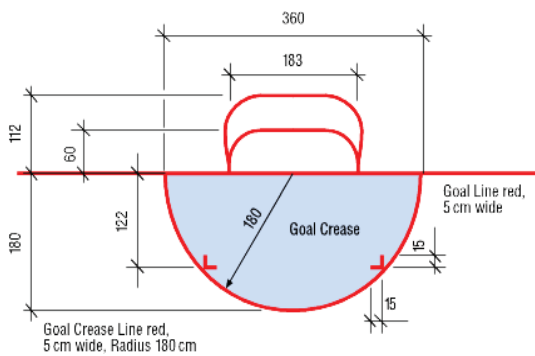
AREA RISERVATA AGLI ARBITRI

Misure in cm



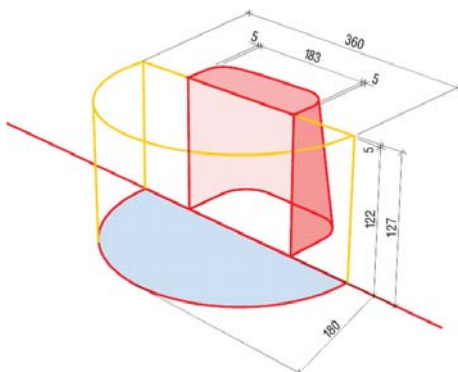
AREA DI PORTA

Misure in cm



AREA DI PORTA IN PROSPETTIVA

Misure in cm



118 – AREA DEGLI ARBITRI

Un semicerchio del raggio di **m. 3**, chiamato **“Area degli Arbitri”**, sarà segnato sul ghiaccio, in corrispondenza della cabina di cronometraggio, con una linea rossa **larga cm 5**, proprio davanti alla postazione del Marcatore Ufficiale, come illustrato nella pagina accanto.

119 – AREA DI PORTA

a) Di fronte a ciascuna porta sarà disegnata l’**“Area di Porta”** con una linea rossa **larga cm. 5**, come illustrato nella pagina accanto.

b) La superficie dell’area di porta sarà dipinta di azzurro chiaro. La parte interna dell’area di porta, dalla linea di gol fino al termine della porta, la superficie dovrà essere bianca.

c) L’area di porta comprenderà tutto lo spazio compresa la linea che lo delimita e si estenderà verticalmente **m. 1,27** fino alla traversa della porta.

d) L’area di porta sarà disegnata nel modo seguente: Un semicerchio di **cm. 180** e largo **cm. 5** sarà disegnato usando il centro della porta come punto centrale. In aggiunta verranno disegnate sul ghiaccio in ciascun angolo frontale due **“L”** formate con linee lunghe **cm. 15** (entrambe le linee). La posizione della **“L”** è determinata tirando una linea immaginaria parallela alla linea di porta di **cm 122**, che partendo dalla linea di porta incrocia la linea del semicerchio. In tal punto sarà disegnata la **“L”**.

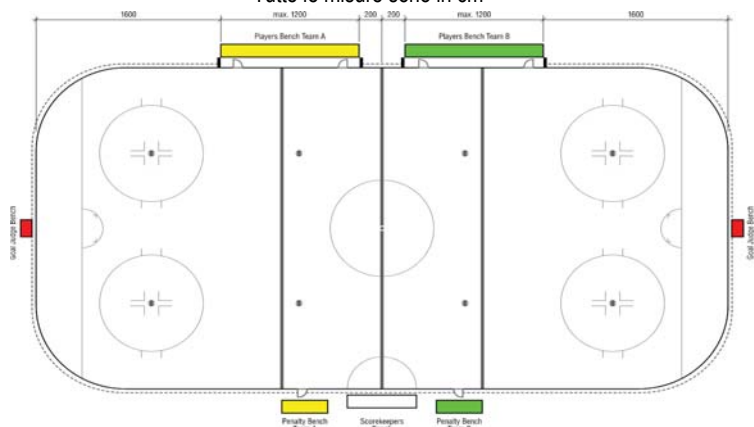
- 1. I pali della porta e la rete dovranno essere fissati in modo tale che non si spostino durante il gioco.
- NEW
- 2. Per i Giochi Olimpici , i Campionati IIHF Senior A maschili e femminili, Divisione 1 e i Campionati IIHF U20 e U18, sono obbligatori i chiodi di ancoraggio flessibili che sono fortemente raccomandati anche per le altre competizioni IIHF.



- 1. Entrambe le panche dei giocatori dovranno essere provviste di due porte d'accesso al campo di gioco ed una delle quali in **ZONA NEUTRA**.
- 2. Le panche dei giocatori dovranno essere protette al fine di non consentire l'accesso a persone che non siano i giocatori ed i sei rappresentanti ufficiali delle squadre.
 - Fare una **relazione** alle autorità competenti in caso di violazione delle norme prescritte.

PANCHE DEI GIOCATORI E PANCHE DEI PUNTI

Tutte le misure sono in cm



130 – PORTE E RETI

- a) Le porte sono collocate al centro della linea rossa di fondo campo.
- b) I pali delle porte si estendono verticalmente per **m. 1.22** sopra la superficie ghiacciata, distanti uno dall'altro **m. 1.83** (misure interne). La traversa orizzontale ed i pali della porta che formano la struttura metallica della porta dovranno essere conformi allo specifico disegno con un diametro esterno di **cm. 5** e dovranno essere dipinti di rosso.
- c) Le porte sono completate con un'intelaiatura che sostiene le reti la cui dimensione, nel punto più profondo della rete, non dovrà essere superiore a **m. 1.12** né inferiore a **m. 0.60**. Sarà dipinta di bianco esclusa la parte esterna della base che sarà dipinta di rosso.
- d) Nella parte posteriore della struttura della porta dovrà essere applicata una rete di nylon bianco in maniera tale da impedire che il disco esca dalla porta.
- e) Le parti interne, esclusi i pali e la traversa, saranno ricoperte da un'imbottitura bianca. L'imbottitura della base dell'intelaiatura dovrà iniziare a non meno di **cm. 10** dai pali della porta e deve attaccata in modo tale da impedire al disco di uscire e superare la linea di porta.

140 – PANCHE DEI GIOCATORI

- a) Ogni pista dovrà essere fornita di due identiche panche riservate ai giocatori in divisa e agli addetti d'entrambe le squadre.
- b) Le panche dovranno essere collocate in zona neutra e dalla stessa parte del campo di gioco lungo la balaustra, facilmente raggiungibili dallo spogliatoio e di fronte alle panche delle penalità. Dovranno essere ben distanziate tra loro oppure separate da un divisorio.
- c) Ciascuna panca sarà posta a **m. 2** dalla linea di centro e dovrà avere una lunghezza minima di **m. 10** ed una larghezza non inferiore a **m. 1,5**.
- d) Ciascuna panca dovrà accogliere:
 - **16 giocatori e 8 Dirigenti** ed addetti alla squadra.

NEW

141 – PANCHE DELLE PENALITÀ

- a) Ogni pista dovrà essere fornita di due panche, chiamate panche delle penalità, nelle quali dovrà trovare posto un numero minimo di: **5 giocatori ciascuna**.
 - b) Esse saranno collocate entrambe di fianco alla cabina di cronometraggio dalla parte opposta alle panche dei giocatori, e dovranno essere lunghe non meno di **m 4** e larghe non meno di **m. 1,5**.
- L'accesso alle panche dei puniti sarà permesso solo ai giocatori puniti e agli addetti alla panca.

142 – PANCHE DEI GIUDICI DI PORTA

Dietro ad ogni porta di gioco, a fondo campo e fuori della pista ghiacciata, sarà collocato un gabbiotto protetto al fine di evitare ogni interferenza al lavoro dei Giudici di Porta.

143 – PANCA DEL MARCATORE UFFICIALE

Tra le panche dei puniti dovrà essere collocata la panca del Marcatore Ufficiale che dovrà essere lunga **m. 5,5** per accogliere **6 persone**.

PLAYER	PENALTY	FAIR PLAY		PLAYER	PENALTY
44-4.43		20:00		20-3.45	
38-1.37		HOME	GUEST	88-1.28	
22-2.00		2 2 1		30-5.00	

➤ Il tabellone elettronico con testi video è raccomandato per le competizioni I.I.H.F.

- 1. La luce rossa dovrà essere collegata al cronometro in modo tale che, alla fine del tempo di gioco, il Giudice di Porta non potrà più accenderla.
- 2. Il fatto che il Giudice di Porta non possa accendere la luce rossa al termine del periodo di gioco, non significa necessariamente che un gol non può essere valido. A tale proposito è importante che il disco abbia attraversato completamente la linea di porta prima della fine del tempo di gioco.
- 3. La funzione della luce verde è quella di consentire all'Arbitro ed ai Linesmen di controllare la porta e la luce nello stesso momento per sapere esattamente quando il tempo di gioco termina.

➤ A nessuno, che non sia autorizzato dalla Federazione competente, è permesso entrare nello spogliatoio degli Arbitri durante e dopo la partita. Per qualsiasi infrazione a questo articolo dovrà essere fatto rapporto all'Autorità competente.

- 1. Se a giudizio dell'Arbitro l'illuminazione è insufficiente per continuare la partita, egli ha l'autorità di sospendere la continuazione dell'incontro o di interrompere il gioco finché sia reso nuovamente efficiente l'impianto d'illuminazione.
- 2. Se una squadra è danneggiata più dell'altra dalla mancanza di luce, e a giudizio dell'arbitro la partita non dovrà essere interrotta, egli ha l'autorità di fare invertire il campo alle squadre in modo tale che ciascuna squadra giochi per un uguale periodo dalla stessa parte della pista.



➤ Durante il riscaldamento e durante ogni interruzione del gioco possono essere suonati brani musicali.

150 – SEGNALI ED APPARECCHIATURE PER IL CRONOMETRAGGIO

151 – SIRENA

Ogni pista dovrà essere fornita di una sirena o d'altro adeguato strumento acustico ad uso del cronometrista della partita.

152 – OROLOGI

Ogni pista dovrà essere fornita di un orologio elettronico e di un tabellone segnapunti affinché spettatori, giocatori e Ufficiali di gara abbiano corrette informazioni riguardanti:

1. I **nomi d'entrambe le squadre**.
2. **Tempo giocato in ogni periodo** con il conteggio in minuti e secondi da 20.00 a 00.00. NEW
3. **Tempo restante delle penalità** che possono essere scontate da due giocatori per ogni squadra e il cui conteggio sarà effettuato partendo dal totale dei minuti delle penalità a 00.00.
4. Punteggio.
5. Il conteggio alla rovescia del **time-out**, partendo da 30 secondi a 0.
6. Il **tempo dell'intervallo**, conteggiato partendo da 15 minuti a 0.

153 – LUCI ROSSE E VERDI

Dietro ad ogni porta dovranno essere installate:

1. Una luce rossa che è accesa dal Giudice di Porta, quando è segnato un gol.
2. Una luce verde è accesa automaticamente dall'orologio elettronico, quando il cronometrista ferma l'orologio e alla fine di ogni periodo di gioco. NEW

160 – SPOGLIATOI DEI GIOCATORI

Ogni squadra dovrà avere uno spogliatoio adeguato corredato di panche, servizi igienici, lavandini, docce e con uno spazio adatto ad ospitare **30 giocatori e addetti alla squadra** più l'equipaggiamento.

161 – SPOGLIATO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMEN

Uno spogliatoio separato fornito di sedie o panche, sanitari, lavandini e docce dovrà essere previsto ad uso esclusivo dell'Arbitro e dei Linesmen.

170 – ILLUMINAZIONE DELLA PISTA

Ogni pista dovrà essere sufficientemente illuminata in maniera tale che giocatori, ufficiali di gara e spettatori possano in ogni momento seguire facilmente il gioco.

171 – DIVIETO DI FUMARE NEGLI STADI

Negli stadi chiusi dovrà essere assolutamente proibito fumare: vicino al campo di gioco, nelle zone riservate agli spettatori, negli spogliatoi e nei locali ai quali possono accedere i giocatori.

172 – MUSICA NELLO STADIO

- a) **Nessuna musica** dovrà essere suonata durante il gioco e durante il time out. NEW
- b) Negli stadi sono vietati trombe e fischiotti.
- c) Nessuna musica dovrà essere suonata quando c'è un giocatore ferito sul ghiaccio. NEW

- 1. Nessun cambiamento o nessuna aggiunta all'elenco dei giocatori dovrà essere permesso, quando la partita è già iniziata.
- 2. Se durante l'incontro una squadra non può schierare sul ghiaccio il numero di giocatori previsti dal Regolamento di gioco, a causa di penalità od infortuni, l'Arbitro dovrà dichiarare l'incontro perso.
 - **Dovrà essere redatto un rapporto** all'Autorità competente.

- 1. Il portiere, il giocatore-allenatore, il giocatore-dirigente non possono essere designati a svolgere le mansioni di Capitano o di Capitano Sostituto.
- 2. Se il Capitano o il Capitano Sostituto non è sul ghiaccio, non può lasciare la panca a meno che ciò non sia richiesto dall'Arbitro.
 - **Penalità di Cattiva Condotta** (vedi articolo 572)
- 3. Se il Capitano e il Capitano Sostituto sono sul ghiaccio solo il Capitano ha il privilegio di parlare con l'Arbitro.
- 4. I giocatori che non hanno sulla loro maglia la "C" di Capitano o la "A" di Capitano Sostituto non possono fruire del privilegio di rivolgersi all'Arbitro.



- 1. Il Regolamento Ufficiale di Gioco stabilisce l'uso dell'equipaggiamento di protezione per un corretto svolgimento del gioco e per la sicurezza, la salute e il benessere dei partecipanti. Tuttavia tali regole non implicano la garanzia da parte della I.I.H.F. che l'uso di tale equipaggiamento di protezione fornirà una protezione da possibili lesioni. Il giocatore ha la responsabilità di assicurarsi che l'equipaggiamento di protezione usato sia conforme a quanto specificato nel Regolamento Ufficiale di Gioco e sia indossato e conservato secondo le norme stabilite dal costruttore.
- 2. Per la pubblicità e/o per l'identificazione delle marche dell'equipaggiamento dei giocatori, vedere Allegato 1.

PATTINI DEI GIOCATORI



PARTE 2 - SQUADRE, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO

200 – GIOCATORI IN TENUTA DI GIOCO

- a) Prima dell'inizio dell'incontro, il Dirigente o l'Allenatore di ciascuna squadra, dovrà fornire all'Arbitro o al Marcatore Ufficiale la lista dei nomi dei giocatori e dei portieri autorizzati a giocare compreso il nome del Capitano e del Capitano Sostituto.
- b) Ad ogni squadra è concesso un massimo di:
- **20 giocatori**, e
 - **2 portieri**,
 - per un totale di **22 giocatori**.

201 – CAPITANO DELLA SQUADRA

- a) Ogni squadra dovrà nominare un “**Capitano**” e non più di due “**Capitani Sostituti**”.
- b) Il Capitano dovrà avere la lettera “**C**” e il Capitano Sostituto la lettera “**A**” in modo visibile sulla parte anteriore della maglia. Le lettere dovranno essere **alte 8 cm** di colore contrastante.
- c) Sul ghiaccio solo il Capitano o uno dei due Capitani Sostituti, se non penalizzato, ha il privilegio di chiedere all'Arbitro delucidazioni relative all'interpretazione del regolamento circa le situazioni che possono presentarsi nel corso dell'incontro. Quando il Capitano e il Capitano Sostituto sono sul ghiaccio, solo il Capitano può parlare con l'Arbitro.
- d) Un reclamo avverso una penalità **NON** può essere considerato come richiesta d'interpretazione del regolamento e pertanto dovrà essere punito con Penalità di **Cattiva Condotta** (vedere Art. 572)

210 – EQUIPAGGIAMENTO

- a) L'equipaggiamento dei giocatori e dei portieri comprende i bastoni di gioco, i pattini, il materiale protettivo e la divisa di gioco.
- b) Tutto l'equipaggiamento di protezione, esclusi i guanti, i caschi, i parastinchi dei portieri, dovrà essere indossato interamente sotto la divisa.
- c) Tutte le infrazioni relative all'equipaggiamento saranno punite ai sensi dell'art. 555
- d) Durante il riscaldamento prima della partita dovrà essere indossato l'equipaggiamento completo compresa la maglia.

NEW

220 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

221 – PATTINI DEI GIOCATORI

I giocatori dovranno avere **Pattini da Hockey su Ghiaccio** con lame munite di protezione.

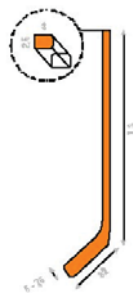
222 – BASTONE DEI GIOCATORI

- a) I bastoni dovranno essere di legno o di altro materiale approvato dalla I.I.H.F.
- b) Non dovranno presentare sporgenze e gli angoli dovranno essere smussati.
- c) La parte finale alta del manico dovrà avere una forma protettiva.
- d) Nastro adesivo non fluorescente di qualsiasi colore può essere applicato attorno al bastone in qualsiasi punto.
- e) Bastoni dipinti con colori fluorescenti non saranno permessi e saranno rimossi. Se un giocatore rifiuta di cambiarlo, sarà punito con Penalità di Cattiva Condotta (art. 555)

NEW

NEW

➤ La pala dei bastoni dei giocatori può essere **curvata**, in modo tale che la distanza della linea perpendicolare, misurata a partire da una linea retta tirata tra le estremità della pala fino al punto massimo della curvatura, non sia superiore a **cm. 1,5**.



BASTONE DEI GIOCATORI

Tutte le misure in cm

Casco dei Giocatori



VISIERA DEI GIOCATORI



➤ L'Articolo 224 si applica per tutti i giocatori maschi **NEW**

Nati nel 1993 – per la stagione 2010/2011

Nati nel 1994 – per la stagione 2011/2012

Nati nel 1995 – per la stagione 2012/2013

Nati nel 1996 – per la stagione 2013/2014

MASCHERE FACCIALI COMPLETE



➤ Tutte le Nazioni partecipanti ad un Campionato IIHF dovranno assicurarsi che ogni giocatore sia equipaggiato con un casco da hockey e se richiesto, con la visiera o con la maschera integrale, correttamente fissata al casco ed idonea allo scopo per il quale è stata costruita.

➤ La maschera facciale integrale dovrà essere costruita in modo tale che né il disco né la pala del bastone possa attraversarla.

➤ L'Articolo 226 si applica per tutti i giocatori maschi e femmine: **NEW**

Nati nel 1993 – per la stagione 2010/2011

Nati nel 1994 – per la stagione 2011/2012

Nati nel 1995 – per la stagione 2012/2013

Nati nel 1996 – per la stagione 2013/2014

f) Dimensioni del bastone dei giocatori:

1. Manico: lunghezza massima - **163 cm** da un'estremità all'altra del manico
larghezza massima - **3 cm**
spessore massimo - **2,5 cm**
il manico del bastone dovrà essere diritto

2. Pala: lunghezza massima - **32 cm** da una estremità all'altra della pala
larghezza massima - **7,5 cm**
larghezza minima - **5 cm**

223 – CASCO DEI GIOCATORI

a) Durante il gioco, e durante il riscaldamento, prima della partita, tutti i giocatori dovranno indossare un casco da hockey con il sottogola correttamente allacciato.

b) Se un giocatore in una competizione Internazionale non indossa il casco, durante il riscaldamento prima della partita, l'Arbitro di Riserva dovrà fare rapporto al Presidente della manifestazione che ne informerà il Direktorat o la Commissione Disciplina dell'IIHF. Nelle competizioni nazionali sarà seguita la procedura stabilita da ogni nazione.

c) Il casco dovrà essere indossato in modo tale che la sua parte più bassa non si trovi al di sopra delle sopracciglia per una misura superiore alla larghezza di un dito e il sottogola sia allacciato in modo tale da consentire l'inserimento di un dito.

d) Se durante il gioco un giocatore perde il proprio casco non gli è più permesso di partecipare al gioco e deve recarsi direttamente alla panca dei giocatori. **NEW**

e) Se il giocatore continua a giocare senza il casco correttamente allacciato, sarà punito a norma dell'Art. 555 g).

224 – MASCHERA INTEGRALE E VISIERA

a) E' raccomandato a tutti i giocatori di indossare una maschera facciale integrale o una visiera.

b) I giocatori maschi nati dopo il **31 dicembre 1974** dovranno indossare almeno una visiera.

c) La visiera dovrà coprire gli occhi fino sotto al naso, sia frontalmente che lateralmente.

d) Tutte le donne che giocano dovranno indossare una maschera facciale integrale.

e) I giocatori ed i portieri delle categorie giovanili.

f) Ai giocatori non è consentito indossare visiere dipinte o colorate o maschere facciali integrali colorate.

225 – GUANTI DEI GIOCATORI

I guanti dei giocatori devono proteggere le mani ed i polsi e non deve essere permesso di usare guanti cui è stata tolta la parte interna per essere usati con la mano nuda.

226 - PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA

a) E' consigliato a tutti i giocatori l'uso del collare per la protezione del collo e della gola.

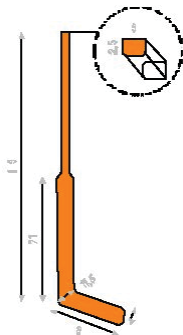
b) I giocatori e i portieri delle categorie giovanili compresa la categoria U18 dovranno indossare la protezione per il collo e per la gola.

- L' articolo 227 si applica per i giocatori maschi:
 - Nati nel 1991 – per la stagione 2010/2011
 - Nati nel 1992 – per la stagione 2011/2012
 - Nati nel 1993 – per la stagione 2012/2013
 - Nati nel 1994 – per la stagione 2013/2014

NEW

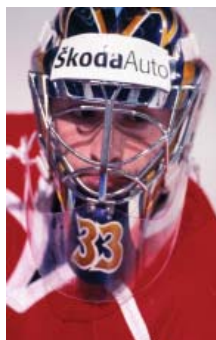
BASTONE DEL PORTIERE

Tutte le misure in cm



- La pala del bastone del Portiere può essere curvata in modo tale che la lunghezza della linea perpendicolare, misurata a partire da una linea retta tirata tra le estremità della pala fino al punto massimo della curvatura, non sia superiore a cm. 1,5.

Maschera facciale completa del portiere



GUANTO CON LA PIASTRA



38,10 CM

20,32 CM

PATTINI DEL PORTIERE



227 - PROTEZIONE DELLA BOCCA

- a) Si consiglia a tutti i giocatori di fare uso di una protezione per la bocca. NEW
b) Tutti i giocatori della categoria Under 20, che non indossino la maschera facciale completa, dovranno fare uso di una protezione per la bocca.

228 - PARAGOMITI

Se il paragoniti non è ricoperto, nella parte esterne, da una protezione morbida di gomma o di altro materiale simile, spessa almeno 1.27 cm, sarà ritenuto equipaggiamento pericoloso. NEW

230 – EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

- a) Con la sola eccezione dei pattini e del bastone, l'equipaggiamento indossato dal portiere dovrà essere confezionato al solo scopo di proteggere testa e corpo e non dovrà comprendere alcun indumento o congegno che possa costituire per il portiere un indebito aiuto alla difesa della porta.
b) I grembiuli addominali che scendono nella parte anteriore delle cosce all'esterno dei pantaloni sono proibiti.

231 – PATTINI DEL PORTIERE

Il portiere dovrà indossare pattini particolari chiamati “**Pattini da portiere**”, di forma approvata.

232 – BASTONI DEL PORTIERE

- a) Il bastone dovrà essere di legno o di altro materiale approvato dalla I.I.H.F.
b) Non dovranno presentare sporgenze e gli angoli dovranno essere smussati.
c) La parte alta finale del manico del bastone dovrà avere una forma protettiva. NEW
d) Nastro adesivo non fluorescente di qualsiasi colore può essere applicato attorno al bastone in qualsiasi punto.
e) Bastoni dipinti con colori fluorescenti non saranno permessi e saranno rimossi. Se un portiere rifiuta di cambiarlo, sarà punito con Penalità di Cattiva Condotta (art. 555) NEW
f) Dimensioni:

1. **Manico:** lunghezza massima - **163 cm** da un'estremità all'altra del manico
larghezza massima - **3 cm**
spessore massimo - **2,5 cm**
Allargamento di una parte del manico: lunghezza massima - **71 cm**
dal fondo con un'ampiezza non superiore a **9 cm**. Il manico del bastone dovrà essere diritto
2. **Pala:** lunghezza massima - **39 cm** da un'estremità all'altra della pala
larghezza massima - **9 cm** esclusa la parte vicina alla curva dove non dovrà superare **11,5 cm**.

233 – GUANTI DEL PORTIERE

233 A) – GUANTO CON LA PIASTRA

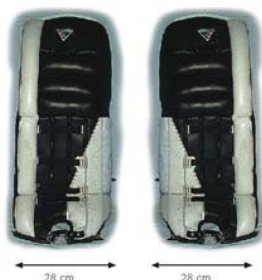
La dimensione della piastra protettiva applicata sul dorso del guanto dovrà avere le seguenti misure:

- **38,1 cm** di lunghezza
- **20,32 cm** di larghezza

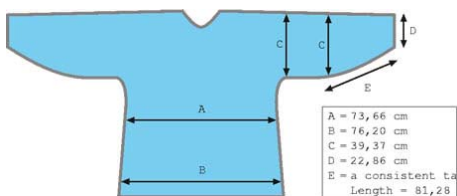
GUANTO DA PRESA



PORTIERE SENZA CASCO



PARASTINCHI DEL PORTIERE



MISURE DELLA MAGLIA DEL PORTIERE

- 1. Ai giocatori che non si attengono a queste norme **non sarà consentito di partecipare al gioco.**
- 2. Quando a giudizio degli Arbitri i colori delle maglie delle squadre sono talmente simili da generare confusione nell'attribuire le penalità, la squadra di casa ha il dovere di cambiare le maglie se ciò è richiesto dall'Arbitro.
- 3. Se i capelli di un giocatore sono tanto lunghi da coprire il nome o il numero della maglia, dovranno essere raccolti a coda di cavallo o sotto il casco.
- NEW ➤ 4. Disegni tipo graffiti, slogan o disegni artistici non saranno permessi sui parastinchi o sui guanti del portiere.
- NEW ➤ 5. Disegni o slogan offensivi o osceni con riferimenti culturali, di razza o religione **non saranno permessi** su nessun tipo di equipaggiamento compresi il casco e la maschera facciale.

233 B) – GUANTO DA PRESA

- a) La dimensione massima del guanto da presa non dovrà superare:
- **20,32 cm** di ampiezza in qualsiasi parte del polso del guanto che dovrà essere **cm 10,16** (di altezza)
 - La distanza dal fondo della tasca fino in cima alla “T” della presa non dovrà superare **cm 46**.
- b) Il perimetro massimo del guanto da presa non dovrà superare **114,3 cm**.

234 – CASCO E MASCHERA FACCIALE COMPLETA DEL PORTIERE

- a) Tutti i portieri dovranno indossare un casco da Hockey ed una “**Maschera Facciale**” completa od una maschera facciale completa da portiere con la protezione per la testa. La maschera facciale del portiere dovrà essere costruita in modo tale da non essere attraversata dal disco. NEW
- b) La maschera facciale del portiere nella categoria Under 18 nell’hockey maschile e femminile dovrà essere costruita in modo tale che né il disco né la pala del bastone possa entrare attraverso l’apertura. NEW
- c) Se durante il gioco, il portiere perde il casco e la maschera facciale protettiva o la protezione della testa e la maschera facciale, l’Arbitro dovrà interrompere il gioco. NEW
- d) Se un forte tiro colpisce la maschera facciale del portiere, il gioco può essere interrotto a discrezione dell’arbitro, solo se non c’è per la squadra avversaria un’immediata possibilità di segnare un goal. NEW
- e) Se il portiere si toglie il casco e/o la maschera facciale, al fine di ottenere l’interruzione del gioco, l’Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo una penalità minore NEW
- f) Se il portiere si toglie il casco e/o la maschera facciale durante un contropiede, al fine di ottenere l’interruzione del gioco, l’Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo tiro di rigore.
- g) Se il portiere si toglie il casco e/o la maschera facciale per ottenere un’interruzione del gioco durante il tiro di Rigore, l’Arbitro assegnerà alla squadra non in fallo un goal.

235 – PARASTINCHI DEL PORTIERE

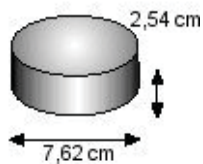
- a) I parastinchi dei portieri non dovranno superare la larghezza massima di **cm 28**, quando sono allacciati alle gambe del portiere.
- b) Non sono permessi grembiuli o piastre che coprono lo spazio tra il ghiaccio e la parte terminale dei parastinchi davanti ai pattini.

240 – DIVISE DI GIOCO

- a) **Tutti i giocatori** di ogni squadra indosseranno uguali maglie, pantaloni, calze e caschi (ad eccezione del portiere al quale è consentito di indossare un casco di colore diverso da quello indossato dal resto della squadra).
- b) Il colore base dovrà coprire circa l’**80%** della divisa, con esclusione dei nomi e dei numeri.
- c) Le maglie, maniche incluse, e le calze dovranno avere lo stesso colore.
- d) Le maglie dovranno essere indossate sopra i calzoni.
- e) Ogni giocatore dovrà portare sul retro della maglia un numero individuale alto **da 25 a 30 cm** e su entrambe le maniche lo stesso numero alto **8 cm**. I numeri sono compresi tra **1 e 99**.
- f) Nei campionati I.I.H.F. ogni giocatore sulla parte superiore del retro della maglia dovrà portare il suo nome scritto in stampatello **alto 10 cm**.

Disco

Tutte le misure sono in cm



Puck con Logo

- NEW** ➤ Il logo, i marchi di fabbrica e/o la pubblicità stampati sul disco non dovranno superare il diametro di 4.5 cm della superficie di entrambi i lati del disco o il 35% della superficie di ciascun lato del disco. È consentito stampare su entrambi i lati.

250 – Disco

- a) Il “Disco” dovrà essere in gomma vulcanizzata o altro materiale approvato dalla IIHF e soprattutto di colore nero.
- b) Le dimensioni del disco non dovranno eccedere:
- Diametro - **7,62 cm**
 - Spessore – **2,54 cm**
 - Peso - compreso tra **156 grammi e 170 grammi**

260 – MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

- a) L'Arbitro può in qualsiasi momento, a sua discrezione, effettuare qualsiasi misurazione dell'equipaggiamento.
- b) Il Capitano di una squadra può presentare formale reclamo circa le dimensioni di qualsiasi equipaggiamento. L'Arbitro effettuerà immediatamente la misurazione richiesta. Comunque l'esito della misurazione non annullerà il gol.
- c) Se il reclamo non è accolto, poiché l'equipaggiamento risulta essere regolare, la squadra che lo ha richiesto sarà punita con una **Penalità minore di panca** (vedi articolo 555)
- d) Se il reclamo è accolto, poiché l'equipaggiamento non risulta essere regolare, il giocatore non in regola sarà punito con **Penalità minore** (vedi articolo 555)
- e) La richiesta di misurazione dell'equipaggiamento dovrà limitarsi ad una sola misurazione per squadra per ogni interruzione di gioco.
- f) La misurazione dell'equipaggiamento del Portiere, eccetto il bastone, può essere richiesta solo immediatamente al termine di ogni periodo di gioco.
- g) Se il Capitano di una squadra che, ha due giocatori puniti negli ultimi due minuti di gioco della partita o in qualsiasi momento nel tempo supplementare, richiede la misurazione dell'equipaggiamento e, dopo la misurazione risulterà essere regolare, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un **Tiro di Rigore**.

- NEW ➤ 1. Il sistema di arbitraggio utilizzato dalla IIHF nelle sue competizioni comprende il sistema a tre (un arbitro e due linemen) o il sistema a quattro (due arbitri e due linesmen).
- NEW ➤ 2. I compiti degli arbitri nel sistema a quattro sono gli stessi del sistema a tre.
- NEW ➤ 3. Le associazioni nazionali hanno la facoltà di usare il sistema a due (due arbitri che lavorano come arbitri e come linesmen) negli incontri che ricadono completamente sotto la loro giurisdizione.



PARTE 3 - UFFICIALI DI GARA E LORO COMPITI

300 – DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI

Per tutti gli incontri internazionali sono designati i seguenti ruoli ufficiali:

UFFICIALI DI GARA	- Un	Arbitro
	- Due	Linesmen
		O
	- Due	Arbitri
	- Due	Linesmen

NEW

UFFICIALI ESTERNI	- Due	Giudici di Porta
	- Un	Marcatore Ufficiale (con fino a due assistenti)
	- Un	Cronometrista
	- Un	Annunciatore (Speaker)
	- Due	Addetti alle Panche dei Puniti
	- Un	Giudice al Video Gol (può essere richiesto per i Campionati IIHF)

310 – UFFICIALI DI GARA

311 – EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMEN

- Tutti gli Arbitri ed i Linesmen dovranno indossare pantaloni neri e maglie ufficiali.
- Essi dovranno indossare pattini e casco nero da hockey completo di visiera e dovranno essere equipaggiati di fischietto e di un metro a nastro di metallo lungo **2 m**.
- L'Arbitro dovrà portare un bracciale rosso largo da **8 a 10 cm** nella parte alta di ciascuna manica (solo nel sistema a tre o quattro arbitri).

312 – COMPITI DELL'ARBITRO

L'Arbitro dovrà avere la supervisione della partita e il pieno controllo degli ufficiali di gara e dei giocatori. A lui spetta la decisione finale in tutte le questioni controverse.

313 – COMPITI DEI LINESMEN

- I Linesmen saranno responsabili principalmente per le infrazioni che concernano le linee (fuorigioco, liberazione vietata).
- Essi hanno il compito di effettuare, quasi sempre, gli ingaggi e di assistere l'Arbitro nella conduzione del gioco.
- L'elenco completo dei compiti dell'Arbitro e dei Linesmen è esposto nell'Allegato 4.

- Se, dopo l'inizio della partita, appare evidente che un Giudice di porta è colpevole di decisioni non corrette, l'Arbitro può farlo sostituire con un altro Giudice di Porta.

- Vedere anche il Sistema del Giudice del Video Gol e il Supporto del Giudice del Video Gol nel Regolamento sportivo dell'IHF.



L'ARBITRO MENTRE DISCUTE CON L'ADDETTO AL VIDEO REPLAY

320 – UFFICIALI ESTERNI AL CAMPO DI GIOCO

321 – GIUDICI DI PORTA

a) Dietro ogni porta dovrà prendere posto un Giudice di Porta. I Giudici di Porta non dovranno cambiare porta durante la partita. Nelle competizioni IIHF non possono far parte di nessuna delle squadre impegnate nella gara.

b) Il Giudice di Porta dovrà solo stabilire se il disco è passato tra i pali della porta e ha superato completamente la linea di porta, dando l'appropriato segnale.

c) L'**Arbitro** può consultare il Giudice di Porta, ma nel caso di gol contestati, la **decisione finale spetterà** comunque solo all'Arbitro.

322 – IL MARCATORE UFFICIALE

L'elenco completo dei compiti del Marcatore Ufficiale sono esposti nell'allegato dal 4.21 al 4.23.

323 – IL CRONOMETRISTA UFFICIALE

L'elenco completo dei compiti del Cronometrista Ufficiale sono esposti nell'Allegato 4.24.

324 – L'ANNUNCIATORE (SPEAKER)

L'elenco completo dei compiti dell'Annunciatore sono esposti nell'Allegato 4.25.

325 – ADDETTI ALLE PANCHE DEI PUNITI

Vi sarà un Addetto per ogni panca dei puniti. L'elenco completo dei compiti degli Addetti alle Panche dei puniti sono esposti nell'Allegato 4.26.

330 – ADDETTO AL VIDEO-REPLAY

a) Il Sistema del Giudice del Video Gol (GVG) potrà essere utilizzato solo a richiesta dell'Arbitro o dello stesso Giudice del Video Gol.

b) Solo l'Arbitro può ricorrere al Supporto del Sistema Video (SSV).

c) Solo le seguenti situazioni possono essere riviste con il Sistema del Giudice Video o con il Supporto del Sistema Video:

1. Disco che attraversa completamente la linea di porta.
2. Disco che entra in rete prima che la porta sia stata spostata.
3. Disco che entra in rete prima o dopo il termine di ogni periodo di gioco.
4. Disco che viene spinto in porta con la mano o con un calcio.
5. Disco che viene deviato in porta da un Ufficiale di gara.
6. Disco che prima di entrare in porta è stato colpito da un'attaccante con il bastone più alto della traversa della porta.
7. Stabilire l'esatto tempo di gioco sempre che esso sia presente sul monitor dell'Addetto al Video Replay.

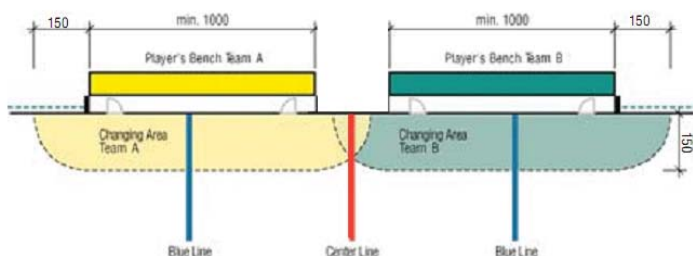
340 – AUTORITÀ COMPETENTI

Con il termine **Autorità Competenti** o **Organi Disciplinari** indicati in queste regole di gioco, sono da intendersi quegli organismi che sono preposti a sovrintendere l'attività.

- 1. A ciascuna squadra è consentito di avere sul ghiaccio un solo portiere.
 - 2. Il portiere può essere allontanato dal ghiaccio e sostituito con un altro giocatore. A questo sostituto non dovranno essere concessi i privilegi del portiere.
-
- 1. Se non è stabilito quale sia la squadra di casa, le squadre in gara dovranno accordarsi per stabilire quale sarà la squadra di casa mediante il lancio di una moneta o metodo similare.
 - 2. Privilegi della squadra di casa:
 1. scelta della panca dei giocatori,
 2. scelta del colore delle maglie,
 3. nell'ingaggio che segue un'interruzione di gioco, la squadra di casa metterà sul ghiaccio la propria formazione di gioco dopo la squadra ospite.
 - 3. In qualsiasi momento della partita, l'Arbitro può richiedere al Capitano della squadra ospite di schierare sul ghiaccio la formazione di inizio per iniziare prontamente il gioco.
-
- 1. A nessuno portiere o giocatore è permesso di effettuare il riscaldamento al termine del primo o secondo tempo, o durante qualsiasi interruzione del gioco.
 - 2. Nel caso in cui il ghiaccio non sia ripulito prima del tempo supplementare o dei tiri di rigore per stabilire il vincitore dell'incontro, le squadre non dovranno cambiare campo.
 - 3. Nell'applicazione di questa regola, il cambio di uno o più giocatori è inteso come cambio della linea.

AREA ENTRO LA QUALE I GIOCATORI DOVRANNO EFFETTUARE I CAMBI

Tutte le misure in cm



PARTE 4 - REGOLE DI GIOCO

400 – GIOCATORI SUL GHIACCIO

Durante il gioco una squadra non può avere più di **sei giocatori** sul ghiaccio.

- Penalità **minore di panca** per troppi giocatori sul ghiaccio (Articolo 573).

I sei giocatori saranno:

Portiere

Difensore Destro

Ala Destra

Centro

Difensore Sinistro

Ala Sinistra

402 – INIZIO DELL' INCONTRO E TEMPI DI GIOCO

- L'incontro inizierà nel tempo stabilito con un ingaggio al punto di centro del campo. Un ingaggio condotto nello stesso modo avrà luogo all'inizio di ogni periodo di gioco.
- Le squadre inizieranno l'incontro difendendo la porta più vicina alla propria panca dei giocatori.
- Le squadre cambieranno campo al termine di ogni periodo di gioco regolare e di tempo supplementare.

411 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLE PANCHE DURANTE IL GIOCO

NEW

- I giocatori ed i Portieri possono essere sostituiti in ogni momento dalla panca dei giocatori durante il gioco a condizione che:
 - I giocatori e portieri che stanno cambiando si trovino entro un'area immaginaria delimitata dalla lunghezza delle rispettive panche dei giocatori e a 1.5 m dalla balaustra, come illustrato nella pagina accanto,
 - I giocatori ed i portieri sostituiti non devono partecipare al gioco prima che il cambio sia stato effettuato.
 - La propria squadra non abbia effettuato una liberazione vietata, poiché in tal caso non le sarà permesso di effettuare alcun cambio dei giocatori prima dell'ingaggio. (vedi art. 460)
- Se, durante un cambio il giocatore entrante gioca il disco o effettua qualsiasi contatto fisico con un avversario, prima che il compagno che ha sostituito abbia lasciato il ghiaccio, tale azione è punita con una Penalità Minore di panca per troppi giocatori sul ghiaccio. (Vedi art. 573)
- Se durante una sostituzione, il portiere che sta uscendo gioca il disco o compie volontariamente qualsiasi contatto con un avversario mentre il suo sostituto è presente sul ghiaccio, l'arbitro dovrà infliggere una Penalità Minore di Panca per troppi giocatori sul ghiaccio. (Vedi art. 573)
- Se durante un cambio di giocatori, il giocatore entrante o quello uscente sono toccati involontariamente dal disco, il gioco non dovrà essere interrotto e nessuna penalità dovrà essere decretata.
- Quando un portiere abbandona l'area di porta per recarsi alla panca dei giocatori per essere sostituito e tale sostituzione è fatta con troppo anticipo, non appena la squadra in fallo entra in possesso del disco, l'Arbitro fermerà il gioco. Il successivo ingaggio sarà fatto a centro campo, escluso il caso in cui la squadra in fallo non sia avvantaggiata da una posizione più favorevole, nel qual caso l'ingaggio sarà fatto nel punto dove è avvenuta l'interruzione del gioco.



SEGNALE DEL CAMBIO DEI GIOCATORI ARTICOLO 412

➤ Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per ritardo del gioco – Violazione della procedura del cambio dei giocatori".

➤ Questa penalità sarà annunciata come "Penalità Minore di Panca per ritardo del gioco – Violazione della procedura del cambio dei giocatori dopo una liberazione vietata".

412 – CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO

a) Dopo un'interruzione di gioco, la squadra ospite dovrà mettere immediatamente una formazione di giocatori sul ghiaccio e nessuna sostituzione sarà consentita fino alla ripresa del gioco. La squadra di casa potrà poi effettuare ogni cambio desiderato senza ritardare il gioco. Qualora si verifichi un ritardo da parte di una o dell'altra squadra nel cambio delle linee, l'Arbitro ordinerà alla squadra o alle squadre che causano il ritardo di prendere immediatamente la loro posizione e non permetterà ulteriori cambi di linee.

b) La procedura sarà condotta nel seguente modo:

1. L'Arbitro prenderà la sua posizione per la ripresa del gioco e il Linesman si porterà nel punto dove avverrà l'ingaggio.
2. L'Arbitro concederà alla squadra ospite **cinque secondi** per effettuare il cambio dei giocatori.
3. Dopo **cinque secondi** l'Arbitro alzerà il braccio per segnalare alla squadra ospite che non potrà più effettuare cambi.
4. Con il braccio alzato l'Arbitro concederà **cinque secondi** alla squadra di casa per effettuare il cambio dei suoi giocatori.
5. Dopo **cinque secondi** l'Arbitro abbasserà il braccio per segnalare alla squadra di casa che non potrà più effettuare cambi.
6. Quando l'Arbitro abbassa il braccio, per indicare che i cambi dei giocatori sono completati, il Linesman che effettuerà l'ingaggio fischierà. Questo per segnalare ad entrambe le squadre che non avranno più di **cinque secondi** per allinearsi all'ingaggio.
7. Trascorsi **cinque secondi**, o prima, se i due Centri sono pronti, il Linesman metterà il disco in gioco. Non è responsabilità del Linesman attendere che i due Centri si posizionano per l'ingaggio.

c) Se una squadra cerca di cambiare giocatori dopo che il tempo a sua disposizione è terminato, l'arbitro dovrà rimandare indietro i giocatori ed ammonirà l'allenatore. Per qualsiasi infrazione della procedura in qualsiasi momento nel corso della partita la squadra riceverà una **Penalità Minore di Panca**. (vedi art. 575) NEW

d) Dopo un ingaggio irregolare la sostituzione è consentita solo se è stata inflitta una penalità che riduce il numero dei giocatori di una squadra sul ghiaccio.

e) Nella conseguente interruzione del gioco per una liberazione vietata, alla squadra in fallo non è permesso di effettuare alcun cambio fino alla ripresa del gioco.

f) Quando una squadra effettua una liberazione non può effettuare alcun cambio prima dell'ingaggio che segue anche se l'interruzione coincide con uno stop commerciale o con la richiesta di time-out della squadra che ha liberato. È consentito di effettuare il cambio per mandare in campo il portiere che era sostituito da un giocatore sul ghiaccio o per sostituire un giocatore/portiere ferito o se la squadra che ha effettuato la liberazione vietata viene punita con una penalità che riduce il numero dei suoi giocatori sul ghiaccio. L'individuazione dei giocatori sul ghiaccio dovrà essere fatta dal momento in cui il disco lascia il bastone della squadra che libera.

g) Se una squadra persiste a cambiare giocatori dopo che ha effettuato una liberazione vietata, ed è stata già ammonita dall'arbitro, verrà punita con una **Penalità Minore di Panca** (2').

➤ Questa penalità sarà annunciata come “Penalità Minore di Panca per ritardo del gioco – Violazione della procedura del cambio dei giocatori dalla panca puniti”.

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come “Penalità Minore di Panca per ritardo del gioco – Violazione del cambio del portiere durante l’interruzione di gioco”.

➤ 2. Al portiere sostituito **non** è permesso di effettuare il **riscaldamento**.

➤ 1. Nel caso in cui è evidente che un giocatore ha subito un grave infortunio, l’arbitro e o uno dei linesman può fermare il gioco immediatamente.

➤ 1. Al portiere sostituito **non** è permesso di effettuare il **riscaldamento**.

➤ 2. In questo caso nessuno dei due portieri potrà riprendere il gioco.

➤ 3. Nelle competizioni IIHF dove sono tre i portieri registrati ed uno dei due sul foglio d’arbitraggio è infortunato si applica la normativa IIHF.

413 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLA PANCA DEI PUNITI

Un giocatore che sta scontando una punizione sulla panca delle penalità e che dovrà essere sostituito dopo aver scontato la punizione, dovrà raggiungere la panca dei giocatori della sua squadra attraverso la pista, prima che possa essere effettuato alcun cambio. NEW

➤ Penalità **minore di panca**

415 – CAMBIO DEI PORTIERI DURANTE UNA INTERRUZIONE DEL GIOCO

a) Durante un'interruzione del gioco al portiere non è concesso recarsi alla panca dei giocatori tranne che per la sostituzione o per il "Time –Out". Per questa infrazione gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **minore di panca** (Articolo 592)

b) Se il portiere è stato sostituito durante un'interruzione di gioco, potrà rientrare appena il gioco riprende.

416 – GIOCATORI FERITI

a) Se un giocatore si ferisce in modo tale da non poter continuare il gioco, né raggiungere la propria panca, l'arbitro nel momento in cui la squadra del giocatore ferito entra in possesso del disco, interromperà il gioco, salvo che non sia sul punto di segnare un gol.

b) Se un giocatore durante il gioco, ad eccezione del portiere, si ferisce in maniera tale da essere costretto a lasciare il ghiaccio, egli può essere sostituito senza che il gioco sia interrotto e senza che le squadre debbano lasciare il ghiaccio.

c) Se un giocatore punito è stato ferito può recarsi allo spogliato e se gli è stata inflitta una penalità minore, maggiore o penalità di partita, la squadra penalizzata dovrà mettere immediatamente sulla panca dei puniti un giocatore che sconterà la penalità senza cambio e che potrà poi essere sostituito, se possibile, dallo stesso giocatore ferito.

d) Il giocatore punito e ferito non può prendere parte al gioco prima che la sua penalità sia terminata.

e) Se un giocatore ferito ritorna sul ghiaccio a giocare prima che la sua penalità sia terminata, l'Arbitro dovrà infliggere al giocatore un'ulteriore:

➤ Penalità **minore** (2')

f) Quando il gioco è interrotto a causa di un giocatore ferito, escluso il portiere, questo deve lasciare il ghiaccio e non deve ritornare sul ghiaccio fino alla ripresa del gioco. Se rientra prima verrà inflitta una penalità minore. (Vedi art. 554e) NEW

417 – PORTIERI FERITI

a) Se un portiere si ferisce o è colto da malore dovrà essere pronto a riprendere immediatamente il gioco oppure dovrà essere sostituito dal portiere di riserva.

b) Se entrambi i portieri della squadra sono infortunati e impossibilitati a giocare, la squadra ha a disposizione **dieci minuti** di tempo per vestire da portiere un altro giocatore.

419 – PULIZIA DEL GHIACCIO

a) L'Arbitro o un linesman ha la facoltà di rimuovere i mucchi di neve costruiti attorno ai pali della porta o sulla linea di gol della porta. NEW

b) Se un portiere deliberatamente accumula neve o pone ostacoli davanti o vicino alla porta con l'intento, a parere dell'arbitro di impedire che venga segnato un goal, gli deve essere inflitta: NEW

➤ una **Penalità Minore** (2')

- 1. Il tempo di gioco inizierà nel momento in cui è stato effettuato l'ingaggio e verrà fermato ogni volta che l'arbitro lo segnalerà con il fischiotto.
 - 2. Se si verifica un ritardo straordinario, entro 5 minuti dal termine del primo o del secondo tempo, l'arbitro può ordinare che abbia luogo immediatamente l'intervallo regolare ed il resto del tempo verrà recuperato alla ripresa del gioco con le squadre che difendono la stessa porta. Quando il tempo non ancora completato del periodo di gioco precedente è terminato, le squadre si scambieranno di posto e riprenderanno immediatamente il gioco per il successivo periodo.
 - 3. Per le partite che sono giocate in stadi aperti, le squadre dovranno cambiare campo a metà del terzo tempo e del tempo supplementare.
 - 4. Durante gli intervalli tra i tempi, sarà ripulita la pista ghiacciata.
-
- 1. Per quanto riguarda i portieri possono essere cambiati dopo ogni tiro alternato, comunque, se il tiro deve essere ripetuto, lo stesso portiere deve rimanere in porta e lo stesso giocatore deve ripetere il tiro fino al suo completamento.
 - 2. Se un giocatore e il portiere sono stati scelti dai rispettivi allenatori o per difendere la porta, non possono essere cambiati se il tiro dovrà essere ripetuto a causa di una violazione o di un fallo commesso dal portiere, a meno che quel giocatore e/o portiere non sia ferito e non possa partecipare alla procedura del tiro di rigore. In questo caso l'allenatore può designare un altro giocatore per tirare o un altro portiere per difendere la porta.
-
- Durante il time-out non deve essere suonata alcuna musica.



SEGNALE PER IL TIME OUT
ARTICOLO 422

- **“Vittoria Improvvisa”** significa che durante il tempo supplementare, la squadra che segna il primo gol è dichiarata vincitrice

420 – DURATA DELL'INCONTRO

NEW

- a) La regolare durata di ogni incontro è di **tre tempi da 20 minuti di gioco effettivo** e di due intervalli di 15 minuti.
- b) L'intera durata di 60 minuti di gioco è denominata come "Tempo regolamentare"
- c) Le squadre cambieranno la posizione in campo ad ogni tempo.

421 – TEMPO SUPPLEMENTARE

NEW

Negli incontri di play-off quando è necessario avere un vincitore, le partite saranno prolungate di un tempo supplementare effettivo durante il quale, non appena una squadra segna un gol "**Vittoria Improvvisa**", l'incontro avrà termine. Se nessun gol è segnato durante il tempo supplementare, al fine di determinare il vincitore, saranno effettuati i tiri di rigore.

422 – TIME-OUT

NEW

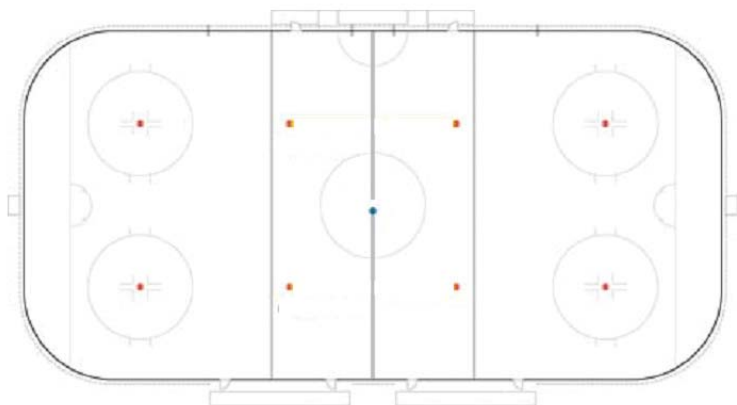
- a) Ad ogni squadra sarà permesso di fruire di **un Time Out di 30 secondi** durante la regolare durata dell'incontro o dell'eventuale tempo supplementare.
- b) Durante una normale interruzione del gioco, un giocatore designato dall'Allenatore ne farà richiesta all'Arbitro che informerà immediatamente il Cronometrista Ufficiale.
- c) I giocatori ed i portieri di entrambe le squadre, esclusi i giocatori che si trovano sulla panca dei puniti, sono autorizzati a recarsi alle rispettive panche.
- d) Entrambe le squadre possono richiedere il Time-Out nella stessa interruzione di gioco, purché la squadra che richiede il secondo Time-Out lo faccia prima che il tempo del primo Time-Out sia scaduto.

430 – RISULTATO DELL'INCONTRO

NEW

- a) La squadra che ha segnato il maggior numero di gol, durante il tempo regolamentare, sarà dichiarata vincitrice e le saranno attribuiti **tre punti** in classifica.
- b) Se al termine dell'incontro, il punteggio delle squadre è uguale, l'incontro è dichiarato pari ed è attribuito **un punto** ad ogni squadra e l'incontro continuerà con il tempo supplementare con la succitata "Vittoria improvvisa".
- c) Alla squadra vincente per "Vittoria improvvisa", nel tempo supplementare, verrà aggiunto un punto.
- d) Se nessuna squadra segna durante il tempo supplementare si ricorrerà ai tiri di rigore per individuare il vincitore.
- e) Alla squadra che vincerà con i tiri di rigore verrà aggiunto un punto.
- f) Negli incontri di play-off, quando è necessario avere un vincitore, l'incontro è prolungato con un tempo supplementare di gioco effettivo con "**Vittoria Improvvisa**". Se nessun gol è segnato durante il tempo supplementare, al fine di determinare il vincitore, saranno effettuati i tiri di rigore.

PUNTI DI INGAGGIO



a) L'ingaggio sarà effettuato all'inizio di ogni tempo e dopo ogni interruzione di gioco.

b) Tutti gli ingaggi saranno effettuati esclusivamente solo nei nove punti di ingaggio disegnati sul campo.

c) Gli ingaggi saranno effettuati nel punto di ingaggio **a centro campo**:

1. All'inizio di ogni tempo di gioco.
2. Dopo ogni gol.
3. Dopo un errore di un ufficiale di gara nella liberazione vietata.
4. Per la sostituzione anticipata del portiere, purché non sia previsto diversamente da questo articolo. (vedi art. 411e)

d) Quando una interruzione di gioco è causata da qualsiasi giocatore della parte attaccante in zona di attacco, l'ingaggio che segue sarà fatto in zona neutra nel punto di ingaggio più vicino. Se sono due le infrazioni la causa di una interruzione del gioco (per esempio colpire il disco con il bastone alto e un fuorigioco intenzionale) il conseguente punto di ingaggio sarà quello che fornirà il minor vantaggio territoriale alla squadra in fallo.

e) Quando il gioco è interrotto per qualsiasi motivo non attribuibile ad entrambe le squadre mentre il gioco è in zona neutra, l'ingaggio conseguente verrà fatto sul più vicino punto di ingaggio possibile, fuori dalla linea blu. Quando non è chiaro quale dei quattro punti di ingaggio è il più vicino, sarà scelto il punto di ingaggio in zona neutra che dà il maggior vantaggio territoriale alla squadra di casa.

f) Quando una infrazione del regolamento è stata commessa da giocatori di entrambe le parti in gioco causando in tal modo una interruzione, l'ingaggio conseguente verrà fatto nel più vicino punto di ingaggio in quella zona.

g) Quando giocatori sono penalizzati in una interruzione di gioco da cui risultano per una squadra penalità che andranno sull'orologio, l'ingaggio conseguente sarà fatto in uno dei due punti di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo. Ci sono solo quattro eccezioni a questa norma:

1. Quando una penalità è inflitta dopo che è stato segnato un gol – **ingaggio a centro campo**.
2. Quando una penalità è inflitta alla fine (o all'inizio di un tempo) – **ingaggio a centro campo**.
3. Mentre una squadra in difesa sta per essere penalizzata, giocatori attaccanti entrano in zona di attacco oltre la parte alta del cerchio di ingaggio in zona di difesa – **ingaggio in zona neutra**.
4. Quando la squadra che non è penalizzata fa una liberazione vietata – **ingaggio in zona neutra** fuori dalla linea blu della squadra che ha liberato.

h) Quando l'interruzione del gioco avviene tra i punti di ingaggio a fondo campo e vicino alla fine del campo di gioco sempre in zona di difesa, il disco dovrà essere ingaggiato in zona di difesa sul punto di ingaggio nel lato dove è avvenuta l'interruzione, salvo che non sia previsto diversamente dal regolamento.

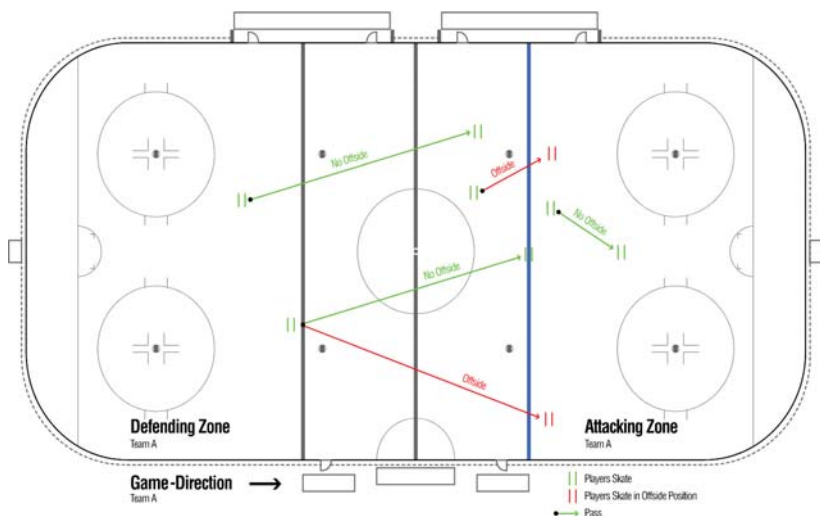
i) Quando un gol è segnato in modo irregolare poiché il disco è stato deviato direttamente da un Ufficiale di gara in qualsiasi punto in zona di difesa, l'ingaggio sarà effettuato in un punto di ingaggio in zona di difesa.

j) Quando viene fermato il gioco per qualsiasi motivo non previsto dal regolamento, il disco dovrà essere ingaggiato in un punto di ingaggio nella zona dove si è giocato per ultimo.

k) Se dopo una interruzione di gioco uno o entrambi i difensori che possono essere i sostituti degli stessi, o qualsiasi giocatore proveniente dalla panca dei giocatori della squadra attaccante, entra in zona di attacco dopo la parte alta del cerchio di ingaggio in zona di difesa durante un alterco, un assembramento o una "mischia", l'ingaggio che segue verrà fatto in zona neutra vicino alla linea blu della squadra in difesa. Questa regola si applica anche in caso di liberazione vietata, di fuorigioco volontario, o gioco del disco con il bastone alto. Se qualsiasi

- 1. L'Arbitro non dovrà fischiare per dare inizio al gioco.
- 2. Non è consentito il cambio dei giocatori durante l'ingaggio, a meno che non sia stata inflitta una penalità.
- 3. Se il giocatore che dovrà effettuare l'ingaggio, dopo l'invito dell'Arbitro, non prende immediatamente la corretta posizione, l'Arbitro potrà farlo sostituire con un altro giocatore della stessa squadra.
- 4. Se un giocatore entra nel cerchio di ingaggio, l'Arbitro o il Linesman interromperà il gioco per ripetere l'ingaggio, a meno che la squadra non in fallo sia in possesso del disco.
- 5. L'Arbitro dovrà infliggere la penalità o le penalità corrispondenti all'**infrazione** commessa dal giocatore

SITUAZIONI DI FUORIGIOCO



- 1. Il giocatore che controlla e guida il disco, può attraversare la linea prima del disco, senza essere considerato in fuorigioco.
- 2. Un **fuorigioco intenzionale** è fatto con lo scopo di procurarsi un'interruzione del gioco, senza preoccuparsi di altro.

giocatore della squadra non in fallo entra in zona di attacco oltre la parte alta del cerchio di ingaggio della zona di difesa, durante un alterco, un assembramento o una "mischia", l'ingaggio che segue verrà fatto in zona neutra vicino alla linea blu della squadra che si difende.

l) Per una infrazione dell'Art. 411 e), l'ingaggio che segue verrà fatto nel punto di ingaggio a centro campo quando il gioco è interrotto dopo la linea rossa di centro campo, l'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto.

m) Quando il gioco è fermato per un giocatore ferito, l'ingaggio verrà fatto nel punto di ingaggio più vicino alla zona dove il disco è stato fermato. Se la squadra del giocatore ferito aveva il possesso del disco in zona di attacco, l'ingaggio verrà fatto in uno dei punti di ingaggio dopo la linea blu in zona neutra. Se il giocatore ferito è nella sua zona di difesa e la squadra attaccante è in possesso del disco in zona di attacco, l'ingaggio sarà fatto in uno dei punti di ingaggio della zona di difesa della squadra che si difende.

442 - PROCEDURE PER L'EFFETTUAZIONE DELL'INGAGGIO

a) L'Arbitro o il Linesman dovrà far cadere il disco tra i bastoni dei due giocatori che stanno effettuando l'ingaggio.

b) I giocatori che partecipano all'ingaggio dovranno stare piegati ad angolo retto, fronteggiando l'estremità della pista occupata dagli avversari alla distanza di circa un bastone dal punto di ingaggio, con la pala del proprio bastone sul ghiaccio posta sulla parte bianca del punto di ingaggio.

c) Il giocatore della squadra attaccante nella metà campo d'attacco, dovrà porre per primo il suo bastone sul ghiaccio seguito immediatamente dal giocatore della squadra in difesa.

d) Tuttavia quando l'ingaggio avviene nel punto di ingaggio a centro campo, il giocatore della squadra ospite dovrà porre per primo il suo bastone sul ghiaccio.

450 - FUORIGIOCO

a) I giocatori della squadra in attacco **non dovranno precedere il disco** nella loro zona di attacco.

b) I fattori determinanti per stabilire se vi è un fuori gioco sono:

1. la posizione **dei pattini del giocatore** – un giocatore è in fuori gioco quando entrambi i pattini si trovano oltre la linea blu nella sua zona di attacco prima che il disco abbia attraversato completamente la linea stessa,
2. la **posizione del disco** – il disco dovrà aver attraversato completamente la linea blu nella zona di attacco.
3. Se un giocatore in possesso del disco attraversa la linea prima del disco mentre sta pattinando indietro, il giocatore non è in fuorigioco purché prima di attraversare la linea blu abbia effettivamente il controllo del disco ed abbia entrambi i pattini in zona neutra.

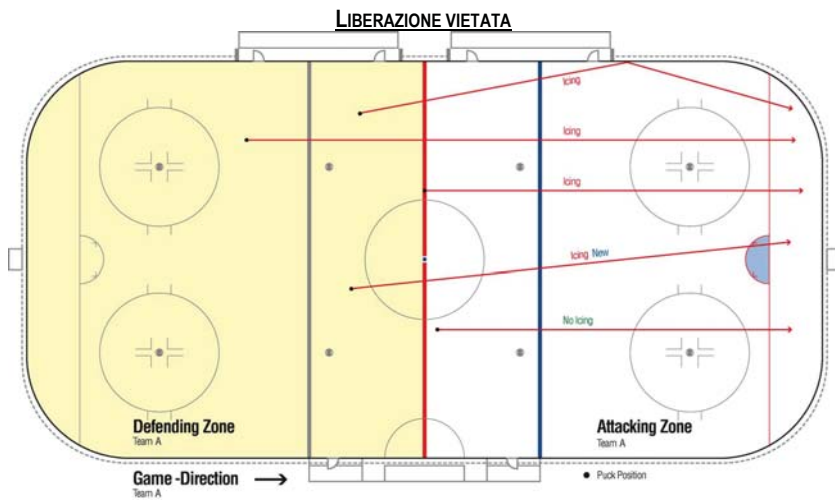
NEW

c) Per l'infrazione di questa regola, il gioco dovrà essere interrotto e l'ingaggio dovrà essere effettuato:

1. In zona neutra nel punto di ingaggio più vicino se il disco è stato portato oltre la linea blu da un giocatore attaccante,
2. Sul punto di ingaggio più vicino da dove il passaggio o il tiro ha avuto origine quando il disco è stato passato o tirato al di là linea blu da un giocatore attaccante.

NEW

- 1. La zona di attacco dovrà essere pulita completamente dai giocatori attaccanti prima che il fuorigioco ritardato sia annullato, mentre il disco si trova ancora in zona di attacco.
- 2. **“Immediatamente”** significa che il giocatore in attacco non dovrà toccare il disco né tentare di impossessarsi di un disco vagante né costringere il difensore in possesso del disco a ritornare indietro nella sua zona di difesa.
- 3. In questo secondo caso, quando il Linesman abbassa il braccio, qualsiasi giocatore attaccante può rientrare in zona di attacco.



- 1. Se un Linesman ha sbagliato nel fischiare una liberazione vietata, l'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio di centro campo.
- 2. Lo scopo di questo paragrafo è quello di permettere un gioco continuato e, sia l'Arbitro che i Linesmen, dovranno interpretare ed applicare questa regola per ottenere tale risultato.
- 3. **“Inferiorità numerica”** significa che a causa di una o più penalità una squadra ha sul ghiaccio un numero di giocatori inferiore alla squadra avversaria.

3. Nel punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo, se a parere del Linesman o dell'Arbitro un giocatore ha causato un fuorigioco **intenzionale**.
4. Nel punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo, se il disco è stato passato o tirato da un giocatore attaccante dalla sua zona di difesa.

451 - PROCEDURA PER IL FUORIGIOCO RITARDATO

Se un giocatore attaccante precede il disco in zona di attacco, ma il difensore è in grado di giocare il disco, il Linesman dovrà alzare il braccio per indicare un **"Fuorigioco Ritardato"**, purché il disco non sia stato tirato verso la porta obbligando il portiere a giocare il disco.

Il Linesman abbasserà il braccio per annullare il fuorigioco per consentire che l'azione continui se:

1. La squadra in difesa passa o porta il disco in zona neutra,
2. Oppure tutti i giocatori attaccanti puliscono **immediatamente** la zona di attacco, toccando con i pattini la linea blu.

460 - TIRO DI LIBERAZIONE

a) Per l'applicazione di questa regola la linea rossa di centro campo divide la pista ghiacciata in due parti. Il punto dell'ultimo contatto da parte della squadra in possesso del disco servirà per stabilire se sussiste o meno una liberazione vietata.

b) Se un giocatore di una squadra che ha la stessa forza o è superiore numericamente alla squadra avversaria colpisce, lancia o devia il disco **dalla propria metà campo oltre la linea di porta** della squadra avversaria, il gioco dovrà essere interrotto per tiro di liberazione vietata.

c) L'ingaggio è effettuato nel punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo più vicino al punto dove il disco è stato toccato. **NEW**

d) Non vi sarà liberazione vietata:

1. Se il disco entra in porta – il Gol è valido.
2. Se la squadra che ha tirato il disco si trova in quel momento in **"inferiorità numerica"**.
3. Se il disco tocca o colpisce, prima di attraversare la linea di fondo campo, qualsiasi parte di un avversario, compreso il portiere.
4. Se il tiro di liberazione è causato da un giocatore che partecipa ad un ingaggio.
5. Se a parere del Linesman un giocatore della squadra avversaria, escluso il portiere, ha la possibilità di giocare il disco prima che esso attraversi la linea rossa di fondo campo.
6. Quando il portiere lascia la sua area di porta o quando il portiere è fuori della sua area di porta durante una liberazione vietata e si porta verso il disco.

e) Nella conseguente interruzione del gioco per una liberazione vietata, alla squadra in fallo non è permesso di effettuare qualsiasi cambio fino a quando il gioco non è ripreso. **NEW**

- Questa penalità sarà annunciata come “Penalità Minore di Panca per ritardo del gioco – Violazione del cambio dei giocatori dopo una liberazione vietata”.



Go!

- 1. Nella singola interruzione durante la partita può essere concesso solo un goal ad una squadra.
 - 2. Il movimento alla “Lacrosse” per cui il disco è raccolto sulla pala del bastone e girato in porta potrà essere permesso a patto che il disco non sia portato sopra l’altezza delle spalle ed in qualsiasi momento che viene tirato non sia portato più alto della traversa di porta.
 - 3. Tutte queste decisioni saranno prese ad insindacabile giudizio dell’Arbitro
-
- 1. Un gol non può essere annullato dopo che è stato fatto l’ingaggio conseguente alla marcatura del gol stesso.
 - 2. L’area di porta è definita come **un volume** che si estende dall’area di porta segnata sul ghiaccio, fino a **1,27 m** sopra la superficie ghiacciata.
 - 3. Un “**contatto**”, volontario o involontario, tra il portiere ed un giocatore attaccante può essere fatto con il bastone o con qualsiasi parte del corpo.
 - 4. Tutte queste decisioni saranno prese ad insindacabile giudizio dell’Arbitro

f) Quando una squadra fa una liberazione vietata non può effettuare alcun cambio prima dell'ingaggio che segue l'interruzione di gioco, anche se l'interruzione coincide con una interruzione commerciale o con la richiesta di time-out della squadra che ha liberato. E' consentito effettuare il cambio per richiamare il portiere se è stato sostituito da un giocatore o per sostituire un giocatore o un portiere ferito o se la squadra che ha liberato ha ricevuto una penalità che riduce il numero dei suoi giocatori sul ghiaccio. L'individuazione dei giocatori sul ghiaccio dovrà essere fatta dal momento in cui il disco lascia il bastone della squadra che libera.

NEW

g) Se una squadra persiste nel cambio di giocatori dopo che ha fatto una liberazione vietata, e per questo è già stata ammonita, l'Arbitro infliggerà alla squadra in fallo una:

NEW

➤ **Penalità Minore di Panca** (2')

470 - DEFINIZIONE DI GOAL

Un Goal è valido:

1. Quando il disco, posto con il bastone da un giocatore della squadra attaccante tra i pali della porta e sotto la traversa della porta stessa, attraversa completamente la linea di porta.
2. Se il disco viene messo in porta in qualsiasi modo da un giocatore della squadra in difesa.
3. Se il disco viene deviato in porta in seguito ad un tiro di un giocatore attaccante dopo aver colpito qualsiasi parte di un compagno di gioco.
4. Se un giocatore della squadra in attacco viene trattenuto nell'area di porta da un difensore quando il disco entra in porta, a meno che a parere dell'Arbitro egli abbia avuto il tempo necessario per portarsi fuori dell'area stessa.
5. Se un disco che è nell'area di porta viene messo in rete dal bastone di un giocatore attaccante.
6. Quando il disco viene deviato direttamente in porta dal pattino di un attaccante o di un difensore.
7. Se un attaccante si trova nell'area di porta nel momento che il disco attraversa la linea di porta e **in nessun modo ostacola** il Portiere nell'effettuare una parata, con l'esclusione dei casi previsti dall'art. 471.

471 - GOL NON VALIDO

a) **Nessun Goal** è valido:

1. Se un giocatore attaccante calcia deliberatamente, lancia, spinge con le mani o in altro modo che non sia il suo bastone il disco in porta, anche se il disco è successivamente deviato in porta dal corpo di qualsiasi giocatore, portiere o Arbitro,
2. Se un giocatore colpisce il disco con un bastone al di sopra della traversa della porta,
3. Se il disco viene deviato in porta direttamente da un Arbitro,
4. Se un attaccante si trova o tiene il suo bastone nell'area del porta quando il disco entra in porta, a meno che non sia ostacolato fisicamente da un difensore che per la sua azione lo trattiene nell'area di porta nel momento in cui il disco entra in porta, sempre che l'Arbitro non ritenga che egli aveva la possibilità di uscire dall'area stessa o a meno che non venga applicato l'art. 470.
5. Se la porta è spostata dalla sua posizione normale o se l'intelaiatura della porta non è completamente appoggiata sul ghiaccio.
6. Se un attaccante inizia un contatto con il portiere, casuale o volontario, mentre il portiere si trova nella sua area di porta e viene segnato un gol.

- 1. Un solo punto può essere assegnato ad ogni giocatore che realizza un gol.
- 2. Se un gol è segnato dopo che il disco è stato respinto dal portiere, possono essere attribuite due assistenze.
- 3. Nel caso di un evidente errore nell'attribuzione di un gol o di un'assistenza, l'errore dovrà essere prontamente corretto, ma nessun cambiamento è consentito dopo che l'Arbitro ha firmato il **Foglio di Arbitraggio**.

7. Se un attaccante inizia un qualsiasi contatto con il portiere, anche fortuito, mentre il portiere si trova fuori della sua area e viene segnato un gol.
 8. Se un attaccante entra o si posiziona nell'area di porta, in modo da coprire la visuale del portiere ostacolando la sua capacità di difendere la sua porta e viene segnato un gol.
 9. Se il portiere dopo aver parato, viene spinto in porta insieme al disco. Se applicabili, saranno inflitte le appropriate penalità.
- b) Se il disco è sotto un giocatore che ritrova dentro o vicino all'area di porta (deliberatamente o meno) non può essere segnato un gol spingendo giocatore e disco in porta. Se applicabili saranno inflitte le appropriate penalità, compreso il tiro di rigore. (vedi art. 557)

472 - GOAL E ASSISTENZA

- a) Nella registrazione delle marcature sarà attribuito un **"Goal"** al giocatore che abbia diretto il disco nella porta avversaria.
- b) Ogni gol vale **un punto** nella registrazione della statistica dei giocatori.
- c) Quando è segnato un gol, dovrà essere attribuita **un'assistenza** al giocatore o ai giocatori che hanno partecipato alla fase di gioco immediatamente precedente il gol.
- d) Non possono essere riconosciute più di due assistenze per ogni gol.
- e) Ogni assistenza vale **un punto** nella registrazione delle marcature.

480 - DISCO FUORI DEL CAMPO

NEW

Se il disco esce dal campo di gioco o colpisce qualsiasi ostacolo, tranne le balaustre sopra il ghiaccio, il gioco dovrà essere immediatamente interrotto e l'ingaggio avverrà nel punto più d'ingaggio vicino da cui il disco è stato lanciato o deviato, salvo che il regolamento non preveda diversamente.

481 - DISCO SOPRA LA PORTA

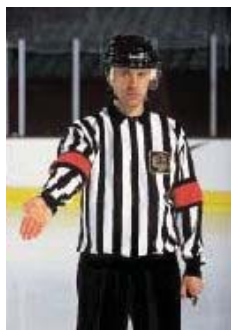
Se il disco si ferma sopra la porta o rimane impigliato nella parte esterna della porta per più di **tre secondi** o viene bloccato alla porta tra giocatori avversari, l'Arbitro interromperà il gioco e l'ingaggio avverrà:

1. Nel più vicino punto di ingaggio della zona di difesa se, a giudizio dell'arbitro, **NEW** l'interruzione è stata causata da un difensore;
2. Nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra se a giudizio dell'Arbitro l'interruzione è stata causata da un giocatore attaccante.

482 - DISCO NON VISIBILE

NEW

Se dovesse avvenire una mischia o se un giocatore dovesse cadere accidentalmente sul disco e questo non fosse più visibile dall'Arbitro, il gioco dovrà essere immediatamente interrotto. Il conseguente ingaggio dovrà essere effettuato nel punto d'ingaggio più vicino al punto in cui il gioco è stato interrotto, a meno che il regolamento non stabilisca altrimenti.



SEGNALE DI PASSAGGIO CON LA MANO
ART. 490



SEGNALE DI BASTONE ALTO MANO
ART. 492

483 - DISCO IRREGOLARE

Se in qualsiasi momento, mentre il gioco è in corso, compare sulla superficie di gioco un altro disco, il gioco non dovrà essere interrotto fino a che l'azione in corso non sia completata con il disco in **possesso** all'altra squadra.

484 - DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE DI GARA

Il gioco non dovrà essere interrotto se colpisce un ufficiale di gara eccetto il caso in cui il disco sia deviato in porta.

490 - FERMARE / PASSARE IL DISCO CON LE MANI

Un giocatore può fermare il disco o colpire il disco in aria con la mano aperta o spingerlo sul ghiaccio con la mano senza che il gioco venga interrotto, a meno che, a parere dell'Arbitro, il giocatore non abbia passato deliberatamente il disco ad un compagno di squadra o abbia permesso alla sua squadra di avere un vantaggio e successivamente il possesso e il controllo del disco ottenuto da un giocatore della squadra in fallo, sia direttamente o deviato da qualsiasi giocatore o ufficiale di gara. Ad un giocatore sarà permesso di prendere il disco in aria ma dovrà immediatamente buttarlo sul ghiaccio. Se lo prende e pattina con il disco in mano, sia per evitare una carica, sia per guadagnare un vantaggio territoriale sul suo avversario gli dovrà essere inflitta una:

➤ penalità **Minore** (2') (Vedi Art. 559).

a) Quando c'è stata una infrazione per passaggio con la mano, il gioco dovrà essere interrotto ed il seguente ingaggio dovrà essere fatto nel più vicino punto di ingaggio nella zona dove c'è stata l'infrazione, a meno che la squadra in fallo non ne abbia un vantaggio territoriale, in tal caso l'ingaggio sarà fatto nel più vicino punto di ingaggio nella zona dove il gioco è stato interrotto a meno che il regolamento non preveda diversamente.

b) Se il compagno di squadra di quel giocatore entra in possesso del disco nella sua Zona di Difesa, l'Arbitro non interromperà il gioco, a condizione che il passaggio con la mano sia completato prima che il giocatore esca dalla sua Zona di Difesa. Comunque quando un disco è passato con la mano da un giocatore in zona neutra ad un compagno di squadra nella sua zona di difesa, l'Arbitro interromperà il gioco con ingaggio nel punto di ingaggio in zona di difesa.

c) Se il compagno di squadra di quel giocatore entra in possesso del disco nella sua Zona di Attacco, l'Arbitro fermerà il gioco e l'ingaggio sarà fatto nella Zona Neutra fuori dalla Zona di Attacco.

d) Se il disco colpito da un attaccante è deviato in porta da qualsiasi giocatore o dal suo bastone, dal portiere o da un ufficiale di gara, il gol non è valido.

e) Se il disco colpito da un attaccante è deviato in porta da qualsiasi giocatore o dal suo bastone o dal pattino, dal portiere o da un arbitro, il gol non è valido.

492 - COLPIRE O GIOCARE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

a) E' proibito fermare o colpire il disco con il bastone portato al di sopra dell'altezza delle spalle ed il gioco dovrà essere interrotto tranne:

1. quando il disco viene passato con il bastone alto ad un avversario, l'Arbitro farà il segnale di "**Buono**" (**Wash Out** :OK il gioco può continuare).
2. quando un giocatore della squadra in difesa spinge il disco nella sua porta; in questo



SEGNALE DI WASH OUT

caso il Gol è valido.

b) Se un giocatore attaccante, colpisce il disco con il bastone alto in zona di Attacco, il gioco dovrà essere interrotto e l'ingaggio sarà effettuato in zona Neutra nel punto d'ingaggio al di fuori della zona di Attacco.

c) Se un giocatore colpisce il disco con un bastone nella propria zona di difesa o in zona neutra, l'ingaggio verrà effettuato nel più vicino punto d'ingaggio in zona di difesa. NEW

d) Nessun gol può essere convalidato quando il disco è spinto in rete dalla squadra attaccante con il bastone alto se il punto del bastone che ha colpito il disco, quando spinto in rete, è più alto della traversa di porta. NEW

493 - OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI

a) Nel caso in cui vengano gettati sul ghiaccio oggetti che ostacolano il regolare svolgimento del gioco, l'Arbitro dovrà interromperlo e l'ingaggio dovrà essere effettuato nel punto d'ingaggio più vicino al luogo dove il gioco è stato interrotto. NEW

b) Nel caso in cui un giocatore sia trattenuto od ostacolato da uno spettatore, l'Arbitro o il Linesman interromperà il gioco. Se la squadra del giocatore trattenuto è in possesso del disco le dovrà essere permesso di terminare l'azione.

➤ **Scrivere rapporto** alle autorità competenti

Tabella delle Penalità

Penalità	Giocatori		Portieri		Osservazioni		Penalità coincidenti
	Giocatore fuori per	Scontato in panca puniti da	Portiere fuori per	Scontato in panca puniti da	Segnato sul foglio d'arbitraggio	Note	
MINORE	2 Minuti	Giocatore in fallo	-	Giocatore sul ghiaccio	2 minuti	Può scadere dopo un goal	Applicabile
MIORE DI PANCA	2 minuti	Giocatore sul ghiaccio	Non applicabile	-	2 minuti	Può scadere dopo un goal	Applicabile
MAGGIORE	Il resto della partita	Qualsiasi giocatore eccetto il punito	Il resto della partita	Giocatore su ghiaccio per 5 minuti	5 minuti	-	Applicabile
CATTIVA CONDOTTA	10 minuti	Giocatore in fallo	-	Giocatore sul ghiaccio	10 minuti	-	-
PARTITA CATTIVA CONDOTTA	Il resto della partita	Nessuno	Il resto della partita	Nessuno	20 minuti	Rapporto	-
PARTITA	Il resto della partita	Qualsiasi giocatore eccetto il punito	Il resto della partita	Giocatore su ghiaccio per 5 minuti	25 minuti	Rapporto	Applicabile
TIRO DI RIGORE	-	-	-	-	Tiro di rigore	-	-

PARTE 5 - PENALITA'

500 - PENALITÀ – DEFINIZIONE E PROCEDURE

Le penalità sono suddivise nelle categorie di seguito elencate che mostrano la durata del tempo che dovrà essere scontato:

1. PENALITA' MINORE	(2')
2. PENALITA' MINORE DI PANCA	(2')
3. PENALITA' MAGGIORE	(5')
4. PENALITA' DI CATTIVA CONDOTTA	(10')
5. PENALITA' DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA	(PPCC)
6. PENALITA' DI PARTITA	(PP)
7. TIRO DI RIGORE	(TR)

Tutte le penalità dovranno essere calcolate in **tempo effettivo di gioco**.

1. Le penalità inflitte al termine dell'incontro dovranno essere annotate dall'Arbitro sul foglio di arbitraggio.

2. Alcune regole stabiliscono che sia il dirigente o il Coach ad indicare quale giocatore dovrà scontare la penalità. In caso di rifiuto l'Arbitro ha l'autorità di indicare qualsiasi giocatore della squadra in fallo.

3. Se le penalità Minori o Maggiori di due giocatori della stessa squadra terminano contemporaneamente, il Capitano della squadra dovrà indicare all'Arbitro quale giocatore dovrà tornare sul ghiaccio per primo. Di conseguenza l'Arbitro informerà il Marcatore Ufficiale.

4. Una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, comporta l'annotazione sul Foglio d'arbitraggio di un totale di **20 minuti** a carico del giocatore o portiere punito. Una Penalità di Partita comporta l'annotazione sul Foglio di Arbitraggio di un totale di **25 minuti** a carico del giocatore o portiere punito. NEW

5. Per tutte le Penalità di Partita per Cattiva Condotta e Penalità di Partita l'Arbitro dovrà scrivere un rapporto alle **Autorità Competenti** immediatamente dopo l'incontro. NEW

501 - PENALITÀ MINORE

Per una **Penalità Minore** ogni giocatore, escluso il portiere, dovrà essere allontanato dal ghiaccio per **due minuti** di gioco effettivo, durante i quali non potrà essere sostituito.

Quando vengono inflitte nello stesso tempo ad un giocatore una Penalità Minore e una Penalità Maggiore, per prima sarà scontata da un sostituto la penalità Maggiore. Questa regola sarà applicata, quando entrambe le penalità sono inflitte allo **STESSO** giocatore. (vedi articolo 513).

➤1. Il giocatore designato prenderà immediatamente posto in panca dei puniti e sconterà la penalità come se fosse una **Penalità Minore** inflittagli.

➤2. Essere in **"Inferiorità"** si intende quando una squadra a causa di una o più penalità, ha un numero di giocatori sul ghiaccio inferiore alla squadra avversaria nel momento in cui è segnato un gol.

➤3. Questa regola non si applica, quando un gol è segnato con un tiro di rigore.

➤ Quando ad un giocatore vengono inflitte nello stesso momento una penalità Maggiore ed una Penalità Minore, la penalità Maggiore sarà scontata per prima da un sostituto. Questa regola sarà applicata, quando entrambe le penalità sono inflitte allo **stesso** giocatore. (vedere articolo 513).

➤ Quando ad un giocatore è stata inflitta contemporaneamente una **Penalità Minore** o una **Penalità Maggiore** e una **Penalità per Cattiva Condotta**, la squadra in fallo dovrà mettere immediatamente un giocatore sostituto sulla panca dei puniti che, senza cambio dovrà scontare la penalità Minore o Maggiore.

➤ 1. Una Penalità di Partita per Cattiva Condotta non comporta una sospensione automatica: essa vale solo per l'incontro in questione, ma le Autorità competenti hanno la facoltà di sospendere il giocatore per i successivi incontri.

➤ 2. Negli incontri dei campionati e nei tornei, qualsiasi giocatore al quale sia inflitta una seconda Penalità di Partita per Cattiva Condotta, sarà automaticamente squalificato per il prossimo campionato o torneo cui parteciperà la sua squadra

➤ 1. Il giocatore sarà inviato allo spogliatoio e potrà essere sostituito **dopo** che sono trascorsi **cinque minuti** di gioco effettivo.

➤ 2. Un giocatore o un Dirigente o un Addetto alla Squadra al quale è stata inflitta una Penalità di Partita è **automaticamente sospeso**. Ciò significa che sarà sospeso per il prossimo incontro come minimo ed il suo caso sarà definito dalle Autorità competenti.

502 - PENALITÀ MINORE DI PANCA

a) Una **Penalità Minore di Panca**, qualsiasi giocatore escluso il portiere della squadra in fallo, **NEW** che era sul ghiaccio al momento dell'infrazione, designato dal Dirigente o dall'Allenatore per mezzo del Capitano, verrà allontanato per **due minuti** di gioco effettivo durante il quale non potrà essere sostituito.

b) Se, mentre una squadra è in **"inferiorità"** numerica per una o più penalità **Minori** o penalità **Minori di Panca**, la squadra avversaria segna un gol, la prima delle penalità inflitte è automaticamente terminata, purché tale penalità non sia stata inflitta contemporaneamente anche ad un giocatore avversario, obbligando le squadre a giocare 4 contro 4, nel qual caso terminerà la successiva penalità minore o minore di panca inflitta alla squadra che ha subito il gol.

503 - PENALITÀ MAGGIORE

Per una **Penalità Maggiore** qualsiasi giocatore, compreso il portiere, sarà allontanato dal ghiaccio **per il resto dell'incontro** (Penalità di partita per Cattiva Condotta) e la sostituzione sarà permessa dopo cinque minuti.

504 - PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA

a) Per la sua prima **Penalità di Cattiva Condotta**, qualsiasi giocatore, escluso il portiere, sarà allontanato dal ghiaccio per **dieci minuti**; è consentita la sostituzione immediata del giocatore punito. Il giocatore la cui Penalità di Cattiva Condotta è terminata, dovrà restare in panca dei puniti fino alla prima interruzione di gioco.

b) Per la sua seconda **Penalità di Cattiva Condotta**, qualsiasi giocatore, compreso il portiere, sarà allontanato dal ghiaccio per **il resto dell'incontro** (Penalità di Partita per Cattiva Condotta). È permessa la sostituzione immediata.

505 - PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA

Per una **Penalità di Partita per Cattiva Condotta** qualsiasi giocatore, compreso il portiere, il Dirigente e l'Addetto alla Squadra, sarà allontanato dal ghiaccio ed inviato allo spogliatoio **per il resto dell'incontro**; sarà permessa l'immediata sostituzione del giocatore o del portiere.

507 - PENALITÀ DI PARTITA

Per una **Penalità di Partita** qualsiasi giocatore, compreso il portiere, il dirigente e l'addetto alla squadra sarà allontanato dal ghiaccio ed inviato allo spogliatoio **per il resto dell'incontro** e sarà permessa la sostituzione del giocatore o del portiere dopo **cinque minuti**. **NEW**

- 1. Durante una situazione di "contropiede", se, mentre un giocatore "controlla il disco" fuori della sua zona di difesa, senza avere nessun avversario da superare, escluso il portiere (vedi anche gli Artt. 533 e 539) subisce un fallo da tergo che gli toglie una ragionevole occasione di fare gol, l'Arbitro dovrà decretare alla squadra non in fallo un **Tiro di Rigore**.
- 2. Se il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio ed un giocatore "controlla il disco" fuori della sua zona di difesa, senza avere nessun avversario da superare, (vedi anche gli Artt. 533 e 539) subisce un fallo da tergo, l'Arbitro deve decretare un **Goal**.

Per l'Art. 509

- 1. Se il fallo in base al quale è stato concesso il Tiro di Rigore è stato commesso durante il tempo di gioco effettivo, il Tiro di Rigore sarà decretato ed eseguito immediatamente nella solita maniera, tenendo conto dell'eventuale vantaggio concesso dall'Arbitro alla squadra non in fallo. In tal caso sarà permessa la conclusione dell'azione; tale vantaggio terminerà con la fine del tempo di gioco di ogni periodo.
- 2. Se il portiere abbandona la sua area prima che il giocatore abbia toccato il disco, o commetta qualsiasi fallo, l'Arbitro alzerà il braccio e lascerà terminare il tiro di rigore. Se il tiro è sbagliato, il Tiro di Rigore sarà ripetuto. Se il portiere abbandona la sua area troppo presto, l'Arbitro ammonirà il portiere la prima volta e farà ripetere il Tiro di Rigore, la seconda volta infliggerà una penalità di Cattiva Condotta e farà ripetere di nuovo il Tiro di Rigore, la terza volta decreterà un Gol.
- 3. Il portiere può tentare di fermare il tiro in qualsiasi modo, con esclusione del lancio del bastone o di qualsiasi altro oggetto. In uno di questi casi sarà concesso un gol.
- 4. Se durante il tiro di rigore, un giocatore della squadra avversaria dovesse tentare con una qualsiasi azione di distrarre il giocatore che sta effettuando il tiro, in modo da farglielo fallire, l'Arbitro dovrà concedere un secondo Tiro di Rigore ed infliggere una penalità di Cattiva Condotta al giocatore in fallo.
- 5. Il tempo richiesto per l'esecuzione del tiro di rigore, in qualsiasi periodo, non dovrà essere compreso nel tempo di gioco effettivo.
- 6. Il tipo di movimento denominato "spin-o-rama" dove il giocatore completa un giro di 360° nell'avvicinarsi alla porta, sarà permesso purché il movimento sia continuo in avanti.
- 7. Se sono concessi due Tiri di Rigore alla stessa squadra nella stessa interruzione di gioco (per due diversi falli) solo un gol può essere convalidato ad ogni singola interruzione di gioco. Se con il primo Tiro di Rigore è segnato un gol il secondo Tiro di Rigore non verrà eseguito ma l'appropriata penalità per l'infrazione commessa sarà inflitta e scontata.
- 8. Portare il disco sulla pala del bastone (come lacrosse) al di sopra della normale altezza delle spalle sarà proibito causando la conseguente l'interruzione del gioco.
- 9. Se questo è fatto durante il Tiro di Rigore per stabilire il vincitore della partita, esso verrà immediatamente interrotto e l'azione verrà considerata completata.
- 10. Se un giocatore e il portiere sono stati designati dai rispettivi Allenatori per effettuare il tiro o per difendere la porta durante il tiro, questo giocatore e/o il portiere non potrà essere cambiato se il tiro dovesse essere ripetuto a causa di una infrazione o fallo commesso dal portiere a meno che quel giocatore e/o portiere non si sia infortunato e quindi non possa partecipare alla procedura del Tiro di Rigore. In questo caso l'Allenatore può designare un altro giocatore per tirare il Tiro o un altro portiere per difendere le rete.

508 - TIRO DI RIGORE

a) Sono cinque le condizioni per decretare un **Tiro di Rigore**, quando un giocatore subisce un fallo da tergo:

1. Il fallo deve essere fatto quando il disco é fuori dalla zona di difesa del giocatore (completamente oltre la linea blu)
2. Il giocatore attaccante dovrà essere in possesso ed avere il controllo del disco
3. Il fallo dovrà essere fatto da tergo
4. Al giocatore attaccante in possesso e controllo del disco, con il fallo é tolta una ragionevole opportunità di segnare un gol
5. Il giocatore attaccante in possesso e controllo del disco non dovrà avere nessun giocatore avversario da superare, escluso il portiere.

b) Un tiro di rigore può essere concesso nel caso in cui un **portiere fa un fallo su un giocatore** durante un contropiede, senza tener conto se il fallo é stato fatto da tergo o meno. **NEW**

c) Se tuttavia l'infrazione comporta qualsiasi altra penalità, il tiro sarà decretato e la penalità sarà inflitta sia che venga o non venga segnato il gol.

509 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE

a) Nei casi in cui un giocatore subisca un fallo per il quale sarà decretato un tiro di rigore, il giocatore che ha subito il fallo sarà designato per effettuare il tiro di rigore. Se il giocatore che ha subito il fallo si é infortunato durante l'azione, il Capitano designerà qualsiasi giocatore non penalizzato che era sul ghiaccio nel momento che é stata compiuta l'infrazione punita con il tiro di rigore. **NEW**

b) Nei casi in cui non é identificabile il giocatore che ha subito il fallo, l'Allenatore o il Capitano della squadra non in fallo, selezionerà e comunicherà all'Arbitro il numero di qualsiasi giocatore non penalizzato che era sul ghiaccio nel momento che é stata compiuta l'infrazione punita con il tiro di rigore. **NEW**

c) L'Arbitro farà annunciare il nome e il numero del giocatore che effettuerà il tiro di rigore e che non potrà essere un giocatore che sta scontando una penalità o un giocatore al quale é stata inflitta una penalità differita.

d) I giocatori di entrambe le squadre si porteranno alle rispettive panche. **NEW**

e) L'Arbitro deporrà il disco sul punto di ingaggio a centro campo. Solo un portiere potrà difendere la porta durante il tiro di rigore.

f) Il portiere dovrà restare nella sua area fino a quando il giocatore non ha toccato il disco.

g) Il giocatore, secondo le istruzioni dell'Arbitro, potrà giocare il disco e procedere verso la porta avversaria tentando di segnare un gol al portiere.

h) Se il giocatore manca il disco senza toccarlo e lo passa via mentre esso rimane sul punto di ingaggio, il giocatore può tornare indietro e continuare con il tiro di rigore. **NEW**

i) Una volta effettuato il tiro, l'azione dovrà considerarsi conclusa e nessun gol può essere segnato con un secondo tiro di qualsiasi genere.

j) Se un gol é segnato, l'ingaggio sarà effettuato nel punto di ingaggio a centro campo.

k) Se non viene segnato il gol, l'ingaggio sarà effettuato in uno dei punti di ingaggio a fondo campo dove é stato tirato il rigore.

➤ 1. Tutte le penalità inflitte al portiere, indipendentemente da chi sconti le penalità, sono addebitate al portiere sul foglio di arbitraggio.

➤ 2. Qualsiasi penalità aggiuntiva inflitta al portiere nella stessa interruzione di gioco, dovrà essere applicata e scontata da un altro giocatore della sua squadra che è stato sul ghiaccio nel momento in cui il gioco è stato interrotto per infliggere la penalità.

NEW ➤ Nell'applicazione di questa regola la Penalità Minore e la Penalità Minore di Panca sono considerate identiche.

510 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI AGGIUNTIVI

In aggiunta ai provvedimenti disciplinari previsti dal regolamento, è facoltà delle Autorità competenti in qualsiasi momento, a loro discrezione dopo la conclusione della partita, di indagare su quanto avvenuto. Può infliggere sospensioni supplementari per qualsiasi infrazione commessa dentro o fuori del campo di gioco; prima, durante e dopo la partita anche se tali infrazioni non sono state punite dall'Arbitro.

511 - PROCEDURA PER LA PENALITÀ AL PORTIERE

Un portiere non dovrà mai andare in panca dei puniti.

a) Per una Penalità Minore o per la prima Penalità di Cattiva Condotta inflitta al portiere:

- Il portiere continuerà a giocare.
- La sua penalità sarà scontata da un altro giocatore della sua squadra che era sul ghiaccio nel momento in cui il gioco è stato interrotto per infliggere la penalità, e designato dal Dirigente o dall'Allenatore.

b) Per una penalità Maggiore, Penalità di Partita per Cattiva Condotta o per una Penalità di Partita il portiere sarà allontanato dal ghiaccio per **tutto il tempo restante** dell'incontro.

Potrà essere sostituito dal portiere di riserva, se disponibile, o da un giocatore della sua squadra al quale sono concessi 10 minuti per indossare l'intero equipaggiamento da portiere.

c) Nel caso di penalità Maggiore o Penalità di Partita, i 5 minuti di penalità saranno scontati da un altro giocatore della sua squadra designato dal Dirigente o dall'Allenatore tramite il Capitano, e che si trovava sul ghiaccio, nel momento in cui il gioco è stato interrotto per punire il fallo commesso.

512 - PENALITÀ COINCIDENTI

a) Quando sono inflitte ad entrambe le squadre nella **stessa interruzione di gioco**, uno stesso numero di eguali penalità (Minore, Maggiore o Penalità di Partita) tali penalità sono definite come:

➤ Penalità Coincidenti

b) Quando sono inflitte tali penalità, vi sarà l'immediata sostituzione dei giocatori puniti e non saranno considerate penalità differite.

c) Nel caso in cui i giocatori puniti continuino a partecipare all'incontro dovranno prendere posto nella panca dei puniti che non lasceranno fino alla prima interruzione di gioco dopo il termine delle rispettive penalità.

Vi è **un'unica eccezione a questa regola** (vedi la sezione d) di questo articolo :

d) Quando **entrambe le squadre** sono sul ghiaccio **Al Completo, Nessuna Sostituzione** sarà permessa se viene inflitta **solo** una Penalità **Minore** ad **un** giocatore di **ciascuna** squadra nella stessa interruzione di gioco.

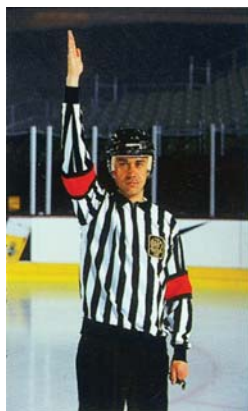
➤ 1. Se le penalità inflitte a due giocatori nello stesso momento terminano anche nello stesso momento, il Capitano della squadra indicherà all'Arbitro quale dei giocatori rientrerà per primo sul ghiaccio e l'Arbitro lo comunicherà al Marcatore Ufficiale.

➤ 2. Quando sono inflitte nello stesso momento una penalità Maggiore e una penalità Minore a due o più giocatori della stessa squadra, il Marcatore Ufficiale registrerà la penalità Minore come se fosse la prima delle penalità.

Questa regola si applica anche quando le due penalità sono inflitte a giocatori **diversi** (vedi l'articolo 501)

➤ 1. **“Possesso”** del disco significa che il disco é entrato in possesso ed é stato controllato o diretto intenzionalmente verso un giocatore o portiere della squadra avversaria, o é stato fermato.

➤ 2. Il rimbalzo su qualsiasi giocatore o portiere della squadra in fallo o sulla porta o sulla balaustra, non sarà considerato come possesso.



SEGNALE DI PENALITÀ RITARDATA



SEGNALE DI PENALITÀ

513 - PENALITÀ DIFFERITA

Questa regola si applica solo in caso di Penalità Minore, Penalità Minore di Panca o Penalità Maggiore o Penalità di Partita.

a) Se un terzo giocatore di una squadra viene punito mentre già due giocatori della stessa squadra stanno scontando delle penalità, il tempo della penalità del terzo giocatore avrà inizio allo scadere del tempo della penalità di uno dei due giocatori già puniti.

b) Il giocatore punito dovrà comunque recarsi immediatamente alla panca dei puniti, ma sarà rimpiazzato sul ghiaccio da un sostituto.

c) Quando tre o più giocatori della stessa squadra stanno scontando contemporaneamente delle penalità e, secondo la regola delle penalità differite, c'è per il terzo punito un sostituto sul ghiaccio, nessuno dei tre o più giocatori puniti può rientrare sul ghiaccio finché il gioco non sia stato interrotto. Nel caso in cui, a causa del termine delle penalità, alla squadra punita è consentito di avere più di quattro giocatori sul ghiaccio, portiere compreso. Ai giocatori penalizzati è consentito di rientrare sul ghiaccio secondo l'ordine delle penalità.

514 - CHIAMATA DELLE PENALITÀ

E' stata commessa una infrazione al regolamento per cui una penalità dovrà essere decretata:

a) Se la squadra del giocatore in fallo è in possesso del disco, l'Arbitro fischierà **NEW** immediatamente ed infliggerà la penalità. L'ingaggio verrà fatto in uno dei due punti di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo (Vedi Art. 440 g)

b) Se la squadra del giocatore in fallo **NON** è in possesso del disco, l'Arbitro alzerà il braccio **NEW** per segnalare la chiamata di una penalità, e non appena la squadra in fallo entra in possesso del disco, l'Arbitro fischierà e infliggerà la penalità.

c) Se, dopo che l'Arbitro ha alzato il braccio, viene segnato un gol in qualsiasi modo alla squadra non in fallo a causa di un'azione della stessa squadra (autogol) il gol sarà valido e la penalità inflitta normalmente.

d) Se dopo che l'Arbitro ha alzato il braccio, viene segnato un gol dalla squadra non in fallo, il gol sarà valido e la prima penalità Minore non sarà inflitta. Tutte le altre penalità saranno inflitte. **NEW** Se la squadra in fallo è già in inferiorità numerica, la prima penalità Minore o Minore di Panca che la squadra sta scontando, terminerà e tutte le altre penalità segnalate verranno scontate normalmente.

➤ **Spingere** lungo la balastra un avversario in possesso del disco mentre esso tenta di trovare un passaggio di uscita non è da considerare carica alla balastra.



Segnale Carica alla Balastra – Art. 520



Carica alla Balastra

➤ **1.Colpire con il pomolo del bastone** è l'atto con cui un giocatore colpisce un avversario con la parte terminale del bastone.

➤ **2.Tentare di colpire con il pomolo del bastone** si intende il gesto di colpire con la parte terminale del bastone senza che vi sia alcun contatto.



Colpo con il Pomolo del Bastone



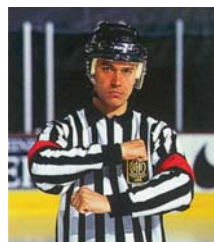
Segnale di Colpo con il pomolo del Bastone
Art. 521

CARICA SCORRETTA

➤ **1.** Per **“Carica scorretta”** si intende l'azione del giocatore, che a causa della distanza percorsa, fermerà violentemente un avversario. La carica scorretta sarà il risultato di una carica contro la balastra, contro la porta o in campo aperto.

➤ **2.** Una penalità per carica scorretta, a discrezione dell'arbitro, dovrà essere inflitta al giocatore che cerchi volutamente il contatto fisico con un avversario dopo che l'Arbitro ha interrotto il gioco e se, a parere dell'Arbitro, il giocatore aveva la possibilità, dopo l'interruzione di evitare il contatto.

➤ **3.** Non è “leale” caricare un portiere che si trova fuori della sua area di porta. Una penalità per **“ostruzione”** o per **“carica scorretta”** dovrà essere fischiata in tutti i casi in cui un avversario cerchi un inutile contatto con il portiere.



FALLI CONTRO I GIOCATORI

520 - CARICA ALLA BALAUSTR

a) Al giocatore che carica con il corpo, con i gomiti o con uno sgambetto in modo tale che l'avversario viene scagliato violentemente contro la balaustra, dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro:

- Penalità **Minore** (2')
- o
- Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Ad un giocatore che con una carica alla balaustra, ferisce un avversario, gli sarà inflitta a discrezione dell'Arbitro:

- Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

521 - CARICA CON IL POMOLO DEL BASTONE

a) Al giocatore che tenta di colpire l'avversario con il pomolo del bastone dovrà essere inflitta una:

- Doppia penalità **Minore** + Penalità di **Cattiva Condotta** (2+2'+10')

b) Al giocatore che colpisce l'avversario con il pomolo del bastone dovrà essere inflitta:

- Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Al giocatore che ferisce l'avversario con il pomolo del bastone dovrà essere inflitta:

- Una penalità di **Partita** (PP)

522 - CARICA SCORRETTA

a) Al giocatore che corre contro o salta addosso o carica un avversario o corre contro o salta addosso o carica il portiere avversario nella sua area, dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità **Minore** (2')
- o
- Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Al giocatore che, in seguito ad una carica, ferisce un avversario dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro:

- Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

➤ 1. Una carica da tergo è una carica fatta ad un giocatore il quale, non vedendo l'avversario, non è in grado di proteggersi dall'urto nella parte posteriore del corpo.



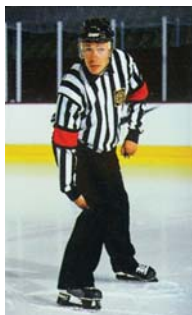
Segnale di Carica da Tergo
Art. 523

➤ 2. Comunque, se un giocatore intenzionalmente gira il suo corpo per creare un contatto, non sarà considerata come carica da tergo.



Carica da Tergo

➤ "Clipping" è l'azione di gettarsi con il proprio corpo attraverso o sopra le ginocchia dell'avversario, di caricare o di cadere sulle ginocchia dell'avversario dal di dietro, di fianco o frontalmente.

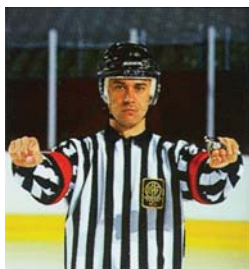


Segnale di "Clipping"
Art. 524



Clipping

➤ Per **Carica con il bastone** si intende una carica fatta con il bastone tenuto con entrambe le mani mentre nessuna parte del bastone tocca il ghiaccio.



Segnale di Carica con il Bastone
Art. 525



Carica con il Bastone

523 - CARICA DA TERGO

a) A un giocatore che corre contro, salta addosso, carica o urta un avversario da tergo dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una :

➤ Penalità **Minore** + Automatica Penalità per **Cattiva Condotta** (2'+10')

o

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5'+PPCC)

o

➤ Penalità di **Partita** (PP)

b) Un giocatore che con una carica da tergo ferisce un avversario, dovrà essere punito con una:

➤ Penalità di **Partita** (PP)

524 - CLIPPING

a) Al giocatore che effettua la carica definita "Clipping" oppure con la parte bassa del proprio corpo effettua una carica sopra o sotto le ginocchia di un avversario, dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

➤ Penalità **Minore** (2')

o

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

➤ Penalità di **Partita**

(PP)

b) Un giocatore che con una carica di tipo clipping ferisce un avversario dovrà essere punito a discrezione dell'Arbitro con una:

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

➤ Penalità di **Partita** (PP)

525 – CARICA CON IL BASTONE

a) Al giocatore che carica un avversario con il bastone dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

➤ Penalità **Minore** (2')

o

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

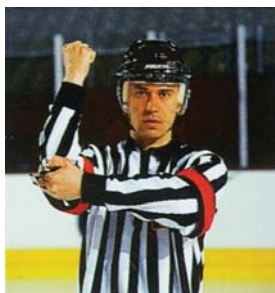
➤ Penalità di **Partita** (PP)

b) Un giocatore che con una carica con il bastone ferisce un avversario dovrà essere punito con una:

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

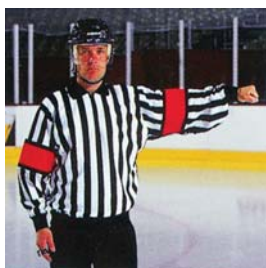
➤ Penalità di **Partita** (PP)



Segnale di Gomitata
Art. 525



Gomitata



SEGNALE DI ECCESSIVA DUREZZA
ART. 528



PUGNI O GIOCO DURO

526 – USO SCORRETTO DEL GOMITO

a) Al giocatore che commette un fallo su di un avversario usando il gomito dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

➤ Penalità **Minore** (2')

o

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

➤ Penalità di **Partita** (PP)

b) Un giocatore che con una gomitata ferisce un avversario dovrà essere punito, a discrezione dell'Arbitro, con una:

➤ Penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta (5+PPCC)

o

➤ Penalità di **Partita** (PP)

527 - ECCESSIVA VIOLENZA

Ogni giocatore che, compiendo un'azione non permessa dal regolamento, causa o potrebbe causare una ferita ad un avversario, ad un ufficiale di gara o ad un dirigente, dovrà essere punito con:

➤ Penalità di **Partita** (PP)

Delle circostanze dell'accaduto ne dovrà essere scritto rapporto alle:

➤ Autorità competenti

528 – ECCESSIVA DUREZZA

a) Al giocatore che intenzionalmente si toglie il guanto o i guanti, durante una rissa o un alterco, dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Cattiva Condotta** (10')

b) Al giocatore che per primo inizia a dare pugni_ dovrà essere inflitta una

➤ Penalità di **Partita** (PP)

c) Al giocatore che essendo stato colpito, reagisce con un pugno o tenta di dare un pugno dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

d) Al giocatore o portiere che per primo interviene in una rissa già iniziata dovrà essere inflitta in aggiunta a qualsiasi altra penalità, una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

- Tentativo di colpire con la testa comprende tutti i casi in cui si cerca di colpire con la testa senza che avvenga alcun contatto.

e) Se un giocatore al quale l'Arbitro ha dato l'ordine di smettere continua la rissa o tenta di continuarla o oppone resistenza al Linesman, mentre svolge il suo compito, dovrà essere punito, a discrezione dell'Arbitro, con una:

- **Doppia penalità Minore** (2+2)
o
- Penalità Maggiore + **Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

f) Se un giocatore, portiere é coinvolto in una rissa con un giocatore, portiere o addetto alla **NEW** squadra, fuori della zona di gioco dovrà essere punito, a discrezione dell'Arbitro, con:

- Penalità per **Cattiva Condotta** (10')
o
- Penalità Partita per Cattiva Condotta (PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

g) Se un addetto alla squadra che é dentro o fuori dal ghiaccio é coinvolto in un alterco o rissa, **NEW** con un giocatore, portiere o addetto alla squadra che si trova dentro o fuori la pista ghiacciata, dovrà essere punito a discrezione dell'arbitro con una:

- Penalità **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

h) Se un giocatore è ritenuto colpevole di praticare un gioco inutilmente duro dovrà essere punito, a discrezione dell'Arbitro, con una:

- Penalità **Minore** (2')
o
- **Doppia penalità Minore** (2'+2')
o
- Penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)

i) Al giocatore che afferra o trattiene per la maschera facciale o per il casco o tira i capelli di un avversario dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità **Minore** (2')
o
- Penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)

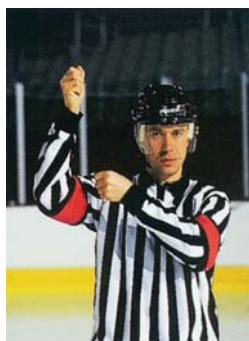
j) Al portiere che usa la il guanto piastra per colpire un avversario alla testa, al collo o alla faccia dovrà essere inflitta una:

- Penalità di **Partita** (PP)

529 – COLPIRE CON LA TESTA

Al giocatore che tenta di colpire o deliberatamente colpisce con la testa un avversario dovrà essere inflitta una:

- Penalità di **Partita** (PP)



Segnale di Bastone Alto
Art. 530



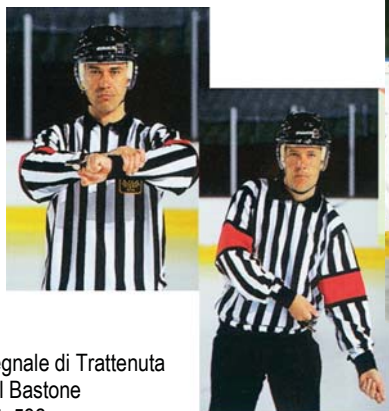
Bastone Alto



Segnale Trattenuta
Art. 531



Trattenuta



Segnale di Trattenuta
del Bastone
Art. 532
(da eseguire con due segnali)



Trattenuta del Bastone

530 – BASTONE ALTO

a) E' vietato portare il bastone sopra la normale altezza delle spalle; pertanto ad ogni giocatore che contravviene a questa regola dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Minore** (2')
- Penalità **Maggiore** + **Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Al giocatore che, portando o tenendo qualsiasi parte del suo bastone sopra la normale altezza delle spalle, causa una ferita con il suo bastone ad un avversario gli dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Maggiore** + **Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Se tuttavia l'azione del bastone alto che ha causato una ferita è giudicata accidentale, al giocatore in fallo dovrà essere inflitta una:

- **Doppia** penalità **Minore** (2'+2')

531 – TRATTENUTA DELL'AVVERSARIO

Al giocatore che con le mani o con il bastone trattiene un avversario dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

532 – TRATTENUTA DEL BASTONE

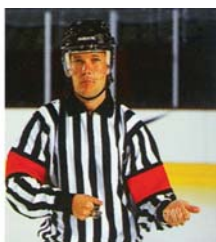
Al giocatore che trattiene con le sue mani o in altro modo il bastone dell'avversario dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

533 – AGGANCIO CON IL BASTONE

a) Al giocatore che impedisce o cerca di impedire ad un avversario di avanzare agganciandolo con il suo bastone dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una:

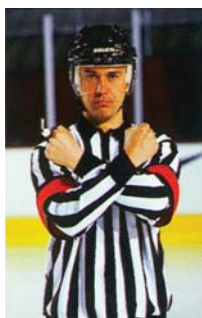
- Penalità **Minore** (2')
- Penalità **Maggiore** + **Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)



Segnale di Aggancio con il bastone Art. 533

Aggancio con il Bastone

- 1. Un'azione di gioco nella quale un giocatore non ha nessun avversario fra se e il portiere o fra se e la porta, se il portiere è stato rimosso dal ghiaccio, è definita come **“Contropiede”**.
- 2. Per **“controllo del disco”** si intende l'azione di guidare il disco con il bastone. Se il disco tocca un altro giocatore o il suo equipaggiamento, oppure colpisce la porta, il giocatore non è più considerato in possesso del disco.
- 3. L'Arbitro non interromperà il gioco fintanto che la squadra attaccante ha il controllo del disco.
- 4. Il fattore determinante è la posizione del disco. Per decretare un Tiro di Rigore o un gol, il disco dovrà trovarsi completamente fuori della linea blu di difesa.
- 5. L'intento di questa regola è di restituire una ragionevole opportunità di fare un gol, perduta a causa di un fallo da tergo.



Segnale di Ostruzionismo Art. 534

- 1. Questa regola si applica alle azioni di ostruzione come:
 - colpire il bastone di un avversario facendoglielo cadere dalle mani,
 - impedire ad un avversario che ha perso il suo bastone di rientrarne in possesso,
- 2. L'ultimo giocatore che ha toccato il disco, escluso il portiere, dovrà essere considerato il giocatore in possesso del disco.
- 3. Se un giocatore attaccante si ferma deliberatamente nell'area di porta, senza ostacolare il portiere, l'Arbitro dovrà interrompere il gioco e l'ingaggio sarà effettuato nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra.

b) Al giocatore che ferisce un avversario agganciandolo con il bastone dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Se durante un "**Contropiede**" un giocatore che avanza con il disco, fuori della sua zona di difesa, avendo come unico avversario solo il portiere viene agganciato da tergo, perdendo in tal modo una ragionevole occasione di fare gol, gli dovrà essere concesso un: NEW

- Tiro di **Rigore** (TR)

d) Se quando un giocatore avanza con il disco fuori della sua zona di difesa senza avere avversari fra se e la porta, con il portiere fuori del ghiaccio, viene agganciato da tergo, perdendo così una ragionevole occasione di fare goal, l'Arbitro fermerà immediatamente il gioco e decreterà a squadra non in fallo un: NEW

- **Goal**

534 – OSTRUZIONISMO

a) Al giocatore che ostacola o che impedisce ad un avversario non in possesso del disco, di avanzare dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

b) Al giocatore che, dalla panca dei giocatori o dalla panca dei puniti, con il bastone o con il corpo ostacola il movimento del disco o di un avversario, durante un'azione di gioco, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

c) Al giocatore che con il bastone o con il corpo, ostacola o impedisce i movimenti del portiere nella sua area di porta dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

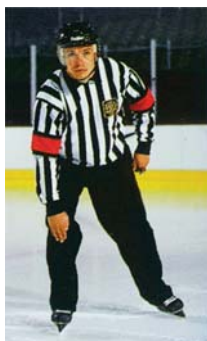
d) Quando il portiere è stato tolto dal ghiaccio, se qualsiasi membro della sua squadra compreso il dirigente o l'allenatore con il bastone o con il corpo ostacola il movimento del disco di un avversario fuori dalla sua zona di difesa, l'Arbitro decreterà un: NEW

- **Goal**

e) Se un giocatore attaccante si posiziona davanti al portiere avversario e compie azioni come agitare le braccia o il bastone davanti al viso del portiere con lo scopo di ostacolarlo e/o di distrarlo invece di posizionarsi per giocare, non importa che il giocatore attaccante sia dentro o fuori dall'area di porta, dovrà essere punito con una: NEW

- Penalità **Minore** (2')

➤ 1. **“Tentativo di calciare”** dovrà includere tutti i casi nei quali viene fatto il gesto di calciare senza che vi sia alcun contatto.



Segnale di Uso Scorretto del Ginocchio
Art. 536



Uso Scorretto del Ginocchio

➤ 1. L'Arbitro dovrà decretare una penalità per colpo di bastone al giocatore che fa roteare il suo bastone verso un avversario anche senza averlo toccato o compie un furioso lancio del disco con lo scopo di intimidire l'avversario.

➤ 2. **“Colpire il bastone”** del giocatore in possesso del disco, non è considerato “colpo di bastone” se tale azione è fatta con il solo scopo di entrare in possesso del disco.



SEGNALE DI COLPO CON IL BASTONE
ART. 537



Colpo con il Bastone

535 – CALCI AD UN GIOCATORE

Al giocatore che calcia o tenta di sferrare calci ad un avversario dovrà essere inflitta una:

- Penalità di **Partita** (PP)

536 – USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO

a) Al giocatore che usa il ginocchio per compiere un fallo su di un avversario dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Minore** (2')
- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Al giocatore che ferisce l'avversario usando il ginocchio per compiere un fallo dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

537 – COLPI INFERTI CON IL BASTONE

a) Al giocatore che, colpendo con il suo bastone, impedisce o tenta di impedire ad un avversario di avanzare dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità **Minore** (2')
- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Al giocatore che, colpendo con il suo bastone, ferisce un avversario dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Al giocatore che, durante una rissa, fa roteare il suo bastone davanti ad un avversario, dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una

- Penalità **Maggiore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- Penalità di **Partita** (PP)

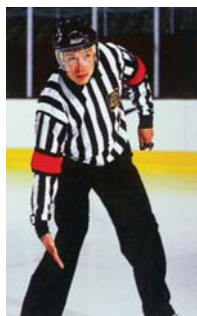
➤ 1. Il “**Tentativo di pungere con la punta del bastone**” comprende tutte le azioni in cui sia compiuto il gesto, anche senza che l'avversario sia toccato.

➤ 2. “**Colpire con la punta del bastone**” è l'atto di colpire un avversario con la punta della pala del bastone sia con il bastone tenuto con una o con entrambe le mani.

Segnale di Pungere con la Punta del Bastone
art. 538



Importante: Se, a parere dell'Arbitro, un giocatore entra in possesso del disco e per tale azione l'avversario dovesse cadere, nessuna penalità gli dovrà essere inflitta .



Segnale di Sgambetto
Art. 539



Sgambetto

➤ 1. Un'azione di gioco nella quale un giocatore non ha nessun avversario fra se e il portiere o fra se e la porta, se il portiere è stato rimosso dal ghiaccio, è definita come “**Contropiede**”.

➤ 2. Per “**controllo del disco**” si intende l'azione di guidare il disco con il bastone. Se il disco tocca, un altro giocatore o il suo equipaggiamento, oppure colpisce la porta, il giocatore non è più considerato in possesso del disco.

➤ 3. L'Arbitro non interromperà il gioco fintanto che la squadra attaccante ha il controllo del disco.

➤ 4. Il fattore determinante è la posizione del disco. Per decretare un Tiro di Rigore o un gol, il disco dovrà trovarsi completamente fuori della linea blu di difesa.

➤ 5. L'intento di questa regola è di restituire una ragionevole opportunità di fare un gol, perduta a causa di un fallo da tergo.

538 – PUNGERE CON LA PUNTA DEL BASTONE

a) Al giocatore che tenta di colpire l'avversario con la punta della pala del bastone dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

- **Doppia Penalità Minore + Automatica Penalità di Cattiva Condotta** (2'+2'+10')

b) Al giocatore che colpisce l'avversario con la punta della pala del bastone dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Al giocatore che ferisce l'avversario con la punta della pala del bastone dovrà essere inflitta una:

- Penalità di **Partita** (PP)

539 – SGAMBETTO

a) Al giocatore che usa il suo bastone, la gamba, il piede, il braccio, le mani o il gomito in modo tale da far inciampare o cadere l'avversario dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità **Minore** (2')
o
- Penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Al giocatore che, sgambettando in qualsiasi maniera, ferisce un avversario dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
o
- Penalità di **Partita** (PP)

c) Se un giocatore durante un **“contropiede”**, con il **disco sotto controllo** fuori della sua zona di difesa, viene sgambettato da tergo, avendo come unico avversario solo il portiere, perdendo in tal modo una ragionevole occasione di fare gol, gli dovrà essere concesso un: NEW

- **Tiro di Rigore** (TR)

d) Se un giocatore in **possesso del disco** fuori della sua zona di difesa, viene sgambettato da tergo, non avendo avversari poiché il portiere è stato tolto dal ghiaccio perdendo in tal modo un'ottima occasione di fare gol, l'Arbitro fermerà immediatamente il gioco e decreterà a favore della squadra non in fallo, un: NEW

- **Goal**

➤ 1. Una adeguata penalità per carica alla testa dovrà essere inflitta se si verifica una delle seguenti condizioni nell'azione della carica ad un avversario:

1. Il giocatore che effettua una carica o colpisce con qualsiasi parte del corpo la testa e la zona del collo di un giocatore avversario.
2. Il giocatore che "dirige" o "spinge" la testa di un avversario contro il vetro protettivo o contro la balaustra usando qualsiasi parte del suo corpo indicata al paragrafo n.3 seguente.
3. Il giocatore che allunga e dirige il suo braccio, il gomito, l'avambraccio o la spalla per colpire la testa e la zona del collo di un avversario.
4. Il giocatore che allunga il suo corpo verso l'alto o verso il basso per raggiungere l'avversario usando qualsiasi parte del corpo elencata al n.3 per colpire la testa o la zona del collo di un avversario.
5. Il giocatore che salta o alza i pattini dal ghiaccio con lo scopo di tirare un colpo alla testa o alla zona del collo di un avversario.
6. Una azione di carica con il bastone alla testa o alla zona del collo.
7. Un portiere che usa il suo guanto con la piastra per dare pugni alla testa o alla zona di collo di un avversario, ma in questo caso la penalità che dovrà essere inflitta è penalità di Partita.

➤ 2. Un giocatore ha la responsabilità di tenere la testa alta e di essere consapevole della sua posizione e della possibilità di essere caricato. Essere caricato fa parte del gioco ed i giocatori devono essere preparati a difendere se stessi nel rispetto del regolamento.

➤ 3. Il semplice fatto che un giocatore possa o non possa essere preparato a proteggere se stesso o possa o non possa essere consapevole per evitare il colpo, non cambia il risultato che una carica alla testa possa non essere penalizzata.

➤ 4. Come linea guida, se la maggior forza del colpo è indirizzata inizialmente contro il l'area del corpo e poi è "scivolata" in su verso la zona della testa, questa non è da classificare come "carica alla testa".

➤ 5. La carica fatta da un giocatore ad un avversario che controlla il disco con la testa bassa quando si avvicina il giocatore che carica, non deve essere giudicata come "carica alla testa" se il giocatore che sta facendo la carica non solleva, estende o dirige il suo braccio, il gomito, la spalla o qualsiasi parte del corpo verso la testa o verso il collo dell'avversario.

➤ 6. Se il giocatore che carica sta mantenendo la sua posizione in modo normale come parte del gioco mentre l'avversario si sta avvicinando a lui, la sua carica non sarà considerata come "carica alla testa" a meno che non siano applicati i punti n.3 o n.4 sopra elencati.

➤ 7. Un pugno o un colpo alla testa e alla zona del collo durante un alterco e una rissa non sarà classificato come carica alla testa ma la penalità dovrà essere inflitta ai sensi dell'Art. 528 – Pugni e gioco duro.

540 - CARICA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA

a) Ad un giocatore che carica o colpisca, con qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento la testa o la zona del collo di un giocatore avversario o "diriga" o "spinga" la testa di un avversario contro il vetro protettivo, dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una: NEW

- Penalità **Minore** + **Automatica** penalità **per Cattiva Condotta** (2'+10')
- o
- Penalità **Maggiore** + **Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)
- o
- Penalità di **Partita** (PP)

b) Un giocatore che con una carica alla testa o alla zona del collo ferisca un avversario dovrà essere punito con una:

- Penalità di **Partita** (PP)

c) Questo articolo per quanto riguarda le azioni descritte nei paragrafi a) e b), sostituisce gli Articoli 520, 522, 525, 526 e 537. NEW

541 – CARICA NELL'HOCKEY FEMMINILE

Nell' hockey femminile, se una giocatrice carica un'avversaria, le dovrà essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

- Penalità **Minore** (2')
- o
- Penalità **Maggiore** + **Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)



Segnale di Penalità per Cattiva Condotta
Art. 504-550-551

Per fare rispettare questa regola l'Arbitro ha, in molti casi, le seguenti possibili scelte:

- **1. Penalità Minore di Panca** per le infrazioni che si verificano fuori del ghiaccio, sulla panca o vicino alla panca dei giocatori non causate da giocatori.
- **2. Penalità di Cattiva Condotta** per le infrazioni che accadono sul campo di gioco o in panca dei puniti quando il giocatore penalizzato è identificabile con sicurezza.

ALTRE PENALITA'

550 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA E COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DEI GIOCATORI

NEW

a) Se qualsiasi giocatore che:

1. Quando è punito, non si reca immediatamente alla panca dei puniti o allo spogliatoio.
2. Quando è fuori del ghiaccio, usa un linguaggio irriverente ed oltraggioso verso gli ufficiali di gara o verso qualsiasi persona.
3. Quando è fuori del ghiaccio, impedisce agli ufficiali di gara di svolgere il loro compito.

Alla sua squadra sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

b) Al giocatore che:

1. Sfida o contesta le decisioni di qualsiasi ufficiale di gara durante l'incontro.
2. Tira o spinge intenzionalmente il disco lontano dall'Arbitro che lo sta raccogliendo.
3. Entra e si sofferma nell'area riservata agli arbitri mentre l'Arbitro sta parlando con gli altri ufficiali di gara.

Gli dovrà essere inflitta:

➤ Penalità di **Cattiva Condotta** (10')

Per qualsiasi successiva contestazione gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC')

c) Se un giocatore sul ghiaccio:

1. Usa un linguaggio osceno, irriverente ed offensivo o compie qualsiasi gesto osceno verso qualsiasi persona sul ghiaccio o in qualsiasi parte dello stadio, prima, durante e dopo l'incontro, escluso quando si trova nei pressi della panca.
2. In qualsiasi momento batte con il bastone o con altro oggetto contro la balaustra.
3. Non si reca immediatamente alla panca delle penalità dopo aver partecipato ad una rissa o ad un alterco nel quale era coinvolto o se causa un ritardo nel recuperare il suo equipaggiamento.
4. Persiste ad incitare un avversario a commettere un'infrazione.

gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Cattiva Condotta** (10')

d) Se un giocatore sul ghiaccio persiste in qualsiasi comportamento per il quale era stato punito con una penalità di cattiva condotta dovrà essere punito con:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva condotta** (PPCC)

e) Al giocatore che usa o pronuncia offese razziali o etnici dovrà essere inflitta:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

f) A qualsiasi giocatore che:

1. Intenzionalmente tocca con le mani o con il bastone, trattiene o spinge con le mani, con il bastone o con il corpo, sgambetta, colpisce con il bastone, colpisce in ogni modo o sputa verso un ufficiale di gara, o
2. Mette in ridicolo o impedisce il normale svolgimento del gioco, o
3. Fa gesti osceni verso gli Ufficiali di Gara o verso qualsiasi altra persona sul ghiaccio o fuori del ghiaccio o in qualsiasi parte dello stadio prima, durante e dopo la partita.
4. Sputa verso qualsiasi persona sul ghiaccio o in qualsiasi parte dello stadio.

gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Partita** (PP)

- Un compagno di squadra porterà al giocatore punito che si trova in panca dei puniti i suoi guanti ed il suo bastone.

g) Se un giocatore che si trova fuori del ghiaccio viene identificato mentre lancia in campo dalla panca dei giocatori o dalla panca puniti un bastone o qualsiasi altro oggetto, gli dovrà essere inflitta una: NEW

➤ Penalità **Minore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (2+PPCC)

h) Se un giocatore **non identificato**, che si trova fuori del ghiaccio, lancia in campo dalla panca dei giocatori o dalla panca dei puniti un bastone o qualsiasi altro oggetto, alla sua squadra dovrà essere inflitta una: NEW

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

551 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DAGLI ADDETTI ALLA SQUADRA

a) Se qualsiasi addetto alla squadra:

1. Usa un linguaggio osceno, irriverente o offensivo o fa gesti osceni verso qualsiasi ufficiale di gara o verso qualsiasi persona.
2. Ostacola in qualsiasi modo gli Ufficiali di gara.
3. In qualsiasi momento, batte con il bastone o con altro oggetto contro la balaustra.

Alla sua squadra sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

b) e se persiste o se sarà colpevole di qualsiasi cattivo comportamento sarà inflitta una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

c) Se qualsiasi dirigente o addetto alla squadra usa o pronuncia commenti razziali o etnici gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

d) Se qualsiasi dirigente o addetto alla squadra:

1. Trattiene o colpisce un ufficiale di gara.
2. Mette in ridicolo o impedisce il normale svolgimento della gara.
3. Fa gesti osceni verso gli ufficiali di gara o verso qualsiasi persona.
4. Sputa verso un ufficiale di gara.

Gli sarà inflitta una:

➤ Penalità di **Partita** (PP)

e) Se un dirigente o addetto alla squadra viene identificato mentre lancia in campo dalla panca dei giocatori un bastone o qualsiasi altro oggetto, gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

ed alla sua squadra una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

f) Se un dirigente o addetto alla squadra non identificato, lancia in campo dalla panca dei giocatori un bastone o qualsiasi altro oggetto, alla sua squadra dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')



Mantenere il Disco in movimento



Porta Spostata

554 – RITARDO DEL GIOCO

554 A) – DISCO IN MOVIMENTO

a) Il disco durante il gioco dovrà essere tenuto sempre in movimento. La squadra in possesso del disco nella sua zona di difesa dovrà sempre giocare il disco in avanti verso la porta avversaria salvo:

1. Portare il disco dietro la propria porta, una sola volta
2. Se gli è impedito di portare avanti il disco dai giocatori avversari
3. La squadra è in inferiorità numerica.

b) Un giocatore che si trova fuori della sua zona di difesa, non può portare, passare o tirare il disco nella sua zona di difesa con l'intento di ritardare il gioco, tranne quando la sua squadra è in inferiorità numerica.

Per la prima infrazione, l'Arbitro dovrà

- **Ammonire** il Capitano della squadra in fallo.

Per la seconda infrazione, durante lo stesso periodo di gioco, l'Arbitro dovrà infliggere al giocatore in fallo una:

- Penalità **Minore** (2')

c) A qualsiasi giocatore o portiere che trattiene, blocca o gioca il disco con il bastone, con i pattini o con il corpo lungo la balaustra con l'intento di causare un'interruzione del gioco, tranne il caso in cui sia ostacolato da un avversario, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

554 B) – SPOSTAMENTO DELLA PORTA

a) Al giocatore che sposta deliberatamente la porta dalla sua posizione normale, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

b) Se ciò avviene negli ultimi due minuti di gioco o in qualsiasi momento del tempo supplementare, alla squadra non in fallo dovrà essere concesso un:

- **Tiro di Rigore** (TR)

c) Se un giocatore o il portiere sposta deliberatamente la porta dalla sua normale posizione nel momento in cui un avversario ha il controllo del disco e, non avendo tra se e la porta alcun avversario, è in posizione favorevole per segnare un gol, l'Arbitro dovrà decretare a favore della squadra non in fallo un:

- **Tiro di Rigore** (TR)

d) Se un giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua normale posizione, quando il proprio portiere è stato tolto dal ghiaccio e l'avversario controlla il disco senza avere oppositori tra se e la porta, dovrà essere decretato a favore della squadra non in fallo un: **NEW**

- **Goal**

e) Se in qualsiasi momento, nel corso del tiro di rigore (che comincia quando l'arbitro fischia per l'inizio del tiro), il portiere deliberatamente muove o sposta la porta, l'arbitro dovrà decretare a favore della squadra non in fallo un: **NEW**

- **Goal**

➤ 1. Per **“campo di gioco”** in questo articolo si intende la superficie circondata dalla balaustra e dal vetro protettivo. In altezza il campo di gioco è infinito.

➤ 2. Le parole **“escluso dove non c’è il vetro protettivo”** si riferisce alla spazio di fronte ad entrambe le panche dei giocatori secondo lo standard IIHF delle piste ghiacciate.

➤ 3. Il fattore determinante per infliggere la penalità sarà la posizione del disco nel momento in cui esso è tirato, lanciato o colpito con le mani o con il bastone da un giocatore o dal portiere.

➤ 4. Nessuna penalità dovrà essere inflitta se il disco tirato dalla zona di difesa colpisce l’orologio causando una interruzione del gioco.

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come **“Penalità Minore per Ritardo del gioco – Violazione per la messa a punto dell’equipaggiamento”**.

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come **“Penalità Minore per Ritardo del gioco – Giocatore ferito che rifiuta di lasciare il ghiaccio”**

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come **“Penalità Minore di Panca per Ritardo del gioco – più di un cambio di giocatori sul ghiaccio dopo che è stato segnato un gol”**

554 C) – TIRARE O LANCIARE IL DISCO FUORI DEL CAMPO

a) Quando qualsiasi giocatore o portiere, mentre si trova nella sua zona di difesa, tira, lancia o spinge il disco con la mano o con il bastone direttamente, (non deviato) fuori dal campo di gioco, eccetto dove non c'è il vetro protettivo, dovrà essere inflitta una penalità per ritardo del gioco. NEW

b) Quando il disco è tirato, lanciato o spinto con le mani o con il bastone da un giocatore o dal portiere nella panca dei giocatori (o nella panca dei puniti se non vi è il vetro protettivo), nessuna penalità deve essere inflitta.

c) Quando il disco è tirato, lanciato o spinto con le mani o con il bastone da un giocatore o dal portiere sopra il vetro protettivo, dietro la panca dei giocatori (o la panca puniti se non vi è il vetro protettivo) la penalità in accordo con questo articolo sarà inflitta.

d) Una **penalità minore** per ritardo del gioco sarà inflitta a qualsiasi giocatore o portiere che deliberatamente tira o spinge il disco fuori dal campo di gioco durante il gioco o dopo una interruzione del gioco a meno che il regolamento non disponga diversamente.:

554 D) – MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

a) Il gioco non dovrà essere interrotto, né la partita dovrà essere ritardata, per la riparazione e l'assestamento dell'equipaggiamento o della divisa dei giocatori. Il giocatore che dovrà sistemare il suo equipaggiamento, dovrà lasciare il ghiaccio.

b) Il gioco non dovrà essere interrotto, né la partita dovrà essere ritardata, per la riparazione e l'assestamento dell'equipaggiamento o della divisa dei portieri. Il portiere che dovrà sistemare il suo equipaggiamento, dovrà lasciare il ghiaccio e il portiere di riserva provvederà immediatamente a sostituirlo.

c) Per qualsiasi infrazione a questa regola al giocatore o al portiere dovrà essere inflitta una:
➤ Penalità **Minore** (2')

554 E) – GIOCATORE FERITO CHE RIFIUTA DI LASCIARE IL GHIACCIO

Al giocatore ferito che rifiuta di lasciare il ghiaccio, dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

554 F) – PIÙ DI UN CAMBIO DI GIOCATORI SUL CAMPO DOPO UN GOL

Alla squadra che, dopo aver segnato un gol, compie più di un cambio di giocatori sul ghiaccio NEW
dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come “Penalità Minore di Panca per Ritardo del gioco – Infrazione della procedura di ingaggio”

➤ 1. Questa penalità sarà annunciata come “Penalità Minore di Panca per Ritardo del gioco – Infrazione della formazione di inizio”

➤ 1. Al giocatore con equipaggiamento irregolare non dovrà esser permesso di partecipare al gioco fino a quando l'equipaggiamento irregolare non sarà stato messo a norma o sostituito.

➤ 2. Le penalità inflitte ai sensi di questo articolo saranno annunciate come “Ritardo del gioco – Per equipaggiamento irregolare o pericoloso”.

554 G) – INFRAZIONE DURANTE LA PROCEDURA DELL'INGAGGIO

a) Quando un giocatore è stato rimosso dall'ingaggio da un arbitro e un giocatore della stessa squadra ritarda a prendere la giusta posizione, dopo una "Ammonizione" alla squadra, sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

b) Se un giocatore non è impegnato con l'ingaggio entra nel cerchio dell'ingaggio, prima che il disco sia stato rimesso in gioco, il compagno che sta effettuando l'ingaggio sarà rimosso e sostituito. Nel caso di una seconda infrazione allo stesso ingaggio, al giocatore in fallo sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

554 H) – RITARDO DELLA FORMAZIONE DI INIZIO

Se una squadra dopo un intervallo non dispone sul ghiaccio il numero richiesto di giocatori per iniziare il periodo di gioco (o il Tempo Supplementare), alla squadra sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore di Panca** (2')

555 – EQUIPAGGIAMENTO IRREGOLARE O PERICOLOSO

a) Il giocatore o il portiere che:

1. Indossa il suo equipaggiamento o la visiera in modo da causare una ferita ad un avversario.
2. Indossa un equipaggiamento non autorizzato.
3. Usa o indossa pattini, bastoni o equipaggiamento irregolare o pericoloso.
4. Non indossa il suo equipaggiamento, esclusi i guanti, il casco e i parastinchi del portiere, completamente sotto la propria divisa.
5. Usa durante il gioco un guanto al quale è stata tolta o tagliata una parte o l'intero palmo in modo da usare il palmo della mano nuda.

Dovrà essere allontanato dal ghiaccio e alla sua squadra dovrà essere inflitta una "Ammonizione".

b) L'Arbitro può richiedere che un giocatore o il portiere tolga qualsiasi accessorio personale, se a suo giudizio, tale accessorio indossato durante la partita può essere ritenuto pericoloso per lo stesso giocatore e per gli altri partecipanti. Se tale accessorio personale presentasse delle difficoltà ad essere rimosso, allora il giocatore o il portiere, dovrà ricoprirlo con del nastro adesivo o metterlo al sicuro sotto la maglia in modo che non possa essere più pericoloso. In questo caso il giocatore o il portiere sarà allontanato dal ghiaccio e alla sua squadra sarà inflitta una ammonizione.

c) Per la seconda violazione da parte di un giocatore della stessa squadra per qualsiasi infrazione di questo articolo, l'Arbitro dovrà infliggere al giocatore o al portiere in fallo una:

➤ Penalità di **Cattiva Condotta** (10')

d) Se un giocatore o il portiere rifiuta di consegnare o distrugge il suo bastone o qualsiasi parte del suo equipaggiamento quando è richiesto dell'Arbitro, per la misurazione, tale equipaggiamento sarà ritenuto illegale e al giocatore o al portiere sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore** + Penalità di **Cattiva Condotta** (2'+10')

- 1. Per **“bastone rotto”** si intende un bastone che a giudizio dell'Arbitro non é idoneo per giocare normalmente.
- 2. Un giocatore può partecipare al gioco anche senza bastone.
- 3. Le penalità inflitte ai sensi di questo articolo saranno annunciate come “Penalità Minore per Sostituzione illegale del Bastone”

➤ Un giocatore che si getta sul ghiaccio per fermare un disco non dovrà essere punito se il disco finisce sotto il suo corpo o se si infila nella sua divisa o nell'equipaggiamento, ma qualsiasi uso delle mani per rendere il disco non giocabile dovrà essere punito.

e) Se una squadra ha richiesto la misurazione di una parte dell'equipaggiamento della squadra avversaria e l'equipaggiamento risulta irregolare, al giocatore in fallo dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

f) Se una squadra ha richiesto la misurazione di una parte dell'equipaggiamento della squadra avversaria e l'oggetto misurato risulta regolare, alla squadra richiedente dovrà essere inflitta una

- Penalità **Minore di Panca** (2')

g) Se un giocatore sul ghiaccio perde il casco durante il gioco, dovrà recarsi immediatamente alla propria panca per il cambio. Se rimane sul ghiaccio l'Arbitro dovrà infliggergli una: NEW

- Penalità **Minore** (2')

556 – BASTONE ROTTO

a) Un giocatore o il portiere il cui bastone è rotto non può ricevere un bastone lanciato sul ghiaccio; può però riceverne uno da un compagno di squadra che si trova sul ghiaccio senza doversi recare alla propria panca. NEW

b) Se un giocatore o portiere il cui bastone è rotto non lascia cadere immediatamente sul ghiaccio la parte del bastone rotto e continua a giocare, gli dovrà essere inflitta una: NEW

- Penalità **Minore** (2')

c) Se il portiere si reca alla panca dei giocatori, durante un'interruzione di gioco, per sostituire il suo bastone e poi ritorna in porta per continuare il gioco, gli dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

c) Il portiere può continuare a giocare con il bastone rotto fino alla prima interruzione del gioco o finché non gli venga regolarmente fornito un bastone nuovo.

d) Al portiere è consentito di recarsi alla sua panca e sostituire il suo bastone, quando il gioco è in corso.

e) Se un giocatore partecipa al gioco, mentre porta un bastone ad un giocatore o al portiere, gli dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

f) Se un giocatore il cui bastone è rotto, riceve un bastone durante il gioco da un compagno di squadra che si trova in panca puniti, dovrà essere penalizzato il giocatore ricevente con una:

- Penalità **Minore** (2')

557 – CADUTA SUL DISCO DI UN GIOCATORE

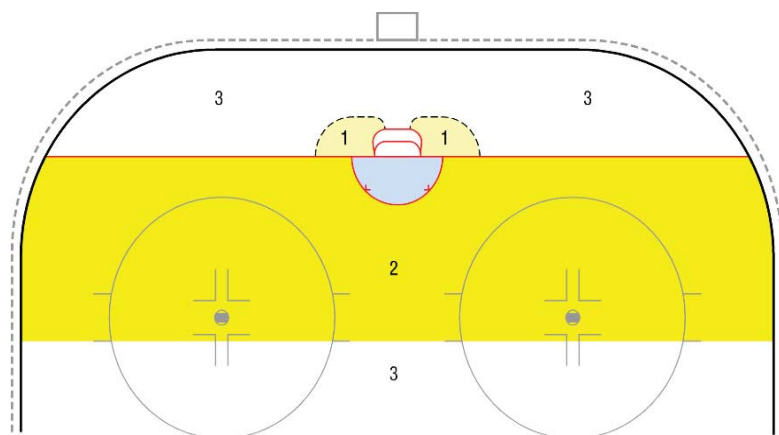
a) Al giocatore, escluso il portiere, che deliberatamente cade sopra, trattiene o nasconde il disco con il suo corpo dovrà essere inflitta:

- Una penalità **Minore** (2')

b) Se un difensore, escluso il portiere, deliberatamente cade sopra, trattiene o nasconde il disco con il suo corpo, quando il disco si trova nell'area di porta, della sua squadra, l'Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo un:

- **Tiro di Rigore** (TR)

Caduta sul Disco del Portiere



- 1 Al portiere è permesso trattenere il disco solo se una parte del suo corpo rimane nell'area di porta.
- 2 Al portiere è concesso trattenere il disco solo quando è pressato.
- 3 Al portiere **non** è permesso trattenere il disco.

➤ **Nessun Gol** può essere convalidato se il disco è stato lanciato da un giocatore attaccante con la mano, anche se esso è deviato in porta da un qualsiasi giocatore o da un ufficiale di gara.

c) Se il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio e un giocatore deliberatamente si butta sul disco cade, trattiene o nasconde il disco con il suo corpo, quando il disco si trova nell'area di porta, della sua squadra, l'Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo un:

➤ **Goal**

558 – CADUTA SUL DISCO DEL PORTIERE

a) Al portiere che deliberatamente cada sul disco, lo nasconda nel proprio equipaggiamento, lo trattienga o lo accosti alla balaustra o contro la parte posteriore della porta, quando il disco si trova dietro la linea di porta, quando nessuna parte del suo corpo sia nell'area di porta, o che cada sul disco o lo accosti al proprio corpo quando il disco è oltre le due linee dei cerchi di ingaggio, dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

b) Se il portiere senza essere pressato, si butta sul disco o lo nasconde addosso nella zona tra la linea rossa e le linee poste sui cerchi di ingaggio (come mostrato nell'immagine accanto), gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

559 – GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DI UN GIOCATORE

a) Ad un giocatore sarà permesso di fermare o colpire un disco in aria con la sua mano o spingerlo sul ghiaccio con la mano senza fermare il gioco, a meno che a giudizio dell'Arbitro egli non abbia deliberatamente passato il disco ad un compagno di squadra o abbia consentito alla sua squadra di avere un vantaggio in qualsiasi zona del campo, ad eccezione della zona di difesa, nel qual caso il gioco dovrà essere interrotto e l'ingaggio effettuato (vedi Articolo 490). Il gioco non dovrà essere interrotto per qualsiasi passaggio con la mano in zona di difesa. NEW

b) Ad un giocatore sarà permesso di prendere il disco in aria ma dovrà immediatamente rimetterlo giù o gettarlo sul ghiaccio. Se lo prende e pattina con esso sia per evitare una carica o per guadagnare un vantaggio territoriale sul suo avversario, gli dovrà essere inflitta una: NEW

➤ Penalità **Minore** (2')

Per avere chiuso il disco con la mano

c) Ad ogni giocatore, escluso il portiere, che racchiude il disco nella sua mano, sarà inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

d) Ad ogni giocatore, escluso il portiere, che raccoglie dal ghiaccio con la sua mano il disco nell'area di porta, sarà decretato alla squadra non in fallo un:

➤ **Tiro di Rigore** (TR)

e) Se il portiere non è sul ghiaccio, nella situazione descritta nel paragrafo "c)" di questo articolo, L'Arbitro dovrà decretare a favore della squadra non in fallo un:

➤ **Goal**

➤ Lo scopo di questa regola è quello di mantenere il disco continuamente in movimento e pertanto qualsiasi azione del portiere che potrebbe causare un'inutile interruzione del gioco dovrà essere punita.

➤ 1. Se un giocatore entrerà in gioco in modo irregolare dalla propria panca o dalla panca dei puniti per un proprio errore o per un errore dell'addetto alla panca dei puniti, qualsiasi gol segnato dalla propria squadra mentre si trova illegalmente in gioco, sarà annullato, ma le penalità inflitte ad entrambe le squadre saranno scontate.

➤ 2. Se un giocatore lascia la panca dei puniti per un errore dell'Addetto alla Panca dei Puniti, non dovrà essere punito, ma dovrà scontare la parte rimanente del tempo della sua penalità che mancava al momento del rientro in gioco.

➤ 3. L'Addetto alla Panca dei Puniti prenderà nota del tempo e lo comunicherà all'Arbitro alla prima interruzione.

➤ 4. Le sostituzioni prima dell'alterco saranno consentite a patto che i giocatori sostituiti non prendano parte all'alterco.

➤ 5. Se giocatori di entrambe le squadre abbandonano le rispettive panche nello stesso momento, il primo giocatore identificabile di ogni squadra sarà punito ai sensi di questo articolo.

➤ 6. Allo scopo di stabilire quale giocatore è stato il primo ad abbandonare la sua panca dei giocatori, l'Arbitro potrà consultare i Linesmen o gli ufficiali di gara che sono fuori dal ghiaccio.

➤ 7. Ai sensi di questo articolo possono essere inflitte fino ad un massimo di cinque penalità di Cattiva Condotta e/o penalità di Partita per Cattiva **CONDOTTA PER SQUADRA.**

560 – GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DEL PORTIERE

a) Al portiere che trattiene il disco per più di tre secondi, senza essere pressato da giocatori avversari, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

b) Se il portiere lancia il disco in avanti ed il disco è giocato per primo da un compagno di squadra, l'Arbitro fischerà per interrompere immediatamente il gioco e l'ingaggio verrà fatto in zona di difesa. NEW

c) Al portiere che nasconde intenzionalmente il disco nei suoi parastinchi, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

561 – RISSA CON GLI SPETTATORI

Al giocatore che partecipa ad una rissa con uno spettatore, dovrà essere inflitta a discrezione dell'Arbitro una:

- Penalità di **Partita** (PP)

562 – GIOCATORI CHE ABBANDONANO LA PANCA DEI PUNITI O LA PANCA DEI GIOCATORI

a) Eccetto che alla fine di ogni periodo di gioco o per entrare regolarmente in gioco, nessun giocatore o portiere potrà entrare in qualsiasi momento sulla superficie ghiacciata dalle panche dei giocatori o dalla panca dei puniti. NEW

b) Eccetto che alla fine di ogni periodo di gioco, ad un giocatore penalizzato che lascia la panca dei puniti ed entra sulla superficie ghiacciata prima che il tempo della sua penalità sia terminato, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

c) Qualsiasi giocatore che, dopo essere entrato in panca dei puniti, lascia la panca dei puniti prima del termine della sua penalità, con lo scopo di contestare una decisione dell'Arbitro, dovrà essere punito con una:

- Penalità **Minore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (2+PPCC)

d) Il primo giocatore che abbandona la panca dei giocatori o la panca dei puniti durante un alterco dovrà essere punito con una:

- **Doppia** Penalità **Minore + Automatica** Penalità di **Partita per Cattiva Condotta** (2+PPCC)

e) Qualsiasi altro giocatore che abbandona la panca dei giocatori durante un alterco, dovrà essere punito con una:

- Penalità di **Cattiva Condotta** (10')

f) Qualsiasi altro giocatore che abbandona la panca dei puniti durante un alterco, dovrà essere punito con una :

- Penalità **Minore +** Penalità di **Cattiva Condotta** (2+10)

➤ Se un giocatore é ferito con conseguente interruzione del gioco, il Dottore della squadra (o un Dottore designato) può entrare sul ghiaccio per prestare soccorso al giocatore ferito senza attendere che l'Arbitro lo chiami sul ghiaccio

g) Se un giocatore o il portiere entra in gioco illegalmente ed ostacola il possesso del disco ad un giocatore della squadra avversaria che non ha avversari fra lui e il portiere, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un:

➤ **Tiro di Rigore**

(TR)

h) Se un giocatore entra in gioco illegalmente, quando il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, ed ostacola il possesso del disco ad un giocatore della squadra avversaria, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un:

➤ **Goal**

565 – DIRIGENTI CHE ABBANDONANO LA PANCA

Ad ogni addetto alla panca dei giocatori che in qualsiasi momento entra sul ghiaccio, senza il permesso dell'Arbitro, dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta**

(PPCC)

566 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA IN CAMPO

a) Se, mentre entrambe le squadre sono sul ghiaccio, una si rifiuta di riprendere il gioco, per un qualsiasi motivo, nonostante l'Arbitro abbia dato l'ordine di giocare, l'Arbitro dovrà avvisare il Capitano e concedere alla squadra che si rifiuta **30 secondi** per incominciare l'incontro o per riprendere il gioco.

b) Se, trascorso tale termine, la squadra si rifiuta ancora di giocare, l'Arbitro dovrà infliggere una:

➤ Penalità **Minore di Panca**

(2')

c) Se al termine della penalità la squadra si rifiuta di riprendere il gioco, all'Arbitro non rimane che dichiarare partita vinta alla squadra non in fallo e dell'accaduto l'Arbitro dovrà fare rapporto alle:

➤ Autorità Competenti.

567 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA NON IN CAMPO

a) Se una squadra, che non si trova sul ghiaccio, si rifiuta di entrare in campo per iniziare riprendere il gioco, nonostante l'Arbitro abbia dato l'ordine tramite il Capitano, il Dirigente o l'Allenatore, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra che si rifiuta **due minuti** per riprendere il gioco.

b) Se la squadra riprende il gioco entro i due minuti, l'Arbitro dovrà infliggere alla squadra in fallo una:

➤ Penalità **Minore di Panca**

(2')

c) Se al termine dei due minuti la squadra si rifiuta di entrare sul ghiaccio, all'Arbitro non rimane che dichiarare **partita vinta** alla squadra non in fallo e dell'accaduto l'Arbitro dovrà fare rapporto alle Autorità Competenti immediatamente dopo la partita.

568 – LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO FUORI DEL CAMPO

Ad ogni giocatore o portiere che lanci un bastone o parte di esso, fuori del campo di gioco, dovrà essere inflitta, una :

➤ Penalità di **Partita per Cattiva Condotta**

(PPCC)

➤ Se un giocatore o il portiere abbandona la parte del bastone rotta lasciandola cadere sul campo (non sopra la balaustra) in modo da non ostacolare il gioco o il giocatore avversario, nessuna penalità verrà inflitta per questo.

➤ La posizione del disco o del giocatore con il disco nel momento in cui un bastone o parte di esso o qualsiasi altro oggetto lanciato o tirato o diretto (con qualsiasi parte del corpo) da un giocatore avversario o da un Addetto alla Panca in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco, è il fattore determinante per stabilire se dovrà essere inflitta una penalità minore o decretare un tiro di rigore. Se il portiere è stato tolto dal ghiaccio l'Arbitro applicherà il paragrafo e) di questo articolo.

➤ La posizione del disco è il fattore determinante in tale situazione. Il disco dovrà essere completamente fuori dalla linea blu di difesa per decretare il tiro di rigore o per assegnare un goal.

569 – LANCIO IN CAMPO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO

a) A qualsiasi giocatore o portiere sul ghiaccio o in panca o a qualsiasi addetto alla squadra che lancia o tira un bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi oggetto o che dirige (con qualsiasi parte del corpo) un bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi oggetto in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco nella sua zona di attacco o in zona neutra, dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')

o

➤ Penalità **Minore di Panca** (2') **NEW**

b) Se qualsiasi giocatore o portiere o un addetto alla squadra compie una qualsiasi azione descritta nel paragrafo a) di questo articolo nella sua zona di difesa, l'Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo un:

➤ **Tiro di Rigore** (TR)

c) Se il portiere lascia intenzionalmente il bastone o una parte di esso o altro oggetto davanti alla propria porta e il disco colpisce tale oggetto, sia che il portiere si trovi sul ghiaccio o non sia sul ghiaccio, l'Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo un:

➤ **Goal**

d) Se un bastone o qualsiasi parte di esso o qualsiasi oggetto è lanciato o tirato o diretto (con qualsiasi parte del corpo) lontano sul ghiaccio da un giocatore o portiere, senza ostacolare il gioco, nessuna penalità dovrà essere inflitta a qual giocatore o portiere.

e) Quando le azioni descritte nel paragrafo a) di questo articolo, sono commesse contro un giocatore che ha il controllo del disco in qualsiasi zona quando il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, l'Arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un: **NEW**

➤ **Goal**

570 – LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO DURANTE UN CONTROPIEDE

a) Se mentre un giocatore controlla il disco fuori della sua zona di difesa senza avere avversari da superare escluso il portiere, uno qualsiasi dei componenti la squadra avversaria, compresi i dirigenti o gli addetti alla squadra, lancia o tira un bastone o parte di esso o qualsiasi oggetto o che lo dirige (con qualsiasi parte del corpo) in direzione del disco o del giocatore in possesso del disco, l'arbitro dovrà concedere alla squadra non in fallo un:

➤ **Tiro di Rigore** (TR)

b) Se la azioni descritte nel paragrafo a) di questo articolo, vengono compiute contro un giocatore avversario che controlla il disco al di fuori della sua zona di difesa mentre il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, l'Arbitro dovrà assegnare alla squadra non in fallo un:

➤ **Goal**

571 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI

a) Un giocatore che sta sanguinando o che è coperto dal sangue di qualsiasi giocatore, è considerato come un "giocatore ferito" e pertanto dovrà lasciare il ghiaccio per essere medicato e/o pulito. Se egli non rispetta questa norma, gli dovrà essere inflitta una:

➤ Penalità **Minore** (2')



Segnale per troppi giocatori in Campo
Art. 573

- Penalità comminate sotto questa regola devono essere annunciate come “Penalità Minore di Panca – Violazione nella procedura del cambio dei giocatori”



Simulazione

b) A questo giocatore potrà essere permesso di rientrare sul ghiaccio se:

1. La ferita é completamente chiusa e suturata con appropriati bendaggi.
2. Tutto il sangue sul giocatore é stato rimosso e il suo equipaggiamento e la divisa sostituita o accuratamente ripulita.

c) Se la superficie ghiacciata, i servizi della pista o qualsiasi altro oggetto é macchiato di sangue, l'Arbitro dovr  assicurarsi che le macchie di sangue siano rimosse dal personale dello stadio alla prima interruzione di gioco.

572 – COMPORAMENTO DEL CAPITANO O DEL SOSTITUTO CAPITANO

a) Se il Capitano o il Sostituto Capitano va a reclamare per una penalit , sia che si trovi sul ghiaccio o che venga dalla panca dei giocatori, gli dovr  essere inflitta una:

- Penalit  di **Cattiva Condotta** (10')

573 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

a) Se in qualsiasi momento del gioco una squadra ha sul ghiaccio un numero maggiore di quello cui ha diritto, dovr  essere decretata alla squadra in fallo:

- Una Penalit  **Minore di Panca** (2')

b) Se negli ultimi due minuti di gioco dell'incontro e in qualsiasi momento del tempo supplementare,   effettuata una sostituzione irregolare intenzionale (troppi uomini in campo), l'Arbitro dovr  concedere alla squadra non in fallo un:

- **Tiro di Rigore** (TR)

575 – VIOLAZIONE DELLA PROCEDURA DEL CAMBIO DEI GIOCATORI

Se una squadra cerca di effettuare un cambio di uno o pi  giocatori dopo il periodo di tempo assegnato, l'Arbitro dovr  rimandare il o i giocatori alla panca e **AMMONIRE** la squadra.

Per ogni successiva infrazione di questa procedura, in qualsiasi momento nel corso della gara, dovr  essere inflitta una:

- Penalit  **Minore di Panca** (2')

576 – FALLO DI SIMULAZIONE

Ad ogni giocatore che a giudizio dell'Arbitro platealmente accentua una caduta, una reazione o simula una lesione, nel tentativo di fare penalizzare in tal modo l'avversario una penalit , dovr  essere inflitta una:

- Penalit  **Minore** (2')

590 – PENALIT  DEL PORTIERE

Le procedure per le penalit  del portiere sono descritte nell'Articolo 511.

- Le specifiche penalit  del portiere sono descritte nei seguenti articoli:

- 509 Procedura per il tiro di rigore
- 528j Pugni e gioco duro **NEW**
- 554c Tiro o lancio del disco fuori del campo di gioco
- 556 Bastone rotto
- 558 Caduta sul disco
- 560 Gioco del disco con le mani
- 568 - 570 Lancio del bastone o di altri oggetti

➤ La posizione dei pattini del portiere sarà il fattore determinante in questo caso.

➤ 1. Tutte le decisioni relative al presente articolo sono fatte ad insindacabile giudizio dell'Arbitro.

➤ 2. Il “**contatto**”, volontario o involontario tra un portiere ed un giocatore attaccante si intende sia con il bastone sia con qualsiasi altra parte del corpo.

591 – PORTIERE CHE OLTREPASSA LA LINEA ROSSA DI CENTRO

Se il portiere partecipa in qualsiasi modo al gioco oltre la linea rossa di centro campo, gli dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

592 – PORTIERE CHE SI RECA ALLA PANCA DURANTE UNA INTERRUZIONE

Se il portiere si reca alla panca dei giocatori durante un'interruzione di gioco, escluso se dovrà essere sostituito o durante il Time-Out, gli dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore di Panca** (2') **NEW**

593 – PORTIERE CHE ABBANDONA LA SUA AREA DI PORTA DURANTE UN ALTERCO

Al portiere, che durante un alterco abbandona la sua area di porta, gli dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

594 – PORTIERE CHE DEPONE IL DISCO SOPRA LA PORTA

Al portiere che pone il disco sopra la rete della porta per causare un'interruzione di gioco, dovrà essere inflitta una:

- Penalità **Minore** (2')

595 – PROTEZIONE DEL PORTIERE

a) In tutti i casi nei quali un attaccante inizia qualsiasi contatto con il portiere, compresi i contatti accidentali, quando il portiere è nella sua area di porta, sia che venga o non segnato un gol, al giocatore attaccante dovrà essere inflitta la penalità appropriata.

b) Non è leale caricare un portiere, quando si trova fuori dalla sua area di porta. La penalità dovrà essere inflitta in tutti i casi nei quali un attaccante ha un contatto non necessario con il portiere (vedi Art. 522. Il contatto accidentale può essere consentito, quando il portiere gioca il disco fuori dalla sua area di porta purché l'attaccante faccia un ragionevole sforzo di evitare tale contatto.

c) Se un giocatore attaccante è stato spinto, urtato o ha subito un fallo da parte di un difensore che lo spinge in tal modo addosso al portiere, tale contatto non sarà ritenuto un contatto iniziato dal giocatore attaccante, in accordo con questo articolo, purché il giocatore attaccante abbia fatto un ragionevole sforzo per evitare tale contatto con il portiere. **NEW**

d) Quando il portiere dopo aver giocato il disco fuori dall'area di porta è ostacolato nel rientro nella sua area di porta a causa, anche se accidentale, di un attaccante, tale giocatore dovrà essere punito per ostruzionismo. **NEW**

e) Un portiere dovrà essere punito se mentre si trova fuori della sua area di porta, ostacola un giocatore attaccante che cerca di giocare il disco o cerca di contrastare un avversario. **NEW**

f) Tuttavia, se un attaccante si ferma nell'area di porta, il gioco dovrà essere interrotto e l'ingaggio dovrà essere effettuato nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra. **NEW**

- 1. L' orologio della partita che si trova nello stadio, è l'apparecchiatura più importante per queste procedure.
- 2. Durante il riscaldamento:
 - a) Ogni squadra dovrà confinare la sua attività nella propria metà campo, lasciando libera un'area di nove metri di larghezza della parte centrale della zona neutra,
 - b) Si raccomanda che tutti i giocatori indossino il proprio equipaggiamento completo.
- 3. Durante il riscaldamento è consentito la riproduzione di musica.
- 4. Nei Campionati IIHF, è compito dell'Arbitro di riserva, di controllare le procedure del riscaldamento.

ALLEGATO 1 – NORME PER LA PUBBLICITA'

Pubblicità ed altre scritte possono essere collocate sul ghiaccio, sulle balaustre, sulle pareti in plexiglas, sulle reti, sulle porte, o in qualsiasi parte attorno alle panche dei giocatori, alle panche dei puniti, nella zona dei giudici di porta o nella zona degli ufficiali di gara che si trovano fuori del ghiaccio, sulle divise dei giocatori e/o sulle attrezzature, sulle divise degli Arbitri o dei Linesmen o sul loro equipaggiamento, purché tutte le indicazioni siano approvate con permesso scritto da:

1. Federazione Internazionale Hockey su Ghiaccio per quanto relativo ai Campionati IIHF.
2. Associazioni Nazionali per quanto riguarda tutti gli incontri, nazionali o internazionali, giocati sul proprio territorio.

ALLEGATO 2 – CONTEGGIO ALLA ROVESCIA E PROCEDURE PER IL RISCALDAMENTO

Il seguente conteggio alla rovescia dovrà essere seguito prima di tutti gli incontri di hockey su ghiaccio della IIHF. (Per i diversi Campionati IIHF ci potranno essere dei cambiamenti):

Tempo

- 90:00 Le squadre forniscono al Marcatore Ufficiale il modulo con la composizione delle squadre.

- 60:00 20 minuti di conteggio alla rovescia che precede l'inizio del riscaldamento. Le squadre presentano il modulo della loro formazione al Marcatore Ufficiale. I Media ricevono una copia della formazione di inizio. Gli Ufficiali di gara effettuano il loro pre-riscaldamento.

- 40:00 Inizia sull'orologio il conteggio alla rovescia dei 20 minuti del riscaldamento che precede la partita. Gli Ufficiali di Gara lasciano il ghiaccio. Entrambe le squadre sono sul ghiaccio per il riscaldamento. La musica nello stadio suona per 20 minuti.

- 20:00 La sirena annuncia la fine del riscaldamento. Le squadre lasciano il ghiaccio.

La pista è ripulita. L'orologio inizia il conteggio alla rovescia di 20 minuti prima dell'effettivo inizio della partita. Le squadre indicano la formazione di inizio che comincerà l'incontro e indicheranno sul foglio di arbitraggio il Capitano ed il Capitano Sostituto.

- 10:00 Le squadre, l'Arbitro e i Linesmen, il Controllo Doping, ricevono una fotocopia del Foglio di Arbitraggio. Lo Speaker la formazione completa di entrambe le squadre.

- 07:00 Viene notificato all'Arbitro e ai Linesmen che manca un minuto per all'ingresso in pista.

ANNUNCI:

(Vedi anche il Manuale IIHF per gli Ufficiali di Gara esterni e per gli Speaker)

Gol ed Assistenze:

"AL MINUTO...(Tempo) GOL PER LA SQUADRA...(Nome della squadra), SEGNATO DAL NUMERO...(Nome), ASSISTITO DAL NUMERO...(Nome) E DAL NUMERO...(Nome)."

Penalità

"AL MINUTO...(Tempo) AL GIOCATORE NUMERO...(Nome) DELLA SQUADRA... (Nome della squadra), 2 MINUTI DI PENALITÀ PER...(Motivo della penalità)."

- 1. La penalità della squadra ospite dovrà essere annunciata per prima.
- 2. Se il giocatore punito non può recarsi alla panca delle penalità, o in caso di penalità del portiere:
"LA PENALITÀ SARÀ SCONTATA DAL NUMERO...(Nome)".

Termine delle Penalità

Fine della penalità per la squadra A (se la squadra sta scontando altre penalità e si trova in inferiorità numerica):

"LA SQUADRA...(Nome) E' AL COMPLETO " oppure,
"ENTRAMBE LE SQUADRE SONO AL COMPLETO" (se per entrambe le squadre non vi sono altre penalità da scontare)

Controllo del Giudice del Video Gol

" IL GIOCO VIENE RIVISTO".

Se viene accertato un gol: La comunicazione sarà "Gol segnato"

Se il gol non viene concesso: "Il gol non è stato segnato".

Time out

"TIME OUT RICHIESTO DALLA SQUADRA...(Nome della Squadra)"

"TIME OUT E' TERMINATO".

Tempo Restante al termine del Periodo/dell'Incontro:

Al minuto 01:00 del Primo Tempo: "UN MINUTO AL TERMINE DEL PRIMO TEMPO".

Al minuto 01:00 del Secondo Tempo: "UN MINUTO AL TERMINE DEL SECONDO TEMPO".

Al minuto 02:00 del Terzo Tempo: "DUE MINUTI AL TERMINE DEL TERZO TEMPO".

- 06:00 Le squadre vengono avvertite che manca un minuto per portarsi verso la pista. L'Arbitro ed i Linesmen lasciano lo spogliatoio e si recano immediatamente in pista.
- 05:00 Le squadre lasciano gli spogliatoi e si portano verso la pista. L'Arbitro ed i Linesmen entrano in pista. Inizia il segnale della TV internazionale.(Animazione dell'apertura)
- 04:00 Le squadre entrano in pista.
- 03:15 L'Arbitro ed i Linesmen si portano nell'area degli arbitri.
- 02:50 Lo Speaker annuncia l'Arbitro ed i Linesmen.
- 02:30 Entrambe le formazioni di inizio delle squadre si portano sulle rispettive linee blu.
- 02:00 I Capitani delle squadre salutano l'Arbitro ed i Linesmen
- 01:00 Le squadre lasciano il ghiaccio e si recano alle panche. Rimane solo le formazioni di inizio.
- 00:15 L'Arbitro chiama le squadre al centro per l'ingaggio di inizio.
- 00:00 Ingaggio di inizio

ALLEGATO 3 – COMUNICAZIONI UFFICIALI

A3.1 - ANNUNCI OBBLIGATORI

I seguenti annunci, sono dovuti per l'informazione dei giocatori, degli Allenatori, degli Arbitri e per il Pubblico:

1. Gol ed Assistenze.
2. Penalità.
3. Termine delle Penalità.
4. Revisione del gioco da parte dei Giudici del Video Gol.
5. Time Out.
6. Tempo rimanente da giocare nei periodi/partita.

A3.2 - INFORMAZIONI AL PUBBLICO

1. Fuori gioco.
2. Liberazione vietata.

ALLEGATO 4 – COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA

A4.1 - ARBITRO O LINESMEN IMPOSSIBILITATI – PRIMA DELLA PARTITA

Se, per qualsiasi motivo, gli Arbitri o i Linesmen designati sono impossibilitati ad arrivare sul luogo della partita, i responsabili delle due squadre dovranno accordarsi sulla sostituzione dell'Arbitro e/o dei Linesmen.

Se non riescono ad accordarsi, sarà demandato alla autorità competente di designare altri Ufficiali di gara.

A4.2 - ARBITRO O LINESMEN IMPOSSIBILITATI – DURANTE LA PARTITA

a) Se un Arbitro dovrà lasciare il ghiaccio o è ferito, il Linesman o l'altro Arbitro, interromperà subito il gioco, a meno che una delle due squadre non abbia una buona occasione di segnare un gol.

b) Se l'Arbitro non è più in grado di continuare ad arbitrare, uno dei due Linesmen assumerà i compiti dell'Arbitro. Egli sarà scelto dall'Arbitro o, se necessario, dai dirigenti delle squadre.

c) Se un Linesman o l'altro Arbitro non è più in grado di arbitrare, l'Arbitro dovrà avere la possibilità, se lo ritiene necessario, di nominare un sostituto.

d) Se l'Ufficiale di gara designato rientra durante il corso dell'incontro, dovrà immediatamente rimpiazzare l'ufficiale di gara che lo ha sostituito.

A4.3 - SISTEMA A TRE ARBITRI

L'Arbitro ed i Linesmen al termine di ogni periodo di gioco e alla fine dell'incontro, dovranno rimanere sul ghiaccio, finché tutti i giocatori non si sono recati negli spogliatoi.

A4.4 - SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA

L'Arbitro dovrà avere una supervisione generale della partita, un pieno controllo degli ufficiali di gara e dei giocatori, e a lui spetta la decisione finale in tutte le questioni controverse.

Prima dell'inizio della partita l'Arbitro dovrà controllare che tutti gli ufficiali addetti alle mansioni fuori del ghiaccio siano ai loro posti, inoltre dovrà controllare che gli orologi ed i segnali acustici siano funzionanti.

Al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco, dovrà chiamare le squadre sul ghiaccio.

A4.5 - SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE LA PARTITA

a) L'Arbitro dovrà infliggere e comunicare al Marcatore Ufficiale le penalità previste per le infrazioni del regolamento.

Egli dovrà assegnare i gol realizzati.

b) L'Arbitro, nel caso di gol contestati, prima di prendere la una decisione, che sarà quella definitiva, può consultare i Linesmen, il Giudice di Porta e, se disponibile il Giudice del Video Gol.

c) Dovrà riportare al Marcatore Ufficiale il nome o il numero del giocatore che ha segnato il gol e quello dei giocatori ai quali vanno attribuite le assistenze.

➤ Nei Campionati Mondiali IHF e nei Giochi Olimpici, le assistenze sono rilevate dal Marcatore Ufficiale.

d) Alla prima interruzione del gioco, dovrà far comunicare al pubblico, il motivo per la mancata concessione di un gol.

e) Egli potrà effettuare a sua discrezione o a richiesta del Capitano di una squadra, la misurazione di qualsiasi equipaggiamento (Articolo 260).

Dovrà chiamare le squadre sul ghiaccio al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco. Effettuerà l'ingaggio all'inizio di ogni periodo di gioco e dopo che un gol è stato segnato.

A4.6 - SISTEMA A TRE - COMPITI DELL'ARBITRO DOPO LA PARTITA

a) L'Arbitro dovrà farsi consegnare il Foglio d'Arbitraggio immediatamente dopo la partita. Dovrà controllarlo, firmarlo e riconsegnarlo al Marcatore Ufficiale.

b) L'Arbitro al termine dell'incontro è tenuto a segnalare sul foglio di arbitraggio inviando un rapporto dettagliato alle Autorità Competenti per tutte le:

➤ Penalità di Partita per Cattiva Condotta

➤ Penalità di **Partita**

➤ Fare un **Rapporto** alle Autorità Competenti per qualsiasi incidente che può essere occorso prima, durante e dopo la partita.

A4.7 - COMPITI DEI LINESMEN

a) I Linesmen dovranno accertare ogni infrazione del regolamento e fermare il gioco con il fischietto, per:

1. Fuorigioco.
2. Liberazione vietata.
3. Disco fuori del campo, non giocabile o fermato da persona non avente diritto
4. Porta spostata dalla sua normale posizione.
5. Posizione non corretta durante l'ingaggio.
6. Anticipata sostituzione del portiere.
7. Ostruzionismo da parte del pubblico.
8. Giocatori feriti.
9. Passaggio con la mano ad un compagno di squadra.
10. Giocare il disco con il bastone alto.

b) Il Linesman interromperà il gioco in caso di passaggio del disco con la mano o per colpo al disco con il bastone altro, se è chiaro che l'Arbitro non ha visto l'infrazione.

c) Il Linesman potrà interrompere il gioco e riferire all'Arbitro le infrazioni concernenti:

1. Troppi giocatori sul ghiaccio.
2. Per bastoni o qualsiasi cosa gettata sul ghiaccio dalla panca dei giocatori o dalla panca dei puniti.

e) Il Linesman dovrà riferire all'Arbitro, quando l'Arbitro stesso gli chiede di farlo, e dare la sua versione su qualsiasi incidente che può essere accaduto nel corso della partita.

f) Dovrà riferire all'Arbitro immediatamente la sua versione nei casi di spostamento volontario della porta.

Dovrà inoltre dare immediatamente la sua versione nel caso di:

1. Penalità **Minori di Panca**
2. Penalità **Maggiori**
3. Penalità di **Cattiva Condotta**
4. Penalità di **Partita per Cattiva Condotta**
5. Penalità di **Partita**

g) Linesmen dovranno **effettuare gli ingaggi** in tutti i casi, tranne che all'inizio dell'incontro, all'inizio di ogni periodo di gioco e dopo che è stato segnato un gol.

A4.8 - SISTEMA A DUE ARBITRI

Gli Arbitri dovranno avere una supervisione generale della partita, un pieno controllo degli ufficiali di gara e dei giocatori, e a loro spetta la decisione finale in tutte le questioni controverse.

A4.9 - SISTEMA A DUE ARBITRI-COMPITI DGLI ARBITRI PRIMA DELLA PARTITA

Prima dell'inizio della partita gli Arbitri dovranno controllare che tutti gli ufficiali addetti alle mansioni fuori del ghiaccio, siano ai loro posti; inoltre dovranno controllare che gli orologi ed i segnali acustici siano funzionanti.

Al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco, dovranno chiamare le squadre sul ghiaccio.

A4.10 - SISTEMA A DUE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE LA PARTITA

1. Gli Arbitri dovranno infliggere e riportare al Marcatore Ufficiale **le penalità** previste in caso di infrazione del regolamento di gioco.
2. Dovranno fermare il gioco per qualsiasi infrazione del regolamento.
3. Dovranno assegnare i gol realizzati.
4. Dovranno **riportare** al Marcatore Ufficiale **il numero** del giocatore che ha segnato il gol e quello dei giocatori ai quali vanno **attribuite** le assistenze.
5. Dovranno far comunicare al pubblico mediante gli altoparlanti, il motivo per la mancata concessione di un gol.
6. Dovranno effettuare la misurazione di qualsiasi equipaggiamento, a loro discrezione o se richiesto dal Capitano di una squadra (Articolo 260).
7. Dovranno chiamare le squadre sul ghiaccio al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco.
8. Dovranno **effettuare gli ingaggi** ad ogni interruzione del gioco.

A4.11 - SISTEMA A DUE ARBITRI - COMPITI DEGLI ARBITRI DOPO LA PARTITA

Gli Arbitri al termine di ogni periodo di gioco e alla fine dell'incontro, dovranno rimanere sul ghiaccio, finché tutti i giocatori non si sono recati negli spogliatoi.

Dovranno farsi consegnare il Foglio d'Arbitraggio immediatamente dopo la partita. Dovranno controllarlo, firmarlo e riconsegnarlo al Marcatore Ufficiale.

Al termine dell'incontro sono tenuti a segnalare sul foglio di arbitraggio inviando un rapporto dettagliato alle Autorità Competenti per tutte le:

1. Penalità di Partita per Cattiva Condotta
2. Penalità di **Partita**
3. Fare **un rapporto** alle Autorità Competenti per qualsiasi incidente che può essere occorso prima, durante e dopo la partita.

A4.20 - UFFICIALI DI GARA CHE OPERANO FUORI DEL GHIACCIO

A4.21 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE PRIMA DELLA GARA

Il Marcatore Ufficiale dovrà farsi consegnare dall'Allenatore o dal Dirigente di entrambe le squadre la lista di tutti i giocatori autorizzati a giocare.

Egli dovrà completare il Foglio di Arbitraggio con le seguenti informazioni:

1. Nome, posizione e numero di ciascun giocatore, con l'indicazione del Capitano e del Sostituto Capitano, apponendo le lettere "C" e "A" davanti ai loro nomi.
2. Tutti i dati riguardanti la partita, come la località, la data, i nomi della squadra di casa e della squadra ospite e i nomi degli Ufficiali di Gara.

A4.22 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DURANTE LA GARA

a) Il Marcatore Ufficiale dovrà registrare nel Foglio di Arbitraggio:

1. I gol segnati,
2. Il numero di maglia dei giocatori che hanno i gol e i giocatori ai quali sono state attribuite assistenze,
3. I giocatori di entrambe le squadre che erano sul ghiaccio, quando il gol è stato segnato,
4. Tutte le penalità imposte dagli arbitri con il numero dei giocatori puniti, l'infrazione per la quale sono stati puniti, il tempo nel quale la penalità è stata inflitta e la durata di ciascuna penalità,
5. I Tiri di Rigore concessi con il nome del giocatore che ha effettuato il tiro ed il risultato del tiro di rigore,
6. Il tempo di entrata in gioco del portiere sostituto.

➤ Nei Campionati IIHF di Gruppo A e nei tornei Olimpici, il marcatore Ufficiale dovrà attribuire le assistenze ai giocatori che ne hanno titolo.

➤ Nessuna richiesta di variazione di punti potrà essere presa in considerazione a meno che non pervenga dal Capitano prima della conclusione del tempo effettivo di gioco della partita o prima che l'Arbitro abbia firmato il foglio di arbitraggio.

b) Il Marcatore Ufficiale avrà le seguenti responsabilità:

1. La corretta registrazione delle penalità e dei gol segnati sul tabellone,
2. Controllare che il tempo scontato dai giocatori penalizzati, sia esatto,
3. Richiamare immediatamente l'attenzione dell'Arbitro per qualsiasi discordanza tra l'orologio del tabellone e l'orologio ufficiale,
4. Fare qualsiasi rettifica richiesta dall'Arbitro,
5. Avvisare l'Arbitro quando lo stesso giocatore riceve la seconda penalità di Cattiva Condotta nello stesso incontro.
6. Avvertire l'Arbitro se un giocatore non inserito nel foglio di arbitraggio sta partecipando al gioco.

A4.23 - MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DOPO LA GARA

Il Marcatore Ufficiale dovrà preparare il Foglio di Arbitraggio, presentarlo all'Arbitro per il controllo e per la firma, e inviarlo agli Organi Competenti.

A4.24 - CRONOMETRISTA

a) Il Cronometrista dovrà registrare:

1. Il conteggio alla rovescia prima della partita (vedere Allegato 2 – Conteggio alla rovescia prima della partita e procedure del riscaldamento),
2. L'ora di inizio e la fine di ogni periodo di gioco e del termine dell'incontro,
3. I 15 minuti di intervallo fra un tempo e l'altro,
4. Tutto il tempo effettivo di gioco della partita,
5. L'ora di inizio e di fine di tutte le penalità,
6. L'ora di inizio e la fine del time out.

b) Nel caso di mancanza di segnali acustici automatici, dovrà segnalare con un segnale acustico, una sirena o un fischietto, la fine di ogni periodo e la fine del tempo supplementare.

c) Tre minuti prima dell'inizio del secondo e del terzo tempo, il Cronometrista chiamerà gli Arbitri ed entrambe le squadre.

d) In caso di controversia relativamente al tempo di gioco, spetta all'Arbitro la decisione finale.

A4.25 ANNUNCIATORE (SPEAKER)

L'Annunciatore, per mezzo di altoparlanti, dovrà comunicare:

1. I gol e le assistenze attribuite,
2. Le penalità,
3. La fine delle penalità,
4. L'ultimo minuto di gioco del primo e del secondo periodo di gioco,
5. Gli ultimi due minuti di gioco dell'incontro.

➤ Vedere l'Allegato 3 per la formulazione degli annunci ufficiali.

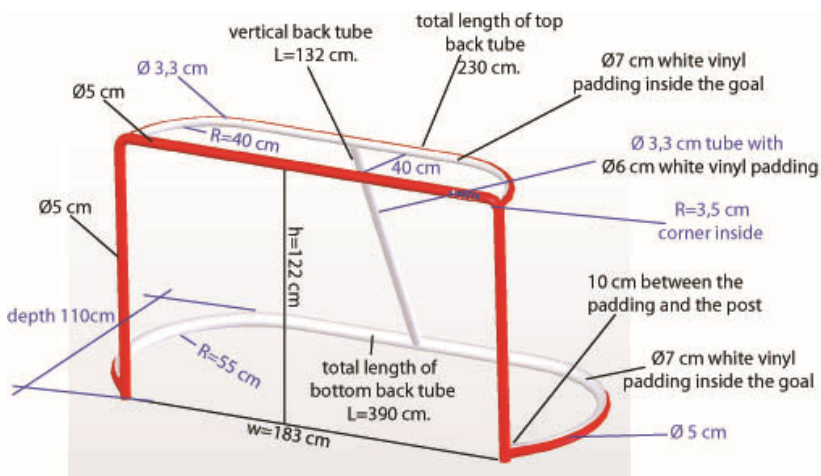
A4.26 ADDETTI ALLE PANCHE DELLE PENALITÀ

a) Ad ogni panca delle penalità di ciascuna squadra, sarà assegnato un Addetto alla Panca.

b) L'Addetto alla Panca delle Penalità avrà il compito di:

1. Fornire al giocatore penalizzato, se lo richiede, quanto tempo manca al termine della penalità,
2. Permettere al giocatore penalizzato, il rientro in gioco, al termine della penalità,
3. Informare il Marcatore Ufficiale se un giocatore abbandona la panca dei puniti prima del termine della penalità.

ALLEGATO 5 – ILLUSTRAZIONE DELLA STRUTTURA DELLA PORTA



SEGNALI DEGLI ARBITRI

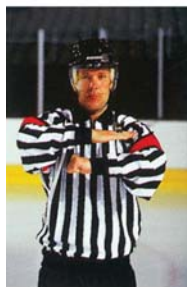
CARICA ALLA BALAUSTRATA – ART. 520

Colpire con il pugno chiuso di una mano nel palmo aperto dell'altra mano, davanti al petto



COLPO CON IL POMOLO DEL BASTONE - ART. 521

Un movimento incrociato, uno sopra all'altro, degli avambracci. La mano superiore aperta e quella inferiore a pugno chiuso.



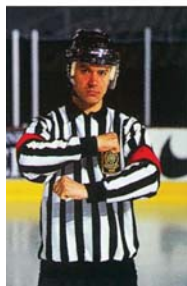
SEGNALE DEL CAMBIO DEI GIOCATORI – ART. 412

L'Arbitro concede alla squadra ospite cinque secondi di tempo per cambiare il/ i giocatori. Dopo cinque secondi l'Arbitro abbassa il braccio per segnalare alla squadra ospite che non può più cambiare giocatori mentre la squadra di casa ha cinque secondi per effettuare il cambio.



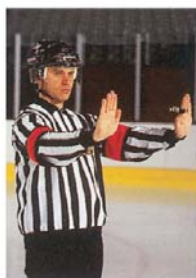
CARICA SCORRETTA – ART. 522

Rotazione dei pugni chiusi l'uno attorno all'altro all'altezza del petto.



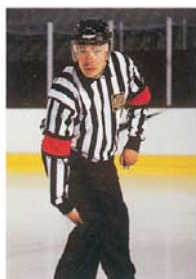
CARICA DA TERGO – ART. 523

Movimento in avanti delle braccia completamente estese dal petto all'altezza delle spalle, con i palmi delle mani aperti che spingono lontano dal corpo.



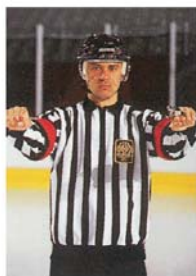
CLIPPING – ART. 524

Colpire dal di dietro la gamba sotto il ginocchio con la mano, tenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



CARICA CON IL BASTONE – ART. 525

Un movimento in avanti e indietro delle braccia con i pugni chiusi, con una estensione di circa mezzo metro dal petto.



PENALITÀ RITARDATA – ART. 514

Estensione completa del braccio che non tiene il fischietto sopra la testa. E' consentito indicare il giocatore una sola volta e poi estendere il braccio sopra la testa.



USO SCORRETTO DEL GOMITO – ART. 526

Toccare un gomito con l'altra mano.



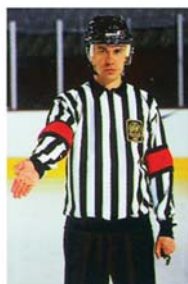
GOL SEGNATO – ART. 470

Indicare con il braccio verso la porta dove il disco è entrato regolarmente.



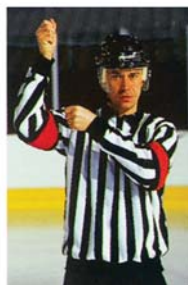
PASSAGGIO DEL DISCO CON LA MANO – ART. 490

Usare il palmo aperto della mano simulando un movimento di spinta.



BASTONE ALTO – ART. 530

Portare entrambi i pugni chiusi, uno immediatamente sopra l'altro di fianco alla testa.



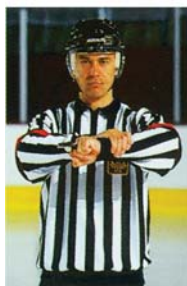
TRATTENUTA – ART. 531

Afferrare il polso con l'altra mano, di fronte al petto.



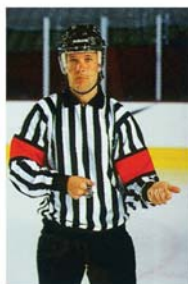
TRATTENUTA DEL BASTONE – ART. 532

Da effettuare in due fasi comprendendo una quello di trattenuta, seguito dal segnale che indica la tenuta del bastone normalmente con due mani.



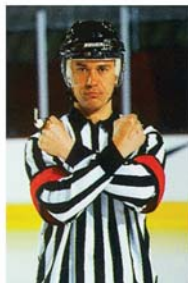
AGGANCIO CON IL BASTONE – ART. 533

Un movimento con entrambe le braccia per tirare qualcosa di fronte verso lo stomaco.



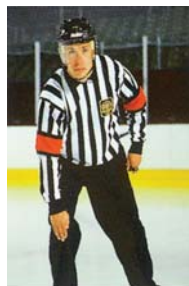
OSTRUZIONE – ART. 534

Le braccia incrociate con i pugni chiusi immobili davanti al petto.



USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO – ART. 536

Toccare con il palmo della mano il ginocchio, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



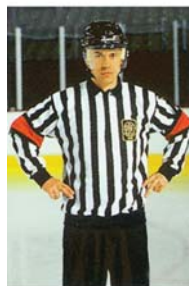
PENALITÀ DI PARTITA – ART. 507

Palmo della mano aperto sopra la testa.



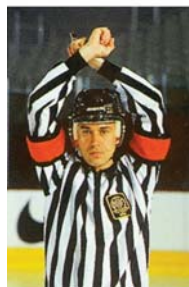
PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA – ARTT. 504,550

Entrambe le mani sui fianchi. Il segnale è lo stesso per comportamento antisportivo, dieci minuti di Cattiva Condotta, Penalità di partita per Cattiva Condotta.



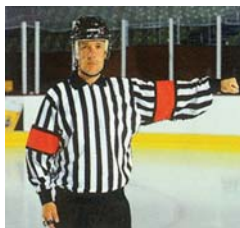
TIRO DI RIGORE – ART. 508

Braccia incrociate sopra la testa. Fare il segnale dopo l'interruzione del gioco.



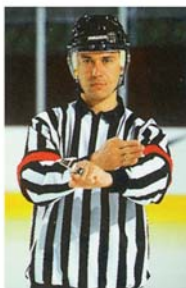
ECESSIVA DUREZZA – ART. 528

Estensione del braccio con il pugno chiuso lateralmente.



COLPO DI BASTONE – ART. 537

Movimento di tagliare con il bordo di una mano sull'altro avambraccio.



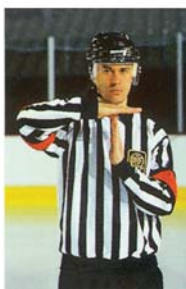
COLPIRE CON LA PUNTA DEL BASTONE – ART. 538

Movimento di spingere a fondo con entrambe le mani davanti al corpo spingendole lateralmente.



TIME OUT (SOSPENSIONE)– ART. 422

Usando entrambe le mani formare una T davanti al petto.



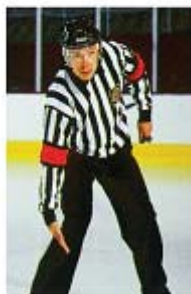
TROPPI GIOCATORI IN CAMPO – ART. 573

Indicare con sei dita (una mano aperta) davanti al petto.



SGAMBETTO – ART. 539

Toccare con una mano sotto il ginocchio, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



WASH OUT

Un ampio movimento laterale di entrambe le braccia, davanti al corpo, a livello delle spalle, con i palmi delle mani in giù:

- l'Arbitro per segnalare "non gol", "no passaggio con la mano", "no gioco del disco con bastone alto".
- Il Linesman per segnalare "non liberazione vietata", e in certe situazioni "no fuorigioco".



CARICA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA – ART. 540

Portare il palmo della mano aperta sul lato della propria testa.



CARICA NELL'HOCKEY FEMMINILE – ART. 541

Il palmo della mano, senza fischietto, va ad incrociare la spalla opposta.



RITARDO DEL GIOCO – ART. 554

Porre la mano senza fischietto, a palmo aperto, attraverso il petto ed estenderla dalla spalla fuori dal corpo.



GIOCATORE ATTCCANTE IN AREA DI PORTA – ART. 595

Movimento semicircolare parallelo alla superficie ghiacciata di un braccio all'altezza del petto, simulando il disegno dell'area di porta, e poi estendendo l'altro braccio orizzontalmente puntando la mano verso la zona neutra.



SEGNALI DEL GIUDICE DI LINEA

FUORIGIOCO RITARDATO – ART. 451

Il braccio la cui mano non tiene il disco, completamente esteso sopra la testa. Per annullare un fuorigioco ritardato, il Linesman dovrà abbassare il braccio.



LIBERAZIONE VIETATA – ART. 460

Il Linesman che si trova dietro, (o l'Arbitro nel sistema a due) segnala una possibile situazione di liberazione vietata, estendendo completamente il braccio sopra la testa. Il braccio dovrà rimanere in tale posizione fino a quando il Linesman che si trova davanti o l'Arbitro, o fischia per indicare la liberazione o annulla con il wash out la liberazione vietata. Non appena la liberazione è stata completata, il Linesman o l'Arbitro prima incrocerà le braccia di fronte al petto, poi indicherà il punto di ingaggio e pattinerà verso di esso.



RILEVAZIONE DEL FUORI GIOCO – ART. 450

L'ufficiale di gara prima fischierà poi punterà verso la linea blu.



INDICE

<u>ARGOMENTO</u>	<u>N° ARTICOLO</u>
Abbandono della panca dei giocatori	562,563,564,565
Abbandono della panca delle penalità	562,563
Addetti alle panche delle penalità	300,325,44.26,562
Aggancio con il bastone	533
Allenatore	200,201,500,550 a, 567
Alterco	564, 593
Ammonizione	509,554a, 554g,555
Annunci	Allegato 3
Annunciatore (Speaker)	300, 324, Allegato 4.25
Arbitro	300,311,312,Allegato 4
Arbitro o Linesman ferito	Allegato 4.1, 4.2
Area dell'Arbitro	118,550
Area di porta	119,460,470,534,557,558
Assistenza al gol	472
Autorità competenti	340
Balaustre	102
Bastone del giocatore	222
Bastone del portiere	232
Bastone rotto	556
Caduta sul disco	557,558
Calci ad un giocatore	535
Cambio dei giocatori	da 410 a 413,554f, 575
Cambio del portiere	415
Campo di gioco	100,101
Campo di gioco all'aperto	110,420
Capelli	240,528h
Capitano della squadra	201,566,567,572
Capitano sostituto	201, 572
Carica (hockey femminile)	541
Carica alla balastra	503,520
Carica alla testo e al collo	540
Carica con il bastone	503,525
Carica da tergo	503,523
Carica scorretta	522
Casco di protezione	223,234
Cerchio	114,115,117,440
Cinghia del casco	223
Clipping	524
Colpi di bastone	503,537
Colpire con la punta del bastone	503,537
Colpire il bastone dell'avversario	537 nota 2
Colpire un giocatore con il bastone alto	530
Colpo con il pomolo del bastone	521
Colpire il disco con il bastone alto	492

Completare l'azione di gioco	514
Composizione delle squadre	200
Conteggio alla rovescia	152, Allegato 2
Controllo del disco	533,539
Contropiede	533,539,570
Cronometrista	300,323,Allegato 4
Curvatura del bastone	222,232
Dirigente della Squadra	200, 201, 500,567
Dirigenti e Addetti alla squadra	551,565
Disco	250,330c,450,460,480,484,490,491,492
Disco che colpisce un arbitro	471,484
Disco fuori del campo, non giocabile	480,481,482,554c
Disco in movimento	554a
Disco sulla rete esterna della porta	481,594
Divieto di fumare	171
Divise di gioco	200,210,240
Durata dell'incontro	420
Eccessiva violenza	527
Equipaggiamento degli Arbitri	311
Equipaggiamento dei giocatori	220
Equipaggiamento del portiere	230
Equipaggiamento irregolare o pericoloso	555
Fallo di simulazione	576
Fermare il disco con le mani	490
Formazione di inizio	402 nota 3, Allegato 2
Fuorigioco	442,450,451
Fuorigioco intenzionale	450
Fuorigioco ritardato	451
Giocatore, Portiere ferito	416,417,554e
Giocatori sul ghiaccio	400
Gioco del disco con bastone alto	492
Gioco del disco con la mano	490,559,560
Gioco duro	528
Giudice del video gol	330
Giudice di porta	142,321
Gol	470,471,472
Gomitata	503,526
Guanti dei Giocatori	225,528,555
Guanti del Portiere	233
Guanto da presa del portiere	233b
Guanto per fermare	233 b
Illuminazione del campo di gioco	170
Inferiorità numerica	460,502,514,554
Ingaggi	313,440, 442,554g
Ingiurie agli Ufficiali di gara	550, 551
Inizio dell'incontro e dei tempi	402,566,567
Interruzione del gioco	114,172,412,415,422,440,512,556
Intervallo	420

Junior	224-226-227
Lanciare,tirare il disco fuori del campo di gioco	554c
Lancio del bastone	568,569,570
Lancio del disco fuori del campo di gioco	554c
Lancio di qualsiasi oggetto	568,569,570
Liberazione vietata	440,460
Linee di porta	111,460,558
Linea blu	112,450,451,533,539,570
Linea di centro campo	113,460,591
Linea di porta	111,460,558
Linesman	300,311,313, A4.7
Luci rosse e verdi	153
Maglia da gioco	240
Marcatore ufficiale	143,300,322,Allegati 4.21,4.22,4.23
Maschera facciale integrale	234, 528h,531
Messa a punto dell'equipaggiamento	554d
Misurazione dell'equipaggiamento	260, 555
Musica	172, Allegato 2
Orologio	152
Ostruzionismo	534
Ostruzionismo con spettatori	561
Ostruzionismo da parte di spettatori	493
Pala del bastone	222, 232, 234
Panca dei giocatori	140, 562, 564, 592
Panca delle Penalità	141,562
Panche dei giocatori	140,562,592
Paragomiti	228
Parastinchi del portiere	210,235
Partita persa	200, 566,567
Pattini	221,231,450,451
Penalità (Infliggere)	514
Penalità (Elenco)	500
Penalità coincidenti	512
Penalità del Portiere	509,511,554c,558,560,569, da 590 a594
Penalità di Cattiva Condotta	504
Penalità di Partita	507
Penalità Maggiore	503
Penalità Minore	501
Penalità minore di panca	502
Penalità Partita per Cattiva Condotta	505
Penalità ritardata	513
Periodi di gioco	420,421
Playoff (Incontri di)	421
Porta di gioco	130
Porte di accesso al campo di gioco	104, Allegato 5
Possesso del disco	533,534
Protezione della bocca	227

Protezione della gola	226
Provvedimenti disciplinari aggiuntivi	510
Pubblicità	Allegato 1
Pugni risse	528
Pulizia del ghiaccio	419
Punti (Gol e Assistenze)	472
Punti di ingaggio	da 114 a 117, 440
Rete della porta	130,481,594
Reti a fondo campo	106
Rifiuto di iniziare il gioco	566,567
Riscaldamento	172,402,415,417, Allegato, 2
Risultato dell'incontro	430
Ritardo del gioco	554
Ritardo della formazione di inizio	554h
Sangue	571
Segnali dell'Arbitro e dei Linesman	Allegato 5
Sgambetto	539
Sirena	151
Sistema a due arbitri	300, Allegato 4.8
Sistema Arbitro/Linesman	Da Allegato 4.3 a Allegato 4.7
Sospensione dal gioco	507
Sostituzione del giocatore punito	503,504,505,507,512
Spingere un avversario lungo la balaustra	520 nota
Spogliatoio arbitri	161
Spogliatoio giocatori	160
Spostamento della porta	471,554b
Sputare	550,551
Squadra al completo	512, Allegato 3
Squadra di casa	240,412
Squadra ospite	412, Allegato 3
Tabellone	152
Tempo effettivo di gioco	420, 500
Tempo supplementare	421,554b,573
Testa (Colpire con la testa)	529
Testa (Colpire la zona della testa e del collo)	540
Time-out	415,422,592,Allegato 3
Tiro di Rigore	508,509
Tiro di Rigore (per individuare il vincitore dell'incontro)	430
Trattenuta	531
Trattenuta del bastone	532
Troppi giocatori sul ghiaccio	400,410,573
Ufficiali di gara (fuori del ghiaccio)	320, dall'Allegato 4.20 all'Allegato 4.26
Ufficiali di gara (sul ghiaccio)	310, dall' Allegato 4.1 all'Allegato 4.11
Ultimi due minuti di gioco dell'incontro	554b,573, Allegato 3, Allegato 4.25
Ultimo minuto del 1° e del 2° tempo di gioco	Allegato 2, Allegato 3

Uso scorretto del ginocchio	503,536
Vetro di protezione	105
Visiera	224,555
Vittoria improvvisa nel tempo supplementare	421
Wash-out (Fare buono,Annullare)	492,514
Zoccolo della balaustra	103, 110 nota
Zona di attacco	112, 490, 569
Zona di difesa	112,440,490,533,569,570
Zona neutra	112,116,140,440,490,569