



FEDERAZIONE INTERNAZIONALE DI HOCKEY SU GHIACCIO

REGOLAMENTO UFFICIALE IIHF 2026/27

Regolamento ufficiale IIHF 2026/27 - Versione 1.0, giugno 2026



BENVENUTI

Ovunque si giochi a hockey su ghiaccio, l'obiettivo del gioco è lo stesso: mandare il disco nella porta avversaria. Al di là di questo, l'hockey su ghiaccio presenta alcune variazioni nel mondo. Per questo le regole del gioco sono estremamente importanti. Devono essere rispettate sempre, in tutti i Paesi e in tutte le categorie d'età, affinché tutti possano apprezzare il gioco.

La velocità è una delle qualità che rendono l'hockey su ghiaccio così entusiasmante. Questa abilità e questa emozione devono però essere equilibrate dal fair play e dal rispetto.

È quindi importante distinguere chiaramente lo scopo di tutti gli elementi del gioco e utilizzarli con rispetto. Queste distinzioni possono essere insegnate fin dalla giovane età o quando una persona comincia a interessarsi al gioco. Per questo lo sviluppo nell'hockey inizia dai genitori e dagli allenatori, le figure più influenti nel guidare una persona, giovane o adulta, a giocare correttamente e nel rispetto delle regole.

Il programma dei Campionati IIHF comprende 84 Associazioni nazionali affiliate, cinque categorie di età e di genere e oltre 30 tornei internazionali di hockey su ghiaccio, inclusi i Giochi olimpici invernali.

L'ampiezza del programma è rispecchiata nel regolamento. L'obiettivo è offrire a tutti un unico insieme di regole su cui basarsi, garantendo uno standard di gioco equo e uniforme. È un modo per mantenere identico il linguaggio del gioco, indipendentemente dal luogo in cui viene praticato.

INFORMAZIONI GENERALI

COPYRIGHT

Tutti i diritti riservati. L'utilizzo di qualsiasi parte di questa pubblicazione, riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo - elettronico, meccanico, mediante fotocopia, registrazione o altro - oppure conservata in un sistema di archiviazione, senza il previo consenso scritto della Federazione Internazionale di Hockey su Ghiaccio, costituisce una violazione della legge sul diritto d'autore. La scansione, il caricamento e la distribuzione di questa pubblicazione tramite Internet o con qualsiasi altro mezzo sono illegali.

LINGUA UFFICIALE

La IIHF pubblica il regolamento in inglese. Le traduzioni nelle diverse lingue sono normalmente organizzate dalle singole Associazioni nazionali affiliate. In caso di divergenze nella formulazione, fa fede il testo inglese.

ALTRE LINGUE

Le Associazioni nazionali affiliate (MNA) che producono una versione tradotta del Regolamento IIHF utilizzando questo formato sono invitate a inviarne una copia alla IIHF, indicando chiaramente in copertina che si tratta della traduzione ufficiale della rispettiva MNA, affinché possa essere pubblicata sul sito IIHF e utilizzata da altri.

MANUALE DELLE SITUAZIONI

Per ulteriori chiarimenti ed esempi di applicazione del Regolamento IIHF, consultare online il Manuale ufficiale IIHF delle situazioni.

NAVIGAZIONE NEL REGOLAMENTO

- Collegamenti interni al regolamento
- Riferimenti a documenti esterni al regolamento

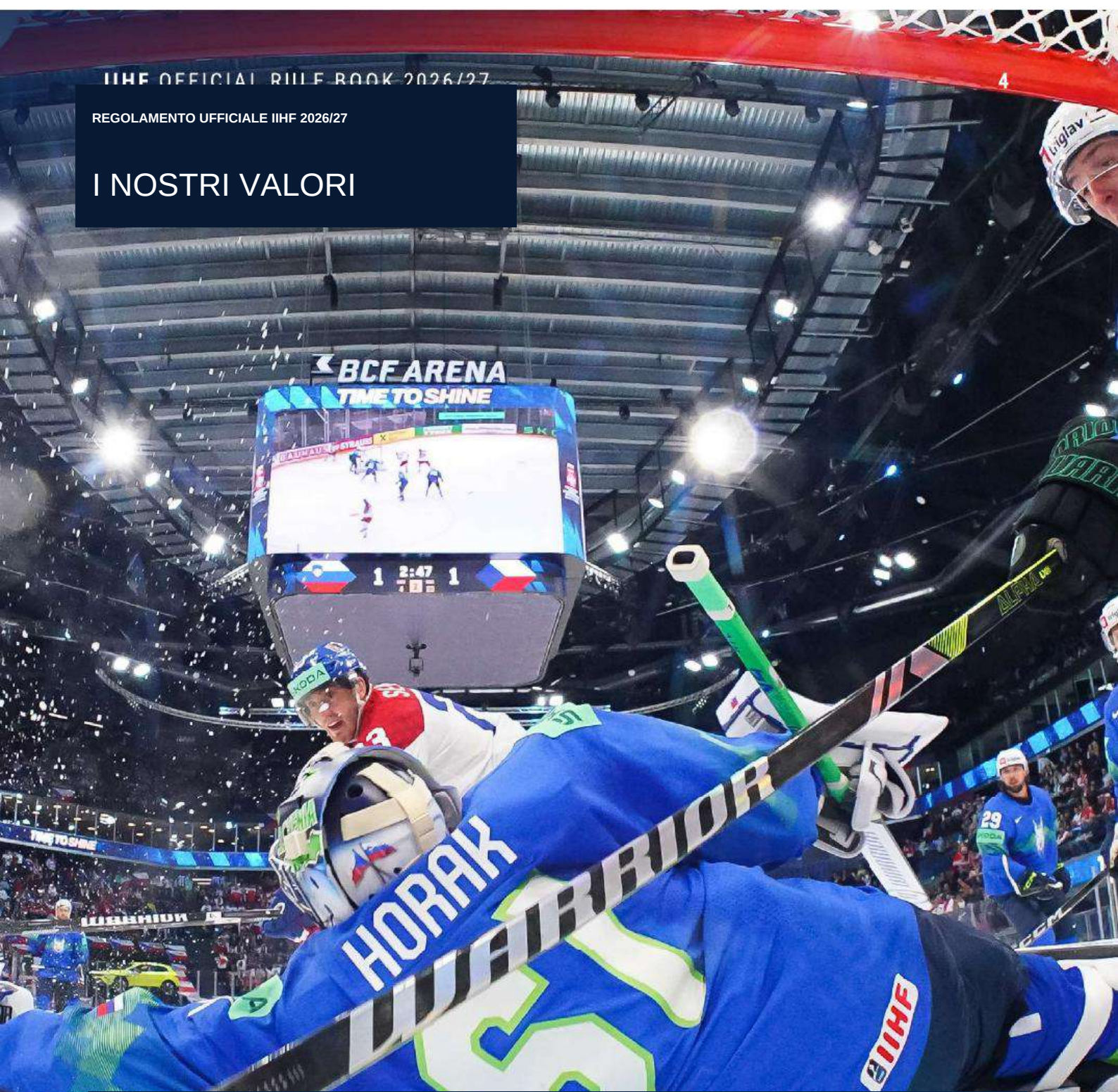
DOMANDE O OSSERVAZIONI?

Per domande, suggerimenti o osservazioni riguardanti questo regolamento, contattare rulebook@iihfoffice.com.

IIHF OFFICIAL RULE BOOK 2026/27

REGOLAMENTO UFFICIALE IIHF 2026/27

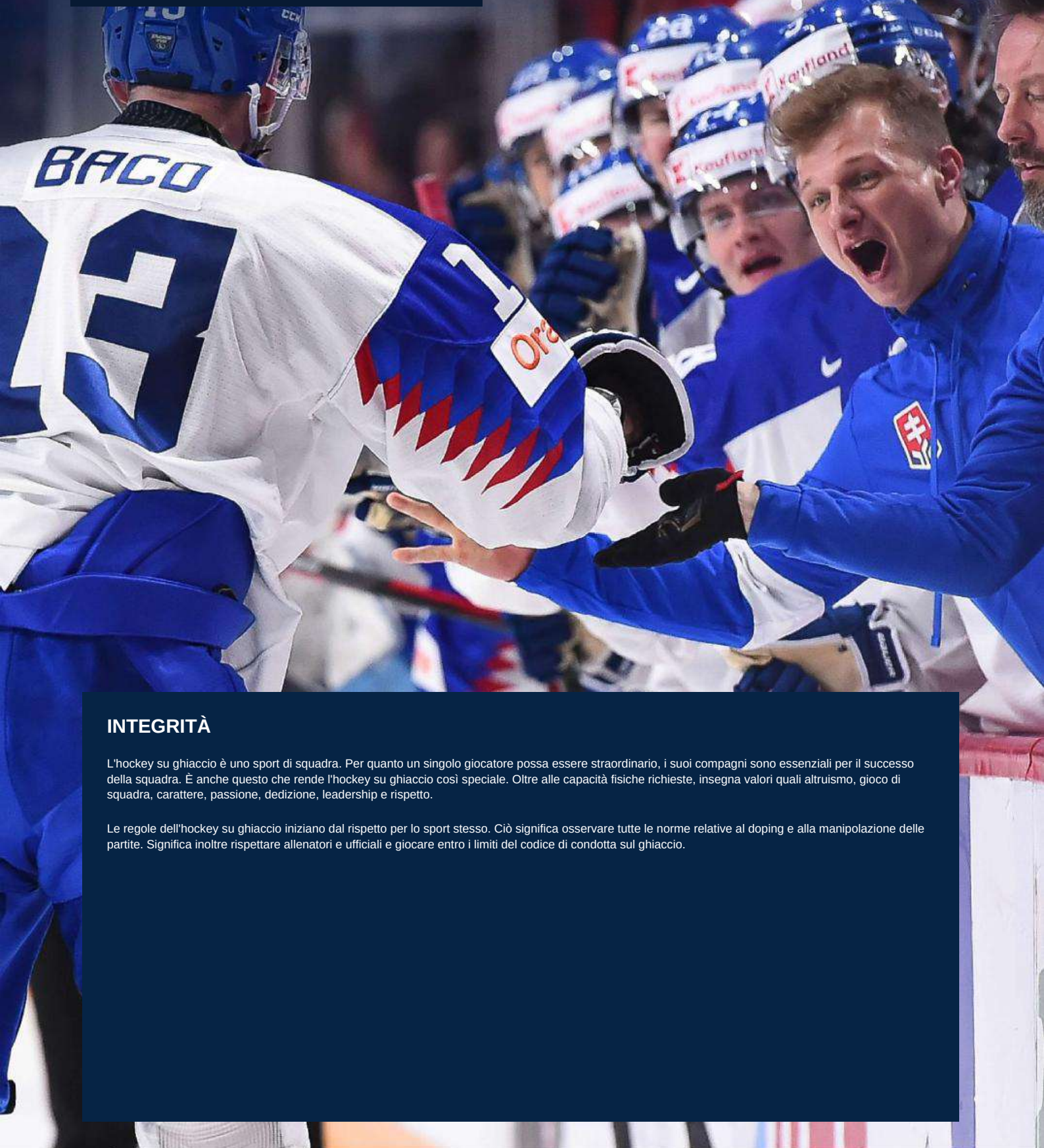
I NOSTRI VALORI



SOLIDARIETÀ

Le regole sono la base per comprendere il gioco e lo strumento fondamentale per un giocatore, un allenatore o un'associazione per spiegare e sviluppare le competenze. Il regolamento può essere inteso come un linguaggio comune, che possiamo utilizzare per comunicare in modo uniforme, rendendo lo sport il più equo possibile.

I NOSTRI VALORI



INTEGRITÀ

L'hockey su ghiaccio è uno sport di squadra. Per quanto un singolo giocatore possa essere straordinario, i suoi compagni sono essenziali per il successo della squadra. È anche questo che rende l'hockey su ghiaccio così speciale. Oltre alle capacità fisiche richieste, insegna valori quali altruismo, gioco di squadra, carattere, passione, dedizione, leadership e rispetto.

Le regole dell'hockey su ghiaccio iniziano dal rispetto per lo sport stesso. Ciò significa osservare tutte le norme relative al doping e alla manipolazione delle partite. Significa inoltre rispettare allenatori e ufficiali e giocare entro i limiti del codice di condotta sul ghiaccio.

I NOSTRI VALORI

ABILITÀ

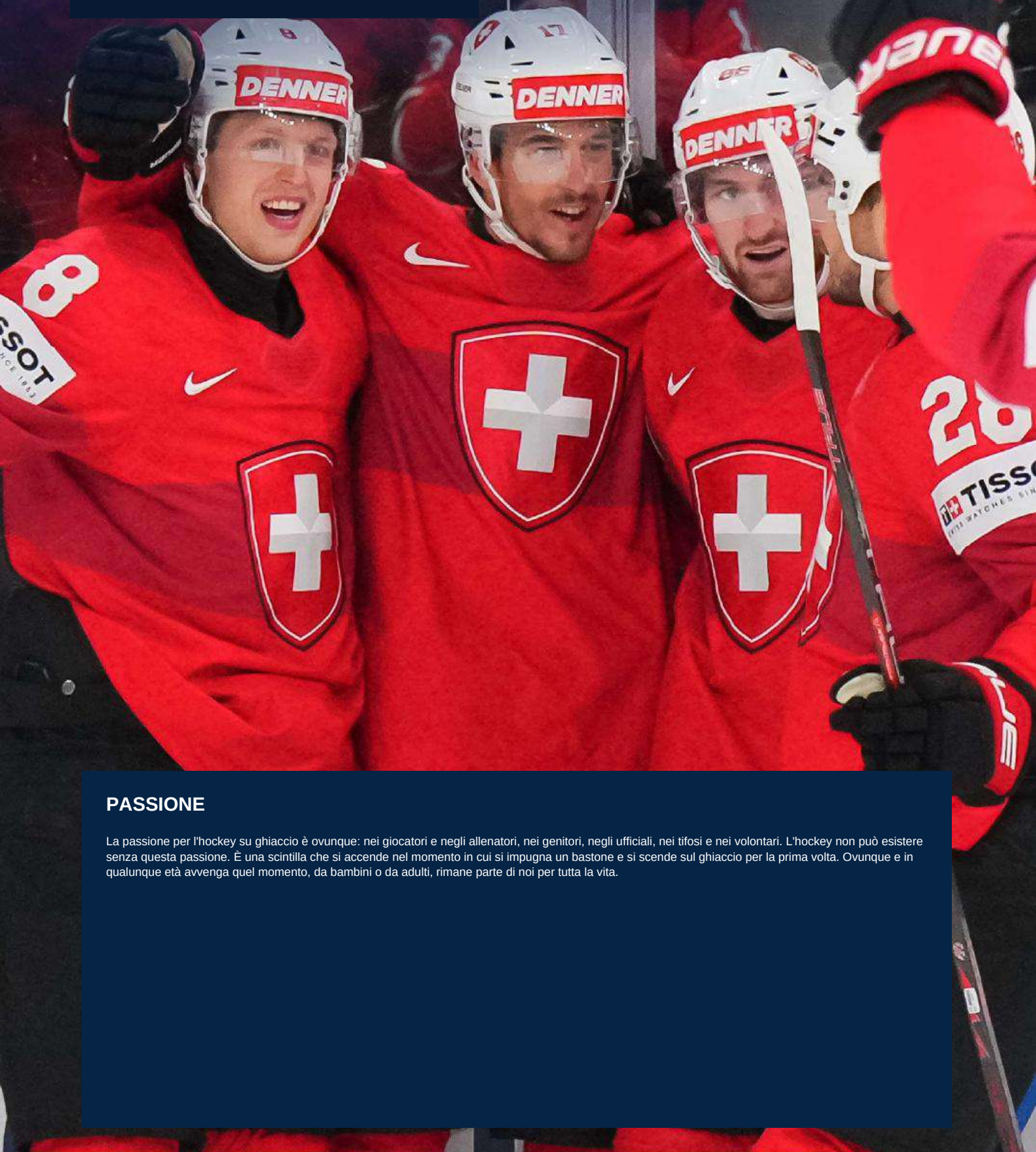
L'hockey su ghiaccio è il più veloce ed emozionante tra gli sport di squadra perché combina due discipline: il pattinaggio e l'hockey. Pattinare è un'abilità complessa, ma anche molto piacevole; le capacità necessarie per giocare a hockey richiedono invece dedizione e pratica.

Il pattinaggio richiede forza, equilibrio e resistenza. Quando un giocatore impara a pattinare avanti e indietro, a girare e fermarsi rapidamente, a superare un avversario o a evitare una carica, il piacere del gioco cresce davvero.

L'hockey su ghiaccio comprende tre abilità fondamentali: controllo del bastone, passaggio e tiro. Il controllo richiede un'eccellente coordinazione occhio-mano, la capacità di accompagnare il disco e di fintare un avversario al momento giusto. Il passaggio richiede visione, tempismo e capacità di anticipazione. Il tiro richiede pratica, forza e tecnica.

Ciò che rende l'hockey così speciale e impegnativo è che il giocatore deve combinare queste tre abilità con quella, completamente diversa, del pattinaggio. Sono due sport, non uno solo, che insieme creano un'esperienza incredibile e appassionante.

I NOSTRI VALORI



PASSIONE

La passione per l'hockey su ghiaccio è ovunque: nei giocatori e negli allenatori, nei genitori, negli ufficiali, nei tifosi e nei volontari. L'hockey non può esistere senza questa passione. È una scintilla che si accende nel momento in cui si impugna un bastone e si scende sul ghiaccio per la prima volta. Ovunque e in qualunque età avvenga quel momento, da bambini o da adulti, rimane parte di noi per tutta la vita.

I NOSTRI VALORI

DISCIPLINA E RISPETTO

Tutti vogliono vincere, ma voler vincere a ogni costo può dimostrare mancanza di rispetto per il gioco. Il rispetto non riguarda il disco o la porta avversaria: riguarda l'umanità. Significa garantire che ogni persona possa giocare in un ambiente sicuro e piacevole, indipendentemente dal livello di abilità, dalla corporatura, dall'etnia, dal genere, dall'orientamento sessuale o dalle convinzioni.

Significa incoraggiare persone di ogni colore e religione, provenienti da tutti i Paesi e da ogni contesto. Significa includere, non escludere; celebrare, non denigrare. L'hockey è una celebrazione del lavoro di squadra, delle opportunità e dell'affrontare insieme una sfida. È responsabilità di chiunque partecipi al gioco mantenerlo sicuro e corretto!

I NOSTRI VALORI

PRINCIPLES OF THE GAME

No game can be played without the Game Officials (Referee and Linesperson).

PRINCIPI DEL GIOCO

Non può esistere una partita regolare senza gli ufficiali di gara (arbitri e linesperson), che devono godere del rispetto di tutti i giocatori, allenatori, genitori e associazioni coinvolti a ogni livello.

Amare l'hockey su ghiaccio e volerlo praticare significa innanzitutto rispettare gli ufficiali di gara che dirigono l'incontro. Essi hanno dedicato anni allo sviluppo delle proprie capacità, tra cui quella di pattinare con la stessa abilità dei giocatori. Devono inoltre perfezionare competenze specifiche: movimenti rapidi per non interferire con il gioco, comprensione e interpretazione delle azioni mentre si spostano ad alta velocità in più direzioni, nonché applicazione corretta del regolamento sotto pressione e con una frazione di secondo per decidere.

Sebbene la responsabilità principale di questo rispetto ricada sui giocatori, per la sicurezza e il successo del gioco è fondamentale che vi partecipino anche allenatori, genitori, federazioni, associazioni e leghe sotto la cui supervisione si disputa la partita.

Il risultato finale determina chi vince e chi perde. Lo spirito del fair play è tuttavia ancora più importante, perché consente al gioco di affermarsi, crescere e svilupparsi sia nei Paesi in cui l'hockey è parte radicata della cultura, sia dove è uno sport emergente.

I NOSTRI VALORI



FOR THE GOOD OF THE GAME.

To love the game is to value it, and to value it is to respect it. Ice hockey is a game of speed and skill, elements which make it appealing to people, but which inherently create a danger if not played properly.

The game's success depends on it being played fairly at all levels. To play the game, to follow the rules of the game, listening to coaches, and respecting the referees and Linespersons – for the good of the game!

PER IL BENE DEL GIOCO

Amare il gioco significa attribuirgli valore, e attribuirgli valore significa rispettarlo. L'hockey su ghiaccio si fonda sulla velocità e sull'abilità, elementi che lo rendono apprezzato in tutto il mondo ma che comportano anche rischi se non viene praticato correttamente.

Il successo del gioco dipende dal fatto che sia disputato correttamente a ogni livello. Ciò significa rispettare le regole, ascoltare gli allenatori e riconoscere la funzione degli arbitri e dei linesperson: per il bene del gioco!

PREAMBOLO

PARTECIPAZIONE DI GENERE

Per le competizioni IIHF, le condizioni di ammissibilità dei giocatori transgender sono definite nella Politica IIHF sui giocatori transgender. Nessun giocatore di sesso maschile può partecipare a una competizione femminile e nessuna giocatrice può partecipare a una competizione maschile.

AMMISSIBILITÀ DEI GIOCATORI / ETÀ

Per tutte le competizioni IIHF è prevista un'età minima per l'ammissibilità dei giocatori. Nelle competizioni riservate a specifiche fasce d'età, in particolare U18 e U20, sono previsti sia un limite minimo sia uno massimo. Possono partecipare soltanto i giocatori che soddisfano i requisiti di età previsti.

■ Per maggiori informazioni consultare gli Statuti e i Regolamenti IIHF.

AUTORITÀ COMPETENTI E DISCIPLINA

Per «Autorità competenti» si intende specificamente l'organo disciplinare IIHF avente giurisdizione per applicare queste regole di gioco alla questione in esame, conformemente agli Statuti e Regolamenti IIHF, al Codice disciplinare IIHF e alle altre norme pertinenti. Le Autorità competenti esaminano tutti gli episodi sanzionati con una penalità di cattiva condotta di partita.

Esse hanno inoltre la facoltà di esaminare tutte le azioni di giocatori, allenatori e personale delle squadre che potrebbero costituire una violazione di queste regole.

■ Per maggiori informazioni consultare il Codice disciplinare IIHF.

ANTIDOPING

L'affiliazione alla IIHF comporta l'accettazione del Codice mondiale antidoping e richiede che politiche, regole e programmi delle Associazioni nazionali siano conformi al Regolamento IIHF sul controllo antidoping, al Codice disciplinare IIHF e al Codice mondiale antidoping.

■ Per maggiori informazioni consultare il Regolamento IIHF sul controllo antidoping e il Codice disciplinare IIHF.

PREAMBOLO

SINTESI DELLE MODIFICHE

La tabella riassume le modifiche introdotte per la stagione 2026/2027. Per la descrizione completa di ogni modifica, consultare la regola corrispondente. Sono stati inoltre apportati chiarimenti e altri adeguamenti redazionali.

REGOLA	DESCRIZIONE DELLA MODIFICA
6.1	Una squadra può avere un capitano e due capitani alternativi oppure nessun capitano e tre capitani alternativi.
33.2	Se un attaccante sta per raggiungere un disco libero e subisce un fallo che impedisce un tiro nella porta vuota, con conseguente assegnazione di una rete, la rete viene attribuita al giocatore che ha subito il fallo.
46	Sono state apportate importanti modifiche redazionali per migliorare la chiarezza. Non sono previste modifiche nell'applicazione della regola.
60.1	La definizione di bastone alto è stata chiarita: per infliggere la penalità, la spalla dell'avversario deve trovarsi all'altezza della vita o più in alto.
76	In caso di violazione durante un ingaggio, il centro della squadra responsabile viene espulso dall'ingaggio. Ciò non si applica all'ingaggio conseguente a una liberazione vietata.
79.1	Se, secondo gli ufficiali sul ghiaccio, il disco è deviato dalla mano di un giocatore senza che la squadra ottenga un vantaggio, ai fini di questa regola non vi è violazione.
83.1	Un attaccante che entra nella zona d'attacco prima del disco deve controllare il disco con il bastone per evitare il fuorigioco.
102.7 / 202.7	Sono state eliminate le regole specifiche dell'hockey junior sul mancato rispetto delle norme relative all'equipaggiamento. Le stesse regole valgono ora per incontri senior e junior; la Regola 12.1 si applica a tutte le partite.



INDICE

BENVENUTI	2
INFORMAZIONI GENERALI	3
Copyright	3
Lingua ufficiale	3
Altre lingue	3
Manuale delle situazioni	3
Navigazione nel regolamento	3
Domande o osservazioni?	3
Solidarietà	4
Integrità	5
Abilità	6
Passione	7
Disciplina e rispetto	8
Principi del gioco	9
Per il bene del gioco	10
PREAMBOLO	11
Partecipazione di genere	11
Ammissibilità dei giocatori / Età	11
Autorità competenti e disciplina	11
Antidoping	11
Sintesi delle modifiche	12
SEZIONE 01. AREA DI GIOCO	17
REGOLA 1 Pista	18
REGOLA 2 Porte e reti	22
REGOLA 3 Panchine	23
REGOLA 4 Dispositivi di segnalazione e cronometraggio	24
SEZIONE 02. SQUADRE	25
REGOLA 5 Squadra	26
REGOLA 6 Capitano e capitani alternativi	27
REGOLA 7 Formazione iniziale	28
REGOLA 8 Giocatori infortunati	28
SEZIONE 03. EQUIPAGGIAMENTO	31
REGOLA 9 Divise	32
REGOLA 10 Bastoni	36

INDICE

REGOLA 11 Equipaggiamento dei portieri	39
REGOLA 12 Equipaggiamento non conforme	42
REGOLA 13 Disco	43
REGOLA 14 Regolazione dell'abbigliamento o equipaggiamento	44
SEZIONE 04. TIPI DI PENALITÀ	45
REGOLA 15 Assegnazione delle penalità	46
REGOLA 16 Penalità minori	47
REGOLA 17 Penalità minori di panchina	48
REGOLA 18 Penalità doppie minori	48
REGOLA 19 Penalità coincidenti	49
REGOLA 20 Penalità maggiori	50
REGOLA 21 Azioni pericolose	52
REGOLA 22 Penalità di cattiva condotta	52
REGOLA 23 Cattiva condotta di partita	53
REGOLA 24 Tiro di rigore	54
REGOLA 25 Reti assegnate	57
REGOLA 26 Penalità differite	58
REGOLA 27 Penalità del portiere	59
REGOLA 28 Disciplina supplementare	60
REGOLA 29 Segnali degli ufficiali di gara	61
SEZIONE 05. UFFICIALI	62
REGOLA 30 Designazione degli ufficiali	63
REGOLA 31 Arbitri	63
REGOLA 32 Linesperson	65
REGOLA 33 Segnapunti ufficiale	67
REGOLA 34 Cronometrista di gara	68
REGOLA 35 Cronometrista delle penalità	70
REGOLA 36 Personale addetto alle statistiche	71
REGOLA 37 Revisione video	72
REGOLA 38 Coach's Challenge	75
REGOLA 39 Abuso nei confronti degli ufficiali	79
REGOLA 40 Violenza fisica contro gli ufficiali	82
SEZIONE 06. INFRAZIONI FISICHE	84
REGOLA 41 Carica alla balaustra	85
REGOLA 42 Carica irregolare	85
REGOLA 43 Carica da tergo	86
REGOLA 44 Ostruzione con il bastone (clipping)	87

INDICE

REGOLA 45 Gomitate	88
REGOLA 46 Rissa	88
REGOLA 47 Colpo con la testa	92
REGOLA 48 Carica illegale alla testa o al collo	92
REGOLA 49 Calcio	93
REGOLA 50 Ginocchiata	94
REGOLA 51 Eccessiva durezza	94
REGOLA 52 Sgambetto da dietro (slew-footing)	95
REGOLA 53 Lancio dell'equipaggiamento	96
SEZIONE 07. INFRAZIONI DI TRATTENUTA	98
REGOLA 54 Trattenuta	99
REGOLA 55 Aggancio con il bastone	99
REGOLA 56 Ostruzione	100
REGOLA 57 Sgambetto	103
SEZIONE 08. INFRAZIONI CON IL BASTONE	105
REGOLA 58 Colpo con il pomolo	106
REGOLA 59 Carica con il bastone	106
REGOLA 60 Bastone alto	107
REGOLA 61 Colpo di bastone	108
REGOLA 62 Colpo con la punta del bastone	108
SEZIONE 09. ALTRE INFRAZIONI	110
REGOLA 63 Ritardo del gioco	111
REGOLA 64 Simulazione / Accentuazione	113
REGOLA 65 Equipaggiamento	114
REGOLA 66 Partita persa a tavolino	114
REGOLA 67 Uso illegale del disco con la mano	115
REGOLA 68 Sostituzione illegale	116
REGOLA 69 Ostruzione sul portiere	116
REGOLA 70 Abbandono della panchina o del box penalità	117
REGOLA 71 Sostituzione prematura	120
REGOLA 72 Rifiuto di giocare il disco	123
REGOLA 73 Rifiuto di iniziare il gioco	123
REGOLA 74 Troppi giocatori sul ghiaccio	124
REGOLA 75 Condotta antisportiva	126
SEZIONE 10. SVOLGIMENTO DELLA PARTITA	129
REGOLA 76 Ingaggi	130

INDICE

REGOLA 77 Durata della partita e degli intervalli	134
REGOLA 78 Reti	135
REGOLA 79 Passaggi con la mano	137
REGOLA 80 Disco colpito con il bastone alto	138
REGOLA 81 Liberazione vietata	138
REGOLA 82 Cambi di linea	140
REGOLA 83 Fuorigioco	142
REGOLA 84 Svolgimento dei tempi supplementari	145
REGOLA 85 Disco fuori dal campo	147
REGOLA 86 Inizio della partita e dei periodi	150
REGOLA 87 Time-out	151
SEZIONE 11. HOCKEY FEMMINILE	154
REGOLA 100 Hockey femminile - Categorie d'età	155
REGOLA 101 Hockey femminile - Regole specifiche	155
REGOLA 102 Hockey femminile - Equipaggiamento specifico	156
SEZIONE 12. HOCKEY JUNIOR	158
REGOLA 200 Hockey junior maschile - Categorie d'età	159
REGOLA 201 Hockey junior maschile - Regole specifiche	159
REGOLA 202 Hockey junior maschile - Equipaggiamento specifico	159
APPENDICE I SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA	162
APPENDICE II DEFINIZIONI, TERMINOLOGIA E TERMINI	170
APPENDICE III EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY	175
APPENDICE IV TABELLE RIEPILOGATIVE	185
APPENDICE V REQUISITI TECNICI	217
APPENDICE VI INFOGRAFICHE IN SINTESI	221
APPENDICE VII REGOLE SPERIMENTALI	230

SEZIONE 01

Area di gioco



AREA DI GIOCO

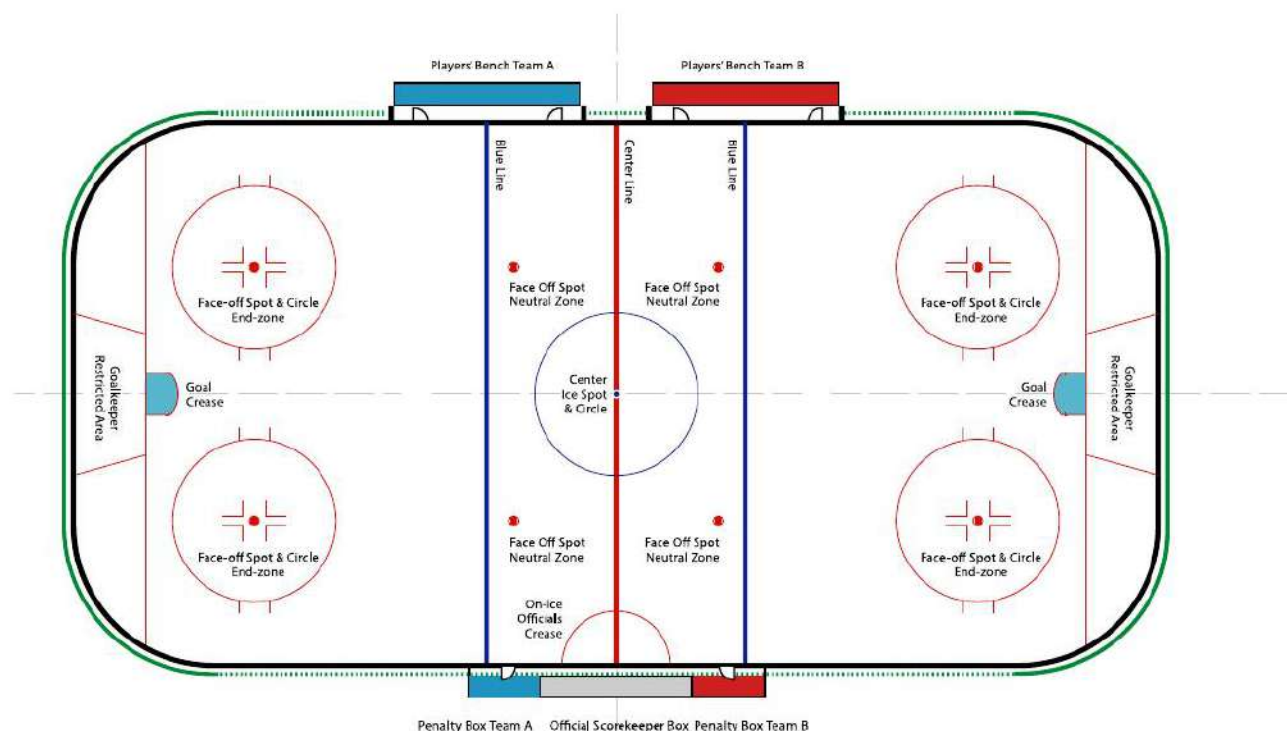
REGOLA 1 PISTA

1.1. PISTA

Le partite sotto la giurisdizione IIHF devono essere disputate su una superficie ghiacciata denominata «pista» e conforme alle dimensioni e alle specifiche stabilite dalla IIHF e da queste regole.

Non sono consentite marcature sul ghiaccio diverse da quelle previste, salvo autorizzazione scritta della IIHF. I loghi sul ghiaccio non devono interferire con le marcature ufficiali necessarie al corretto svolgimento della partita.

Tra un periodo e l'altro la superficie deve essere rifatta, salvo diverso accordo tra le parti.



1.2. DIMENSIONI

Le dimensioni ufficiali della pista sono 60 m di lunghezza e da 26 a 30 m di larghezza. Gli angoli devono essere arrotondati con un raggio compreso tra 7,0 e 8,50 m. Qualsiasi deroga nelle competizioni IIHF richiede l'approvazione della IIHF.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

1.3. BALAUSTR E VETRI PROTETTIVI

La pista deve essere circondata da una parete denominata «balastra». L'altezza ideale sopra il ghiaccio è di 1,07 m. Fatta eccezione per le marcature ufficiali, la superficie di gioco e la balastra devono essere bianche; la fascia inferiore deve essere giallo chiaro. Ogni variazione richiede l'autorizzazione IIHF.

La superficie rivolta verso il ghiaccio deve essere liscia e priva di ostacoli o oggetti che possano causare lesioni. Sulla balastra deve essere montata una struttura omologata di vetri protettivi flessibili.

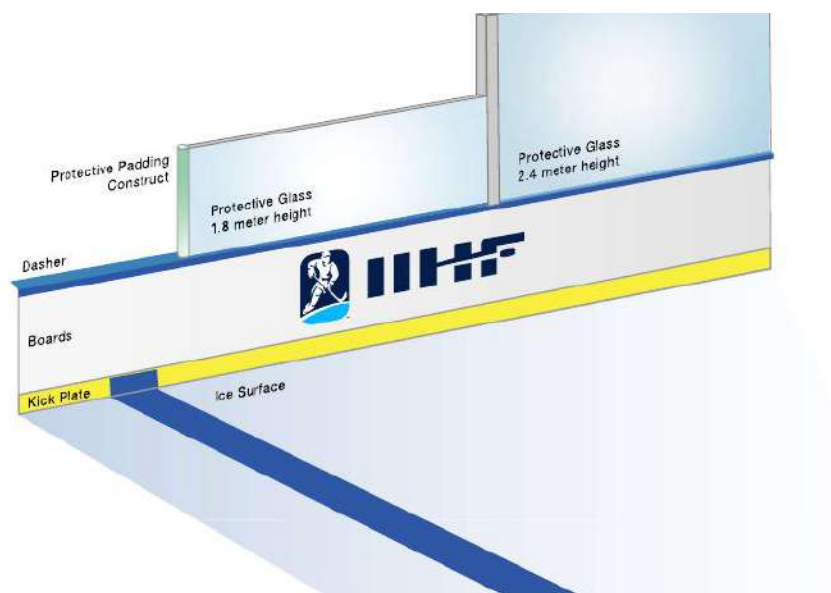
AREA DI GIOCO

I vetri dietro ciascuna porta devono raggiungere 2,4 m sopra la balastra ed estendersi per almeno 4,0 m dalla linea di porta verso la linea blu. Lungo i lati devono raggiungere 1,8 m, salvo davanti alle panchine dei giocatori.

Sono obbligatori vetri protettivi davanti ai box delle penalità.

I vetri e i dispositivi di fissaggio devono essere adeguatamente imbottiti o protetti e montati sul lato opposto alla superficie di gioco; ciò comprende anche la rete protettiva descritta di seguito.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche e la Guida IIHF alle piste.



1.4. RETE PROTETTIVA

Alle estremità dell'arena deve essere installata una rete protettiva di altezza, tipo e modalità approvati dalla IIHF.

La rete deve essere sospesa sopra i vetri della zona terminale, dietro entrambe le porte, ed estendersi attorno alla pista almeno fino al punto in cui la linea di porta incontra la balastra.

Deve essere installata in modo da proteggere gli spettatori della fila più alta. La sua altezza dipende quindi dall'altezza della pista e dalla disposizione delle tribune.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche e la Guida IIHF alle piste.

AREA DI GIOCO

1.5. LINEE

Linee di porta: una linea rossa larga 5 cm deve attraversare l'intera larghezza della pista, a 4,0 m da ciascuna estremità, e proseguire verticalmente sulla balastra. Le porte devono rimanere ferme durante il gioco.

Area di porta: davanti a ciascuna porta deve essere delimitata da una linea rossa larga 5 cm un'area denominata «area di porta».

Linee blu: la superficie tra le porte è suddivisa in tre zone da due linee blu larghe 30 cm, parallele alle linee di porta, che attraversano la pista e proseguono sulla balastra. Se sulla balastra è presente pubblicità, le linee devono essere indicate almeno sulla fascia inferiore.

Linea centrale: una linea rossa larga 30 cm attraversa il centro della pista, parallela alle linee di porta, e prosegue sulla balastra. In presenza di pubblicità deve essere indicata almeno sulla fascia inferiore.

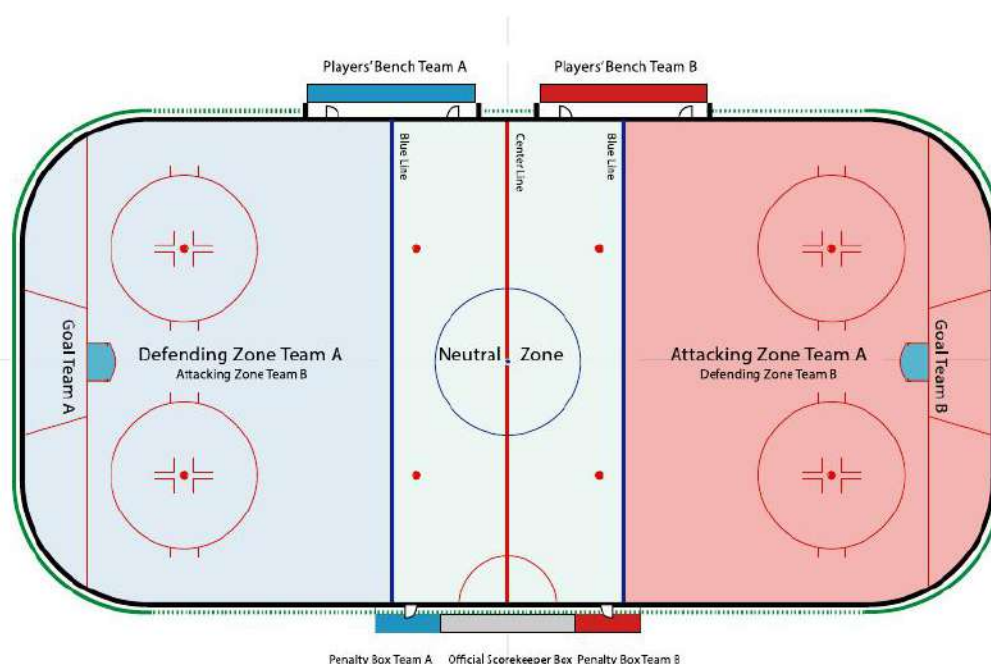
→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

1.6. SUDDIVISIONE DELLA SUPERFICIE GHIACCIATA

Zona di difesa: parte della pista in cui si trova la porta difesa dalla squadra.

Zona neutra: parte centrale della pista.

Zona d'attacco: parte più lontana dalla porta difesa.



AREA DI GIOCO

1.7. AREA DI PORTA / AREA DEGLI UFFICIALI SUL GHIACCIO

Area di porta (marcature sul ghiaccio): davanti a ogni struttura della porta deve essere tracciata un'area mediante una linea rossa. La linea fa parte dell'area di porta. Spazio dell'area di porta: comprende l'intero spazio delimitato dalle linee e si estende verticalmente fino all'altezza della traversa.

Area degli ufficiali sul ghiaccio: davanti al box del segnapunti ufficiale è tracciata una zona semicircolare, delimitata da una linea rossa larga 5 cm con raggio di 3,0 m.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

1.8. ZONA RISERVATA AL PORTIERE

Dietro ogni porta è tracciata un'area trapezoidale, denominata «zona designata del portiere». Due linee rosse larghe 5 cm delimitano la zona tra la linea di porta e la balaustra. La larghezza esterna è di 6,80 m sulla linea di porta e di 8,60 m sulla balaustra; le linee proseguono verticalmente sulla fascia inferiore.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

1.9. PUNTI E CERCHI D'INGAGGIO

Punto e cerchio al centro: al centro esatto della pista deve essere tracciato un punto blu circolare di 30 cm di diametro. Attorno a esso è tracciato un cerchio di raggio 4,50 m con linea blu larga 5 cm.

Punti nella zona neutra: due punti rossi di 60 cm di diametro sono tracciati nella zona neutra a 1,50 m da ciascuna linea blu. All'interno di ogni punto sono tracciate due linee parallele a 8 cm dai bordi superiore e inferiore; la parte interna è rossa e la restante bianca. I punti distano 14,0 m tra loro e sono equidistanti dalla balaustra adiacente.

Punti e cerchi nelle zone terminali: su entrambi i lati di ciascuna porta sono tracciati punti e cerchi rossi. I punti hanno diametro di 60 cm e presentano le stesse due linee parallele interne; la parte compresa tra esse è rossa e la restante bianca.

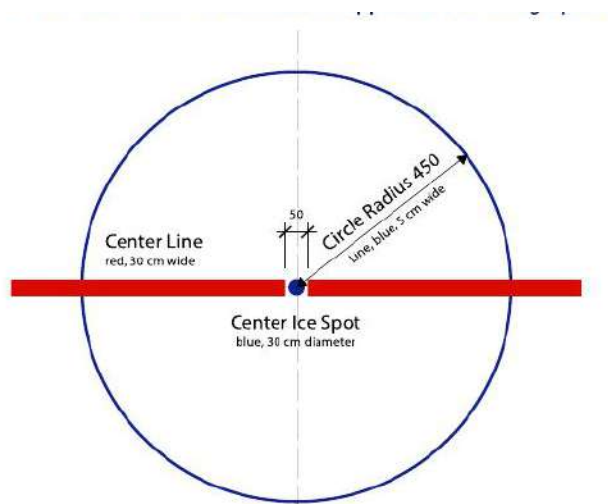
AREA DI GIOCO

I cerchi sono tracciati con una linea rossa larga 5 cm e hanno un raggio di 4,50 m dal centro dei punti d'ingaggio.

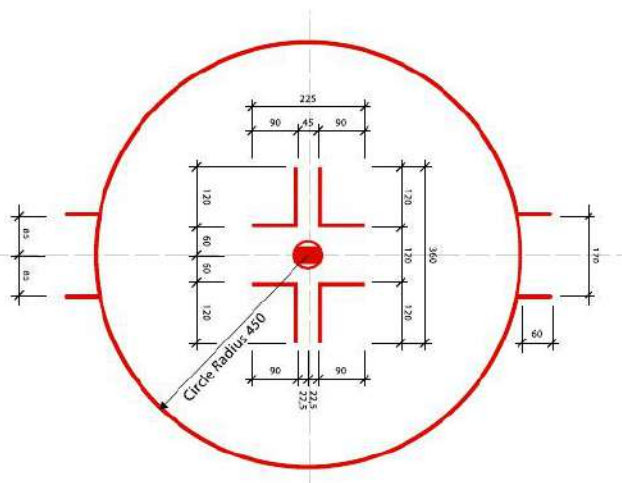
Sul bordo esterno di entrambi i lati di ogni cerchio, parallelamente alla linea di porta, sono tracciate due linee rosse lunghe 60 cm e distanti 1,70 m.

A 30 cm dal bordo esterno del punto sono tracciate due linee rosse larghe 5 cm, parallele alla balastra laterale, lunghe 1,20 m e distanti 45 cm. Dall'estremità più vicina al punto parte una linea rossa, parallela alla balastra terminale, lunga 90 cm.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE AT CENTER ICE



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE END ZONES

1.10. PULIZIA DEL GHIACCIO

Oltre al normale rifacimento del ghiaccio durante gli intervalli tra i periodi, se applicabile, devono essere effettuate ulteriori operazioni di rimozione della neve.

→ Per maggiori informazioni consultare la Guida IIHF alle piste.

REGOLA 2 PALI E RETI DELLE PORTE

2.1. PALI DELLE PORTE

Ogni pista deve disporre di due porte, una a ciascuna estremità, costituite da una struttura e dalla rete, con l'apertura rivolta verso il centro.

Ogni porta deve essere centrata sulla linea di porta e rimanere stabile durante il gioco. I pali devono essere fissati mediante perni flessibili che consentano lo spostamento della porta in caso di contatto significativo. I fori dei perni devono trovarsi esattamente sulla linea di porta.

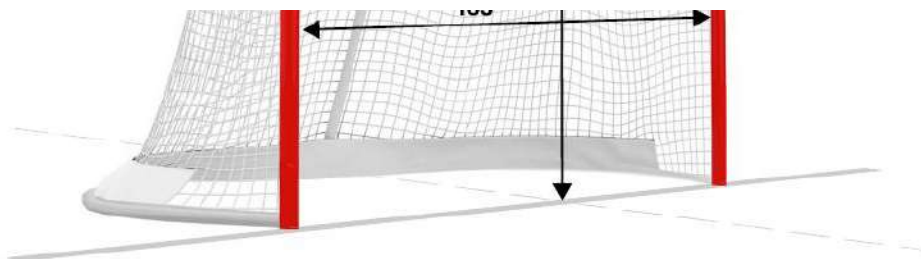
I pali devono essere di modello e materiale approvati, alti 1,22 m e distanti 1,83 m misurati internamente. Una traversa dello stesso materiale unisce le sommità. Pali e traversa sono rossi; tutte le altre superfici esterne sono bianche.

AREA DI GIOCO

2.2. RETI DELLE PORTE

A ogni struttura deve essere fissata una rete omologata in corda di nylon bianca, disposta in modo da impedire al disco di fermarsi all'esterno e da trattenerlo all'interno. Attorno alla piastra di base deve essere allacciata una fascia di nylon pesante o tela bianca per proteggere la rete da tagli o rotture. Se richiesto dai codici dell'evento IIHF, gli ultimi 30 cm della fascia collegata al palo devono essere trasparenti.

L'imbottitura non deve impedire al disco di attraversare completamente la linea di porta. Deve essere arretrata di 15 cm rispetto al lato interno del palo e non sporgere più di 2,5 cm sopra la piastra di base. Una rete in maglia di nylon deve chiudere completamente il retro della struttura.



REGOLA 3 PANCHINE

3.1. PANCHINE DEI GIOCATORI

Ogni pista deve disporre di sedili o panchine per entrambe le squadre. Ogni squadra deve utilizzare la stessa panchina per tutta la partita. Strutture, panchine e porte devono essere equivalenti. Le panchine sono collocate accanto al ghiaccio e il più vicino possibile al centro; ciascuna deve avere due porte, uniformi per posizione e dimensioni e vicine agli spogliatoi.

Ogni panchina dovrebbe misurare almeno 10 m per 1,50 m e, se situata nell'area spettatori, essere separata da vetri protettivi. Le due panchine devono trovarsi sullo stesso lato, di fronte ai box penalità, e possibilmente ben distanziate.

Nota: salvo diversa disposizione, la squadra di casa può scegliere la panchina. Nei campionati IIHF le panchine sono assegnate alle squadre.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

AREA DI GIOCO

→ Per maggiori informazioni consultare la Guida sportiva IIHF e i codici degli eventi.

3.2. BOX DELLE PENALITÀ

Ogni pista deve disporre di panchine o sedili denominati «box delle penalità».

Per ciascuna squadra deve essere previsto un box separato, situato sul lato opposto rispetto alle panchine dei giocatori. Ogni squadra usa il box di fronte alla propria panchina e lo mantiene per tutta la partita.

Ogni box dovrebbe misurare almeno 4,0 m per 1,50 m ed essere separato dagli spettatori mediante vetri protettivi.

I box devono avere le stesse dimensioni e qualità, senza offrire vantaggi, e una sola porta di entrata e uscita, azionata esclusivamente dall'addetto al box.

L'accesso è consentito soltanto all'addetto, ai giocatori penalizzati e agli ufficiali di gara.

→ Per maggiori informazioni consultare l'Appendice VI - Infografiche.

REGOLA 4 DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE E CRONOMETRAGGIO

4.1. DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE

Ogni pista deve essere dotata di un segnale acustico adeguato, attivato automaticamente al termine di ogni periodo. Se il dispositivo non suona allo scadere del tempo, fa fede il cronometro di gara per stabilire la conclusione del periodo.

→ Per maggiori informazioni consultare i Codici e regolamenti tecnologici IIHF.

4.2. DISPOSITIVI DI CRONOMETRAGGIO

Ogni pista deve disporre di un cronometro elettronico che informi con precisione spettatori, giocatori, personale delle squadre e ufficiali di gara su tutti gli elementi temporali, compreso il tempo restante nel periodo e quello delle penalità di ciascuna squadra.

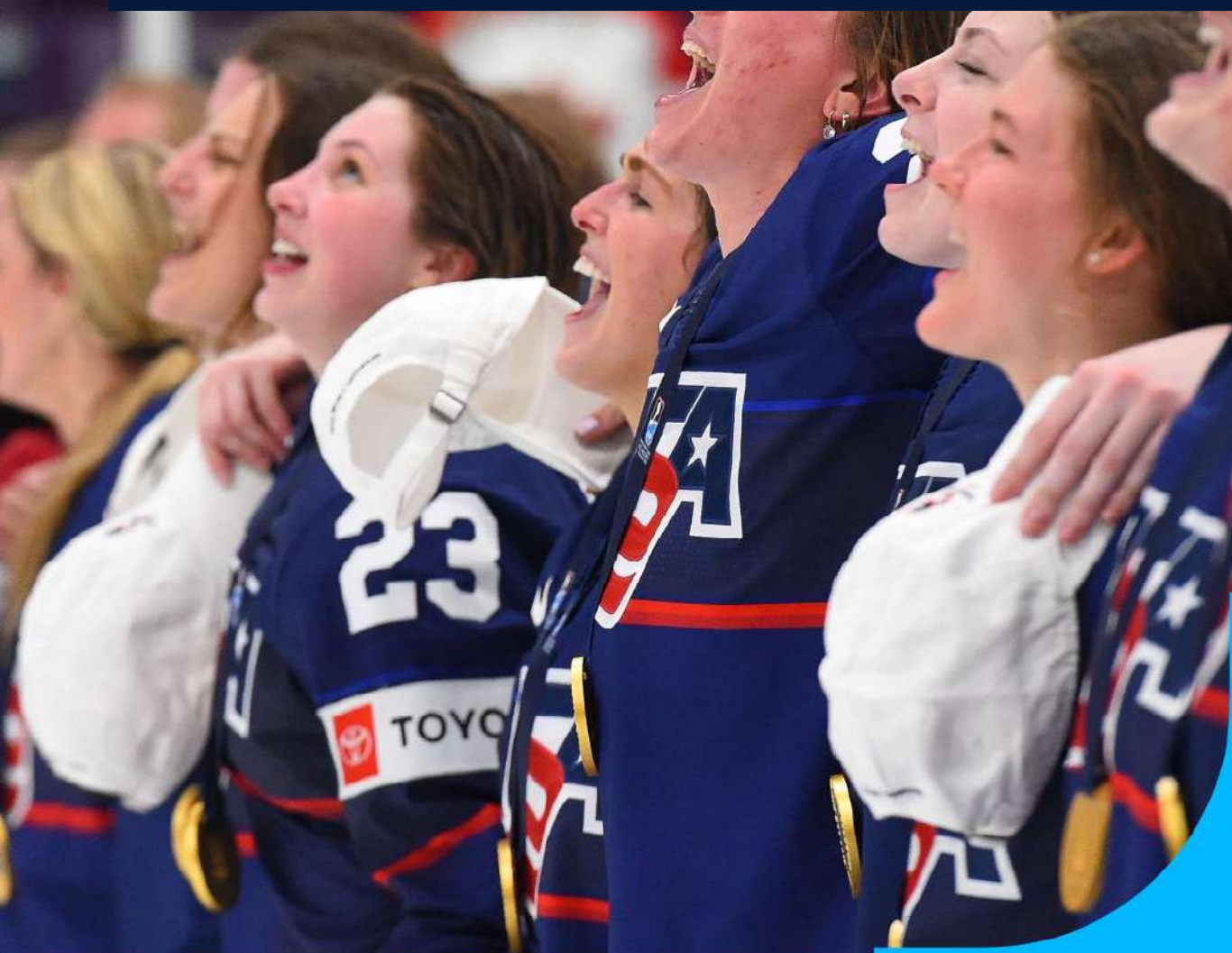
Il tempo di gioco e quello delle penalità devono indicare il tempo ancora da giocare o da scontare.

Nell'ultimo minuto di ogni periodo, il cronometro deve misurare il tempo in decimi di secondo. Il dispositivo è gestito dal cronometrista ufficiale secondo la Regola 34.

→ Per maggiori informazioni consultare i Codici e regolamenti tecnologici IIHF.

SEZIONE 02

Squadre



SQUADRE

REGOLA 5 SQUADRA

5.1. GIOCATORI AMMISSIBILI

Una partita è disputata da due squadre sotto la direzione degli ufficiali sul ghiaccio e fuori dal ghiaccio.

Una squadra è composta da ventidue giocatori: al massimo venti giocatori di movimento e due portieri. In queste regole il termine «giocatore» comprende giocatori di movimento e portieri; «portiere» indica una disposizione specifica per tale ruolo.

Prima della partita, il team manager o l'allenatore deve indicare sul foglio formazione tutti i giocatori ammessi. Per iniziare, una squadra deve poter schierare almeno cinque giocatori di movimento e un portiere. Solo i giocatori ammissibili possono figurare sul foglio e partecipare; quelli iscritti al torneo ma non sul foglio ufficiale possono prendere parte al riscaldamento.

L'allenatore consegna il foglio al segnapunti almeno 60 minuti prima dell'inizio. Il foglio ufficiale, con nomi e numeri, è consegnato agli ufficiali sul ghiaccio e non può più essere modificato dopo l'inizio.

Se prima della gara un ufficiale nota un giocatore in uniforme non iscritto, informa la squadra affinché il foglio venga corretto senza penalità.

Nei campionati IIHF, un rappresentante di ciascuna squadra deve confermare la formazione almeno due minuti prima dell'inizio; giocatori possono essere aggiunti o eliminati fino all'ingaggio iniziale.

→ Consultare la Guida sportiva IIHF e i codici degli eventi.

5.2. GIOCATORE NON AMMISSIBILE

Possono partecipare soltanto i giocatori presenti nell'elenco consegnato al segnapunti. Per stabilire l'ammissibilità fa fede il nome correttamente indicato, non necessariamente il numero.

Quando l'arbitro identifica un giocatore non ammissibile, questi viene escluso e non può essere sostituito con un altro giocatore dell'elenco. Non si infliggono ulteriori penalità, ma l'episodio deve essere segnalato alle Autorità competenti. Per un portiere non ammissibile si applica la Regola 5.3.

Se viene segnata una rete mentre un giocatore non ammissibile è sul ghiaccio, la rete è annullata, indipendentemente dal suo coinvolgimento. Ciò vale unicamente per la rete segnata nell'interruzione in cui l'irregolarità viene accertata; le reti precedenti restano valide.

Se il giocatore non ammissibile sta scontando una penalità, viene escluso e un compagno designato dall'allenatore sconta il tempo restante. Nessuna ulteriore penalità viene inflitta, ma deve essere presentato un rapporto.

→ Consultare la Guida sportiva IIHF e i codici degli eventi.

5.3. PORTIERE

Ogni squadra può avere un solo portiere sul ghiaccio alla volta. Può essere sostituito da un giocatore di movimento, che non beneficia dei privilegi del portiere.

SQUADRE

Ogni squadra deve avere in panchina, o su una sedia immediatamente accanto, un portiere sostituto completamente equipaggiato e sempre pronto a giocare. Sul foglio ufficiale devono figurare due portieri. In determinate competizioni IIHF sono consentite eccezioni con un solo portiere oppure con un terzo portiere iscritto. Se il portiere o entrambi i portieri iscritti sono indisponibili, la squadra può vestire e schierare qualsiasi portiere ammissibile. Se i due portieri regolari si infortunano in rapida successione, al terzo viene concesso un tempo ragionevole per equipaggiarsi, oltre a due minuti di riscaldamento, salvo che entri per difendere un tiro di rigore. Se il terzo portiere è già equipaggiato in panchina quando il secondo diventa indisponibile, deve entrare immediatamente senza riscaldamento.

→ Consultare la Guida sportiva IIHF e i codici degli eventi.

5.4. ALLENATORI E PERSONALE DELLA SQUADRA

In panchina sono ammessi soltanto i giocatori in uniforme e il personale ufficiale regolarmente iscritto nel foglio formazione.

Ogni squadra deve avere almeno un membro e non più di otto membri dello staff dietro la panchina; almeno uno deve essere un allenatore qualificato o un professionista sanitario in grado di assistere i giocatori in caso d'infortunio.

5.5. UFFICIALI DI SQUADRA E TECNOLOGIA

Il personale presente sulla panchina o nelle sue vicinanze può utilizzare comunicazioni radio con altro personale situato in un'area designata dalla IIHF.

Altre tecnologie sono consentite esclusivamente per l'allenamento, ad esempio statistiche e marcature, e non possono essere usate per influenzare le decisioni degli ufficiali sul ghiaccio. L'uso improprio è sanzionato secondo la Regola 39 - Abuso nei confronti degli ufficiali.

5.6. RISCALDAMENTO SUL GHIACCIO PRIMA DELLA PARTITA

Durante il riscaldamento tutte le protezioni devono essere indossate correttamente. I giocatori iscritti al campionato IIHF ma non presenti nel foglio formazione possono partecipare al riscaldamento. Nessun giocatore può riscaldarsi sul ghiaccio al termine di un periodo o durante un'interruzione.

Non si infliggono penalità, ma l'episodio deve essere segnalato alle Autorità competenti.

→ Consultare i Regolamenti sportivi IIHF.

REGOLA 6 CAPITANO E CAPITANI ALTERNATIVI

6.1. CAPITANO

Ogni squadra nomina un capitano, l'unico autorizzato a discutere con gli arbitri questioni d'interpretazione delle regole sorte durante la partita. Deve portare sul davanti della maglia la lettera «C», alta circa 8 cm e di colore contrastante. Non sono ammessi co-capitani.

SQUADRE

È consentito nominare un capitano e al massimo due capitani alternativi oppure nessun capitano e al massimo tre capitani alternativi; vedere la Regola 6.2.

Qualsiasi capitano, capitano alternativo o giocatore che lasci la panchina per protestare o intervenire presso gli ufficiali riceve una penalità minore per condotta antisportiva; vedere la Regola 39. Se la protesta continua può essere inflitta una penalità di cattiva condotta e, in caso di ulteriore insistenza, una cattiva condotta di partita.

Contestare una penalità non costituisce una questione d'interpretazione delle regole e comporta una penalità minore.

Prima della partita, arbitro e segnapunti devono essere informati dei nomi del capitano e dei capitani alternativi.

La squadra non può modificarli durante la gara. Se il capitano viene espulso o non può proseguire per infortunio, un capitano alternativo ne assume i compiti.

Quando capitano e capitano alternativo sono entrambi sul ghiaccio, soltanto il capitano può parlare con l'arbitro su una questione d'interpretazione. Se uno dei due lascia la panchina senza invito dell'arbitro, viene penalizzato.

Un allenatore-giocatore, un team manager-giocatore o un portiere non può fungere da capitano o capitano alternativo.

→ Vedere la Regola 39 - Abuso nei confronti degli ufficiali.

6.2. CAPITANI ALTERNATIVI

Se il capitano non è sul ghiaccio, un capitano alternativo presente sul ghiaccio gode dei suoi privilegi. I capitani alternativi portano sul davanti della maglia la lettera «A», alta circa 8 cm e di colore contrastante.

REGOLA 7 FORMAZIONE INIZIALE

Questa regola non si applica ai campionati IIHF.

REGOLA 8 GIOCATORI INFORTUNATI

8.1. GIOCATORE INFORTUNATO

Un giocatore infortunato o costretto a lasciare il ghiaccio può ritirarsi ed essere sostituito, ma il gioco deve continuare senza che le squadre abbandonino il ghiaccio.

Se durante il gioco desidera uscire ed essere sostituito, deve farlo dalla propria panchina e non da un'altra uscita. Una violazione non costituisce un cambio regolare e comporta una penalità minore di panchina.

SQUADRE

Un giocatore penalizzato e infortunato può recarsi negli spogliatoi senza sedersi nel box. La squadra deve collocare immediatamente un sostituto nel box, che sconta la penalità fino al rientro del giocatore infortunato; questi sostituisce il compagno alla prima interruzione. La violazione comporta una penalità minore di panchina.

Se il giocatore rientra in panchina prima della scadenza, non può giocare finché la penalità non è terminata e il sostituto non è stato liberato. Se il gioco viene interrotto prima della scadenza, deve sostituire il compagno nel box.

Se un giocatore non può continuare o raggiungere la panchina, il gioco non viene interrotto finché la sua squadra non ottiene il controllo del disco. Se la squadra controlla già il disco, si interrompe immediatamente, salvo che si trovi in una chiara posizione da rete.

In caso di evidente infortunio grave, arbitro o linesperson possono interrompere subito. Durante un'interruzione, il medico o altro personale sanitario può entrare sul ghiaccio senza attendere il consenso dell'arbitro.

Quando il gioco viene fermato per l'infortunio o il giocatore riceve assistenza sul ghiaccio, deve essere sostituito immediatamente e può rientrare soltanto dopo la ripresa.

L'ingaggio successivo si svolge nel punto della zona più vicino alla posizione del disco. Se la squadra dell'infortunato controllava il disco in zona d'attacco, l'ingaggio si effettua nel punto più vicino della zona neutra. Se l'infortunato è in zona di difesa e gli avversari possiedono il disco in attacco, l'ingaggio resta nel punto più vicino della zona difensiva.

Un giocatore che rimane a terra simulando un infortunio o rifiutandosi di alzarsi riceve una penalità minore.

8.2. PORTIERE INFORTUNATO

Se un portiere si infortuna o si ammalia, deve essere pronto a riprendere immediatamente oppure essere sostituito; non viene concesso tempo supplementare e il sostituto non ha diritto al riscaldamento.

Il portiere sostituto è soggetto alle normali regole e gode degli stessi privilegi.

Dopo la sostituzione, il portiere infortunato può riprendere il proprio posto soltanto alla successiva interruzione; la violazione comporta una penalità minore per ritardo del gioco.

Se il gioco è stato fermato per il portiere, la sostituzione è obbligatoria solo quando deve recarsi in panchina per ricevere cure. Medico o personale sanitario possono entrare sul ghiaccio senza attendere il consenso dell'arbitro.

SQUADRE

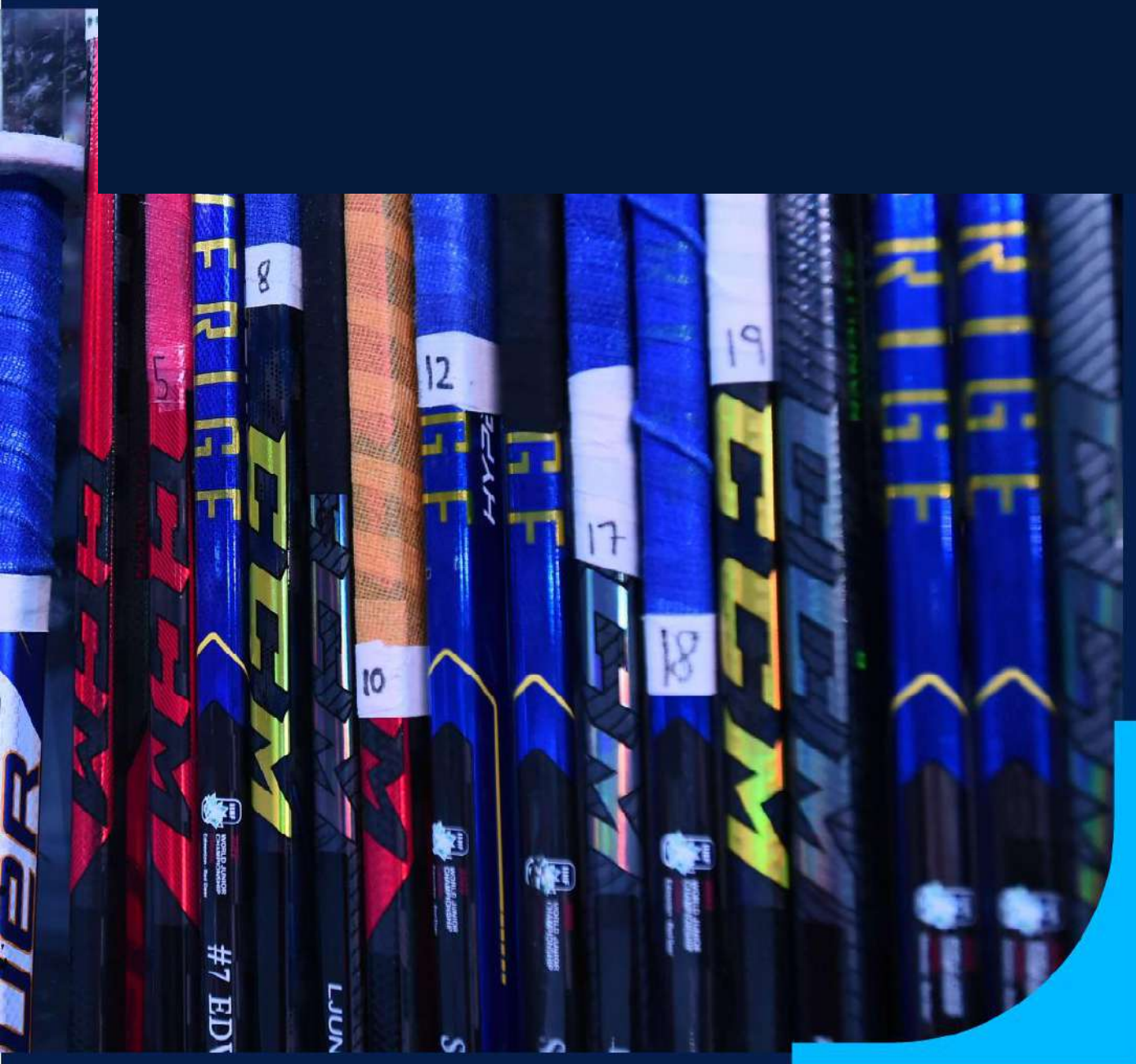
Se il medico o il personale sanitario entra sul ghiaccio per assistere il portiere e non si verifica un ritardo eccessivo, il portiere può restare in partita. L'arbitro non concede tuttavia tempo supplementare per permettergli di riprendere la posizione, né alcun riscaldamento.

8.3. SANGUE

Un giocatore che sanguina o presenta sangue visibile sull'equipaggiamento o sul corpo deve lasciare il ghiaccio alla successiva interruzione. Può rientrare soltanto dopo che l'emorragia è stata arrestata e il taglio o l'abrasione sono stati coperti, se necessario. L'equipaggiamento e/o la divisa interessati devono essere correttamente disinfettati oppure sostituiti.

SEZIONE 03

Equipaggiamento



EQUIPAGGIAMENTO

REGOLA 9 DIVISE

9.1. DIVISA DELLA SQUADRA

Tutti i giocatori di una squadra devono indossare uniformemente caschi, maglie, pantaloncini e calzettoni di modello e colore approvati.

Le maglie devono avere lo stesso disegno, compresi logo anteriore, numeri sulle maniche e sul retro e targhetta del nome. Il colore dominante deve coprire circa l'80% di maglia e calzettoni, esclusi nomi e numeri. Se i colori sono troppo simili e possono causare confusione, spetta alla squadra di casa cambiare maglia.

Tutti devono indossare durante il riscaldamento la stessa divisa e lo stesso numero usati in partita. Non sono consentite modifiche quali inserti in velcro, maglie sovradimensionate o colletti alterati. Chi non rispetta la regola non può partecipare; vedere la Regola 9.5.

Dopo l'inizio non è consentito cambiare o scambiare il numero. Lo stesso numero deve essere mantenuto per tutta la gara e l'intera competizione. Se una maglia è macchiata di sangue o gravemente strappata, un ufficiale può ordinare al giocatore di cambiarla con una maglia designata, con altro numero e senza nome.

Ogni squadra deve utilizzare divise ben distinguibili e contrastanti per casa e trasferta; soltanto i pantaloncini possono essere intercambiabili. Problemi riguardanti le divise, compreso il portiere, devono essere segnalati dall'arbitro alle Autorità competenti. I pantaloncini devono essere uniformi, di un solo colore su tutta la gamba, e non strappati o tagliati.

Non sono ammessi disegni, motivi, opere, scritte o slogan offensivi o osceni, né riferimenti denigratori a cultura, etnia o religione.

→ Consultare i codici degli eventi IIHF.

9.2. NUMERI E NOMI

Ogni giocatore deve portare un numero identificativo individuale alto 25-30 cm sul retro della maglia e 10 cm su entrambe le maniche. Sono ammessi soltanto numeri interi da 1 a 99; non sono consentiti 00, frazioni, decimali o numeri di tre cifre.

Il cognome completo deve figurare sul retro, all'altezza delle spalle, in lettere romane maiuscole a blocchi alte 10 cm e con carattere approvato dalla IIHF.

Chi ha capelli abbastanza lunghi da coprire nome o numero deve raccogliarli in una coda o inserirli sotto il casco.

EQUIPAGGIAMENTO

9.3. MAGLIA DEL GIOCATORE DI MOVIMENTO

I giocatori che non rispettano queste disposizioni non possono partecipare. La maglia non deve superare in lunghezza il fondo dei pantaloncini e le maniche non devono oltrepassare le dita dei guanti. Non sono consentiti inserti o aggiunte alla maglia standard né modifiche del fabbricante senza previa approvazione IIHF. La maglia deve essere indossata interamente fuori dai pantaloncini e sempre fissata correttamente mediante le apposite cinghie. Dopo un avvertimento, la mancata conformità comporta una penalità minore.

→ Regola 63 - Ritardo del gioco.

9.4. MAGLIA DEL PORTIERE

Il portiere non conforme non può partecipare. La maglia non deve essere eccessivamente larga e non può avere inserti o aggiunte; le modifiche del fabbricante richiedono approvazione IIHF. Non è consentito fissarla ai polsi o in altro modo creando un effetto «ragnatela». La lunghezza è illegale se copre lo spazio tra le gambe.

9.5. EQUIPAGGIAMENTO PROTETTIVO

L'equipaggiamento deve rispettare le norme di sicurezza ed essere utilizzato esclusivamente per proteggere, non per migliorare le capacità o ferire un avversario. È fortemente raccomandato l'uso di calze, manicotti o indumenti intimi resistenti ai tagli.

Tutte le protezioni, salvo guanti, casco, paradenti, protezione antitaglio del collo e gambali del portiere, devono essere indossate sotto la divisa durante partita e riscaldamento. L'arbitro ordina di coprire, cambiare o rimuovere un elemento non conforme. Dopo l'avvertimento, ogni giocatore della squadra che usa tale materiale è penalizzato secondo la Regola 12. Il rifiuto comporta una penalità minore per ritardo del gioco; il rientro senza correzione una cattiva condotta e, alla terza violazione, una cattiva condotta di partita.

9.6. CASCHI

Tutti i giocatori devono indossare un casco omologato per l'hockey, con sottogola sempre correttamente allacciato durante riscaldamento, partita, permanenza in panchina e box penalità. Il casco deve essere fissato in modo da non cadere. Se cade senza essere stato rimosso da un avversario, non era correttamente fissato. Chi perde il casco durante il gioco deve lasciare immediatamente il ghiaccio.

EQUIPAGGIAMENTO

9.6. CASCHI - SEGUITO

Il giocatore non può raccogliere e rimettere il casco sul ghiaccio: deve raggiungere la panchina e uscire. La mancata osservanza comporta una penalità minore senza avvertimento; vedere la Regola 12. Può rientrare durante il gioco soltanto con casco e sottogola correttamente allacciati.

Nessuno può uscire dal box penalità senza casco allacciato. In caso contrario, il gioco si ferma quando la sua squadra controlla il disco e viene inflitta una penalità minore. Se il sottogola si slaccia ma il casco rimane in testa, il giocatore può continuare fino all'interruzione o all'uscita. Rimuovere intenzionalmente il casco di un avversario comporta una penalità minore per eccessiva durezza; vedere la Regola 51.

Se un tiro violento colpisce la maschera del portiere e l'arbitro ritiene che possa essere stordito, può interrompere il gioco per sicurezza se non vi è un'immediata occasione da rete. Se il portiere perde casco o maschera e la sua squadra controlla il disco, il gioco viene fermato subito; se controllano gli avversari, soltanto in assenza di una possibilità imminente di segnare. L'ingaggio si svolge in zona difensiva.

Se il portiere rimuove deliberatamente casco o maschera per ottenere un'interruzione, riceve una penalità minore per ritardo del gioco. Se lo fa durante una fuga, un tiro di rigore o uno shootout, viene assegnata una rete agli avversari; vedere la Regola 63.

9.7. PROTEZIONE DEL VISO

Sono ammessi tre tipi di protezione fissati al casco: visiera, griglia o visiera integrale. Tutti i giocatori nati dopo il 31 dicembre 1974 devono indossare almeno una visiera, fissata correttamente, non ribaltabile e capace di coprire interamente occhi e naso. Una protezione incrinata o rotta obbliga a lasciare subito il ghiaccio.

Non sono consentite visiere colorate o scure che impediscano il contatto visivo. Nelle competizioni IIHF le squadre devono assicurare l'uso di caschi specificamente omologati per l'hockey e il corretto fissaggio della protezione. Per hockey femminile e junior U20/U18 si applicano regole specifiche.

EQUIPAGGIAMENTO

9.8. EQUIPAGGIAMENTO PERICOLOSO

→ Regola 102 - Equipaggiamento specifico hockey femminile e Regola 202 - Hockey junior maschile.

È «equipaggiamento pericoloso» quello non conforme agli standard IIHF o ritenuto inadatto al gioco. Il giocatore viene allontanato dal ghiaccio e la squadra riceve un avvertimento; dopo l'avvertimento, tutti i compagni con materiale analogo vengono penalizzati secondo la Regola 12.

Rientrano nella definizione una visiera indossata in modo pericoloso, materiale non omologato, pattini o bastoni illegali, protezioni non portate sotto la divisa e guanti con il palmo tagliato. Sono vietati inserti metallici o materiali che possano ferire. L'arbitro può proibire qualsiasi elemento pericoloso; il rifiuto comporta penalità minore per ritardo del gioco. Un giocatore con lesione al volto può indossare una protezione omologata prescritta dal medico; gli avversari possono presentare obiezione alla IIHF.

Un bastone modificato con bordi non smussati viene ritirato finché non è reso sicuro. Nessuna penalità salvo rientro con il bastone non corretto, che comporta una penalità minore; vedere la Regola 63.

9.9. PARASTINCHI

Devono avere dimensioni tali da entrare nei calzettoni standard. Non sono consentite sporgenze o aggiunte.

9.10. PATTINI

Devono essere costituiti esclusivamente da scarpa, lama, portalama e lacci. La scarpa deve adattarsi al piede senza essere eccessivamente larga o lunga e senza accessori. La lama deve essere liscia, sempre fissata e priva di dentellature da pattinaggio artistico. Le estremità devono essere coperte dal portalama e non sporgere davanti alla punta o dietro il tallone come nei pattini da velocità. Sono vietati dispositivi meccanici che migliorino velocità o pattinata. I lacci possono avere qualsiasi colore non fluorescente e qualsiasi allacciatura, ma non devono toccare il ghiaccio.

9.11. PATTINI DEL PORTIERE

Devono avere una protezione anteriore non fluorescente. La lama deve essere piatta e non più lunga della scarpa. Sono vietate lame, sporgenze o dispositivi aggiunti per aumentare il contatto col ghiaccio.

EQUIPAGGIAMENTO

9.12. PROTEZIONE ANTITAGLIO DEL COLLO

Per tutti i giocatori e tutte le categorie IIHF è obbligatoria una protezione specifica, scelta in modo da coprire quanto più collo possibile. Deve essere indossata correttamente e non modificata. Dopo l'avvertimento, la violazione comporta una penalità minore secondo la Regola 12. Il portiere può fissare alla maschera un paracollo in materiale non pericoloso.

9.13. PARADENTI

La IIHF raccomanda a tutti i giocatori un paradenti, preferibilmente su misura, per proteggere denti e mascelle e contribuire a ridurre il rischio di commozione cerebrale. È fortemente raccomandato indossarlo correttamente ogni volta che si è sul ghiaccio. I giocatori senior che rientrano per età nelle categorie U20 o U18 devono utilizzare le protezioni previste per tali categorie. Per hockey femminile e junior U20/U18 si applicano le Regole 102 e 202.

REGOLA 10 BASTONI

10.1. BASTONE DEL GIOCATORE

Il bastone deve essere in legno o altro materiale approvato e privo di sporgenze. Può essere avvolto con nastro adesivo di qualsiasi colore per rinforzo o controllo del disco. L'asta deve essere dritta dalla sommità all'inizio della pala. La lunghezza massima è 1,63 m dal tallone alla sommità e 32,0 cm dal tallone alla punta della pala.

Eccezioni alla sola lunghezza dell'asta richiedono domanda scritta e approvazione preventiva IIHF e sono considerate soltanto per giocatori alti almeno 2,0 m; il massimo autorizzabile è 1,65 m. L'estremità superiore deve essere protetta. Se il cappuccio di un bastone metallico o in carbonio viene rimosso o cade, il bastone è considerato pericoloso.

EQUIPAGGIAMENTO

10.1. BASTONE DEL GIOCATORE - SEGUITO

La pala non può superare 7,6 cm di larghezza tra tallone e punto situato 1,5 cm prima del centro della punta, né essere inferiore a 5,0 cm; tutti i bordi devono essere smussati. La curvatura massima, misurata perpendicolarmente alla linea tra tallone e punta, è 1,9 cm. Vedere Regola 9.8 e Appendice III.

10.2. BASTONE DEL PORTIERE

Deve essere in legno o materiale approvato, senza sporgenze, e può essere nastrato. Sulla sommità deve avere un pomolo in nastro bianco o materiale approvato, spesso almeno 1,3 cm; in caso contrario il bastone è inadatto e deve essere cambiato senza penalità. L'asta deve essere diritta.

La pala non può superare 9,0 cm di larghezza, salvo al tallone dove il massimo è 11,5 cm, né 39,5 cm di lunghezza. La curvatura massima è 1,5 cm. La parte allargata dell'asta non può estendersi oltre 71 cm dal tallone né superare 9,0 cm di larghezza. Vedere Appendice III.

10.3. BASTONE ROTTO - GIOCATORE

È rotto il bastone che l'arbitro ritiene inadatto al gioco normale. Un giocatore può giocare senza bastone; se il bastone è rotto può continuare soltanto dopo averlo lasciato cadere, altrimenti riceve una penalità minore.

Può ricevere un sostituto dalla propria panchina, da un compagno sul ghiaccio oppure raccogliere il proprio bastone integro o quello di un compagno. È penalizzato se un bastone gli viene lanciato, fatto scivolare o tirato, oppure se usa quello di un avversario. Non può utilizzare il bastone del portiere; la violazione comporta una penalità minore. Il giocatore che usa un bastone lanciato dalla panchina o dal box non è penalizzato, ma la squadra responsabile riceve una penalità minore di panchina.

EQUIPAGGIAMENTO

10.4. BASTONE ROTTO O ABBANDONATO - PORTIERE

Il portiere può continuare con un bastone rotto fino all'interruzione o finché un compagno gliene consegna legalmente uno, passandolo di mano in mano. Non può essere lanciato; la violazione comporta una penalità minore per lancio del bastone secondo la Regola 53.

Un bastone integro caduto accidentalmente può essere consegnato, spostato, spinto o fatto scivolare verso il portiere da un compagno vicino, purché non interferisca con il gioco o distraga avversari. In caso contrario si infligge una penalità minore o un tiro di rigore. Il portiere non è penalizzato per averlo ricevuto.

Con bastone rotto o illegale il portiere non può recarsi alla panchina per sostituirlo, ma deve riceverlo come sopra. Può usare temporaneamente un bastone da giocatore. La violazione comporta una penalità minore.

10.5. MISURAZIONE DEL BASTONE

Non vi è limite al numero di richieste durante una partita, ma ciascuna squadra può presentarne una sola per ogni interruzione. La richiesta formale deve provenire dal capitano o da un capitano alternativo, riguardare un avversario presente sul ghiaccio e indicare la parte da misurare. Finché un ufficiale mantiene il contatto visivo, il bastone può essere misurato anche se il giocatore raggiunge la panchina.

L'arbitro porta il bastone al box penalità e misura immediatamente; entrambe le squadre rientrano in panchina. La curvatura viene controllata individuando il tallone mediante una linea immaginaria lungo l'asta e la base della pala e usando un calibro approvato IIHF; le altre dimensioni sono misurate con un metro. Il risultato viene comunicato al cronometrista e al capitano della squadra interessata.

Un bastone non conforme comporta una penalità minore e viene restituito alla panchina. Se il reclamo è infondato, la squadra richiedente riceve una penalità minore di panchina.

EQUIPAGGIAMENTO

10.5. MISURAZIONE DEL BASTONE - SEGUITO

Un giocatore che partecipa al gioco portando due bastoni, anche mentre ne consegna uno al portiere, riceve una penalità minore. La misurazione è consentita durante il tempo regolamentare, anche dopo una rete, che non può però essere annullata per l'esito. Non è ammessa dopo una rete nei supplementari, compresa una rete su tiro di rigore. È consentita prima o durante lo shootout secondo la Regola 10.7. Chi rompe deliberatamente il bastone o rifiuta di consegnarlo riceve una penalità minore più dieci minuti di cattiva condotta.

10.6. MISURAZIONE PRIMA DI UN TIRO DI RIGORE

Se il bastone è regolare, la squadra richiedente riceve una penalità minore di panchina, scontata indipendentemente dall'esito del tiro. Se è illegale, il giocatore riceve una penalità minore e un altro giocatore esegue il tiro. Il rifiuto di consegnarlo annulla il tiro di rigore e comporta una cattiva condotta.

10.7. MISURAZIONE PRIMA DI UNO SHOOTOUT

La richiesta deve precedere il fischio che avvia il tentativo. Se il bastone è regolare, la squadra richiedente perde il tentativo successivo, registrato come «nessuna rete». Se è illegale, la squadra responsabile perde il tentativo del giocatore, che non può più partecipare allo shootout; il tentativo è registrato come «nessuna rete».

10.8. BASTONE ILLEGALE

È illegale il bastone che non rispetta la Regola 10 dopo la misurazione, che non è stato consegnato legalmente dalla panchina o da un compagno, oppure quello di un avversario usato da un giocatore sul ghiaccio.

REGOLA 11 EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

11.1. EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

Salvo pattini e bastone, tutto l'equipaggiamento deve avere esclusivamente funzione protettiva e non offrire un vantaggio indebito nel difendere la porta. La IIHF può controllare tutto il materiale, bastoni compresi, e riferire alle Autorità competenti. Vedere Appendice III.

EQUIPAGGIAMENTO

11.2. GAMBALI

È vietato qualsiasi materiale che copra lo spazio tra ghiaccio e fondo dei gambali davanti ai pattini. Non sono ammessi disegni, scritte o slogan offensivi o osceni riferiti a cultura, etnia o religione. I gambali possono avere qualsiasi colore non fluorescente; sono vietati accessori come fogli di plastica. La larghezza massima indossata è 28 cm. Vedere Appendice III.

11.3. PROTEZIONE TORACE E BRACCIA

Deve essere anatomicamente proporzionata e specifica per la corporatura del portiere. Non sono consentite sporgenze sui bordi o lati del torace, all'interno o all'esterno delle braccia o sulle spalle. È ammessa una sovrapposizione laterale per proteggere le costole, senza superare lo spessore dei blocchi frontali e seguendo il profilo del torso. Se nella normale posizione accovacciata la protezione della spalla sale sopra il profilo, il materiale è illegale. Ogni protezione ritenuta eccessiva dai rappresentanti IIHF è illegale, anche se rientrava nei limiti precedenti. Vedere Appendice III.

11.4. PANTALONI

Devono essere proporzionati e specifici per la corporatura. Non è consentita imbottitura interna o esterna oltre quella necessaria alla protezione. Se indossati larghi chiudono lo spazio tra le gambe nella posizione accovacciata, sono illegali. Le protezioni delle cosce devono seguire il profilo della gamba; quelle piatte sono vietate. Qualsiasi pantalone giudicato non conforme dai rappresentanti IIHF è illegale. Le modifiche richiedono domanda preventiva alla IIHF. Vedere Appendice III.

11.5. GINOCCHIERE

Devono essere fissate con cinghie e collocate sotto la protezione della coscia dei pantaloni. Sono vietate alette fissate all'interno dei gambali sopra il ginocchio e non portate sotto la protezione della coscia. La ginocchiera interna separa il ginocchio dal ghiaccio. Deve essere stretta in modo da non coprire lo spazio tra le gambe, il cosiddetto «five hole». L'imbottitura tra la cinghia e il canale interno del ginocchio non è interessata da questa misurazione.

EQUIPAGGIAMENTO

11.5. GINOCCHIERE - SEGUITO

Non sono consentiti rilievi o cuciture rialzate. → Per maggiori informazioni consultare l'Appendice III - Equipaggiamento da hockey.

11.6. GUANTO PRESA

Il perimetro massimo è 114,5 cm. Il polsino deve essere largo 10,5 cm; è la parte che protegge il polso dal punto in cui l'articolazione del pollice incontra il polso. Qualsiasi protezione che unisca o amplii il polsino è considerata parte del guanto. La lunghezza massima del polsino, comprese le bordature, è 20,5 cm e tutte le misure seguono il suo profilo. La distanza dal tallone del guanto lungo la tasca, seguendo il profilo interno fino alla sommità della trappola a T, non può superare 46,0 cm. Il tallone è il punto in cui la linea verticale diritta dal polsino incontra il guanto. → Vedere Appendice III.

11.7. GUANTO BLOCCANTE

Deve essere rettangolare. L'aletta che protegge pollice e polso deve essere fissata al blocco e seguirne il profilo; non sono ammessi rilievi. L'imbottitura sul dorso non può superare 20,5 cm di larghezza e 38,5 cm di lunghezza, comprese le bordature. La protezione del pollice non può superare 18,0 cm dalla superficie bloccante. → Vedere Appendice III.

11.8. MASCHERE

I portieri devono indossare sempre una maschera omologata durante il gioco. Una maschera usata soltanto per aumentare la superficie di parata è illegale. Deve impedire al disco di attraversare le aperture. Può avere colore e disegno diversi da quelli dei compagni. Il portiere di riserva non deve indossarla in panchina o attraversando il ghiaccio dopo un intervallo. Per hockey femminile e junior U20/U18 si applicano le Regole 102 e 202. → Vedere Appendice III.

11.9. ISPEZIONI IIHF

I portieri non possono partecipare con equipaggiamento non conforme. La IIHF può effettuare controlli prima, durante o dopo qualsiasi partita e ritirare il materiale per misurarlo in un luogo sicuro. I controlli vengono registrati e portiere e responsabile del materiale firmano un accordo di fair play. Il materiale non conforme deve essere corretto prima dell'uso.

EQUIPAGGIAMENTO

11.9. ISPEZIONI IIHF - SEGUITO

Ulteriori irregolarità accertate nei controlli successivi vengono segnalate alle Autorità competenti. Il rifiuto di consegnare il materiale per la misurazione comporta le stesse sanzioni previste per equipaggiamento illegale.

REGOLA 12 EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE

12.1. EQUIPAGGIAMENTO ILLEGALE

Tutte le protezioni, salvo guanti, casco, paradenti, protezione antitaglio del collo e gambali del portiere, devono essere indossate sotto la divisa. Dopo un avvertimento, la violazione comporta una penalità minore. Il giocatore non può partecipare finché il materiale non è corretto o rimosso. Se rifiuta riceve una penalità minore; se rientra senza modifiche una cattiva condotta; alla terza violazione una cattiva condotta di partita.

12.2. GUANTI

Un guanto con il palmo totalmente o parzialmente rimosso o tagliato per usare la mano nuda è illegale e comporta una penalità minore. Se un reclamo è infondato, la squadra richiedente riceve una penalità minore di panchina per ritardo del gioco.

12.3. GOMITIERE

Le gomitiere prive di rivestimento esterno morbido in gommapiuma o materiale analogo, spesso almeno 1,5 cm, sono considerate pericolose.

12.4. FAIR PLAY

Le regole della Sezione 3 sono formulate nello spirito del fair play. Se la IIHF ritiene che tale spirito venga abusato, il materiale viene escluso finché un'udienza non ne stabilisce l'ammissibilità.

12.5. ISPEZIONI IIHF

La IIHF può controllare il materiale prima, durante o dopo ogni partita e ritirarlo a qualsiasi giocatore. Il materiale contestato o illegale deve essere corretto prima dell'uso. Ulteriori irregolarità sono segnalate alle Autorità competenti. Il rifiuto della misurazione comporta le stesse sanzioni previste per materiale illegale.

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLA 13 DISCO

13.1. DIMENSIONI

Il disco deve essere in gomma vulcanizzata o altro materiale approvato, spesso 2,5 cm, con diametro di 7,6 cm e peso tra 156 e 170 g. Tutti i dischi di gara devono essere approvati dalla IIHF. Logo, marchio e pubblicità non possono superare 4,5 cm di diametro o il 35% della superficie di ciascun lato. È consentita la stampa su entrambi i lati. → Vedere Appendice III.

13.2. FORNITURA

Il comitato organizzatore o la squadra di casa deve fornire un numero adeguato di dischi ufficiali mantenuti congelati. La scorta viene conservata presso il box penalità sotto il controllo di un ufficiale fuori dal ghiaccio o di un addetto. → Consultare i codici degli eventi IIHF.

13.3. DISCO ILLEGALE

Se durante il gioco compare sulla superficie un disco diverso da quello regolarmente in gioco, non si interrompe: l'azione continua con il disco legale fino a quando termina con un cambio di possesso.

EQUIPAGGIAMENTO

REGOLA 14 REGOLAZIONE DI ABBIGLIAMENTO O EQUIPAGGIAMENTO

14.1. REGOLAZIONE DI ABBIGLIAMENTO O EQUIPAGGIAMENTO

Il gioco non deve essere fermato né ritardato per sistemare abbigliamento, equipaggiamento, pattini o bastoni. È responsabilità del giocatore mantenerli in condizioni adeguate. Se occorre una regolazione, il giocatore deve lasciare il ghiaccio e il gioco continua con un sostituto. Non è consentito alcun ritardo per riparare o regolare il materiale del portiere: il portiere deve lasciare il ghiaccio ed essere immediatamente sostituito.

SEZIONE 04

Tipi di penalità



TIPI DI PENALITÀ

REGOLA 15 ASSEGNAZIONE DELLE PENALITÀ

15.1. ASSEGNAZIONE DI UNA PENALITÀ

Se una squadra in controllo del disco commette un'infrazione punibile con penalità minore, minore di panchina, maggiore, cattiva condotta o cattiva condotta di partita, l'arbitro fischia immediatamente e penalizza il responsabile o la squadra. Se l'infrazione è commessa dalla squadra non in controllo, l'arbitro alza il braccio per una penalità differita; quando la squadra responsabile ottiene il controllo, fischia e infligge la penalità. Chi viene espulso deve lasciare l'area delle panchine e non può più partecipare, neppure dirigendo dagli spalti o via radio. Le violazioni sono segnalate alle Autorità competenti. → Vedere Appendice IV, Tabella 1.

15.2. PENALITÀ MINORE - RETE SEGNATA

Se durante l'azione la squadra non responsabile segna, la penalità minore non viene inflitta; le penalità maggiori sono invece applicate normalmente. Se devono essere inflitte due o più penalità minori, il capitano della squadra responsabile indica all'arbitro quale viene annullata dalla rete e quali restano.

15.3. DOPPIA MINORE - RETE SEGNATA

Per colpo di testa (Regola 47), colpo con il pomolo (58), bastone alto (60) o colpo con la punta (62), se viene segnata una rete durante il differimento, al responsabile vengono inflitti due minuti. La penalità è annunciata come doppia minore, ma si scontano soltanto due minuti.

15.4. SQUADRA IN INFERIORITÀ - RETE SEGNATA

Se una squadra già in inferiorità per una o più penalità minori riceve un'ulteriore penalità differita e gli avversari segnano prima del fischio, la rete è valida. La nuova penalità viene inflitta e termina automaticamente la prima penalità minore già in corso secondo la Regola 16; le penalità maggiori restano. Se l'inferiorità deriva da una maggiore e viene segnalata una nuova minore, la rete annulla la nuova minore. Se la penalità differita avrebbe comportato un tiro di rigore e gli avversari segnano prima dell'interruzione, essa viene trasformata nella relativa penalità minore, doppia minore o maggiore e termina la prima minore già in corso.

TIPI DI PENALITÀ

15.4. SEGUITO

→ Regola 16 - Penalità minori.

15.5. POSIZIONE DELL'INGAGGIO

Quando durante un'interruzione una squadra riceve una o più penalità da inserire sul cronometro, l'ingaggio successivo si svolge in uno dei due punti della sua zona difensiva. Eccezioni: penalità dopo una rete, alla fine o all'inizio di un periodo: ingaggio al centro; penalità alla squadra difendente mentre gli attaccanti entrano oltre il bordo esterno del cerchio: ingaggio in zona neutra. La squadra in power play sceglie il punto nella zona terminale. Se entrambe le squadre commettono infrazioni nell'azione che causa l'interruzione, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona. → Regola 76.

REGOLA 16 PENALITÀ MINORI

16.1. PENALITÀ MINORE

Un giocatore diverso dal portiere viene escluso per due minuti senza possibilità di sostituzione.

16.2. INFERIORITÀ NUMERICA

Una squadra è in inferiorità quando ha meno giocatori sul ghiaccio dell'avversario nel momento della rete. Termina automaticamente la penalità minore o minore di panchina con meno tempo residuo; le penalità coincidenti non creano inferiorità. Se gli avversari segnano, termina la prima di tali penalità. La regola si applica anche a una rete assegnata, ma non a una rete su tiro di rigore.

Criteri: la squadra che subisce la rete è in inferiorità? Sta scontando una penalità minore sul cronometro? Se entrambe le risposte sono sì, termina la minore con meno tempo residuo, salvo penalità coincidenti. → Appendice IV, Tabella 12.

TIPI DI PENALITÀ

16.2. SEGUITO

Se due penalità minori della stessa squadra terminano nello stesso momento, il capitano indica all'arbitro quale giocatore rientra per primo e l'arbitro informa il cronometrista.

16.3. INFRAZIONI

L'elenco delle infrazioni punibili con penalità minore è nella Tabella 2 dell'Appendice IV.

REGOLA 17 PENALITÀ MINORI DI PANCHINA

17.1. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

Comporta l'esclusione per due minuti di un giocatore della squadra penalizzata. L'allenatore, tramite il capitano, può designare qualsiasi giocatore tranne il portiere; il giocatore entra subito nel box e sconta la penalità come se fosse stata inflitta a lui.

17.2. INFERIORITÀ NUMERICA

Per la spiegazione vedere la Regola 16.2.

17.3. INFRAZIONI

L'elenco delle infrazioni è nella Tabella 3 dell'Appendice IV.

REGOLA 18 PENALITÀ DOPPIE MINORI

18.1. PENALITÀ DOPPIA MINORE

Un giocatore diverso dal portiere viene escluso per quattro minuti senza possibilità di sostituzione.

18.2. INFERIORITÀ NUMERICA

Se viene segnalata una doppia minore e la squadra non responsabile segna durante il differimento, una delle due minori è annullata e il giocatore sconta i due minuti restanti. La penalità è annunciata come doppia minore ma sul cronometro compaiono soltanto due minuti. Vedere la Regola 16.2.

18.3. INFRAZIONI

L'elenco delle infrazioni è nella Tabella 4 dell'Appendice IV.



TIPI DI PENALITÀ

18.4. REVISIONE VIDEO SUL GHIACCIO DELLA DOPPIA MINORE PER BASTONE ALTO

Gli arbitri possono rivedere tutte le azioni che comportano una doppia minore per bastone alto, esclusivamente per confermare o annullare la decisione sul ghiaccio. La revisione è svolta dagli arbitri sul ghiaccio con gli altri ufficiali. Il consulente video può soltanto fornire le immagini e le angolazioni richieste; non è ammessa altra consultazione. Dopo la revisione l'arbitro può confermare oppure annullare la decisione. La regola si applica soltanto in determinati campionati IIHF. → Regola 38.5, Appendice V e codici degli eventi IIHF.

REGOLA 19 PENALITÀ COINCIDENTI

19.1. PENALITÀ MINORI COINCIDENTI

Quando a giocatori di entrambe le squadre vengono inflitte penalità minori coincidenti o di uguale durata, tutti entrano nei box e possono uscire soltanto alla prima interruzione successiva alla scadenza. Per i portieri vedere la Regola 27.1.

Per un numero uguale di minori coincidenti viene effettuata la sostituzione immediata e tali penalità non sono considerate ai fini della penalità differita. Quando vengono inflitte più penalità a entrambe le squadre, si annulla un numero uguale di penalità minori e maggiori; l'eventuale differenza viene scontata normalmente e indicata sul cronometro. Se non vi è differenza, tutti scontano il tempo assegnato ma escono soltanto alla prima interruzione. Per i supplementari vedere la Regola 84. → Appendice IV, Tabelle 15 e 16.

19.2. PENALITÀ MAGGIORI COINCIDENTI

Quando a entrambe le squadre vengono inflitte penalità maggiori coincidenti o penalità di uguale durata comprendenti una maggiore, tutti i giocatori penalizzati entrano nei box e possono uscire soltanto alla prima interruzione successiva alla scadenza.

TIPI DI PENALITÀ

19.2. SEGUITO

Per un numero uguale di maggiori coincidenti si effettuano sostituzioni immediate e tali penalità non contano ai fini della penalità differita; vedere Regola 26. Se uno o entrambi i giocatori ricevono anche una cattiva condotta di partita, non è necessario collocare sostituti nel box.

19.3. ULTIMI CINQUE MINUTI E SUPPLEMENTARI

Negli ultimi cinque minuti del tempo regolamentare o in qualsiasi momento dei supplementari, se nella stessa interruzione un giocatore della squadra A riceve una minore o doppia minore e un giocatore della squadra B una maggiore, la differenza di tre minuti o un minuto viene scontata immediatamente come penalità maggiore. Ciò vale anche dopo l'annullamento delle penalità coincidenti. Il giocatore penalizzato o il sostituto entra immediatamente nel box; la differenza è indicata sul cronometro e scontata come maggiore, indipendentemente dal numero di giocatori sul ghiaccio.

19.4. APPLICAZIONE DELLA REGOLA DELLE PENALITÀ COINCIDENTI

Quando entrambe le squadre ricevono più penalità nella stessa interruzione, gli arbitri determinano la forza numerica annullando prima il maggior numero possibile di penalità maggiori e poi il maggior numero possibile di minori, minori di panchina e doppie minori. → Appendice IV, Tabella 13.

REGOLA 20 PENALITÀ MAGGIORI

20.1. PENALITÀ MAGGIORE

Viene inflitta a chi commette un fallo fisico mettendo sconsideratamente in pericolo l'avversario in modo tale che, secondo l'arbitro, una minore o doppia minore non sia sufficiente. La valutazione considera gravità dell'infrazione e del contatto, grado di violenza e riprovevolezza generale. Alla prima maggiore della partita, il giocatore, salvo il portiere, viene escluso per cinque minuti senza sostituzione. Se riceve contemporaneamente maggiore e minore, sconta prima la maggiore, salvo l'applicazione della Regola 19.2, nel qual caso viene registrata e scontata prima la minore.

TIPI DI PENALITÀ

20.2. INFERIORITÀ NUMERICA

Una penalità maggiore causa inferiorità, ma il giocatore non esce dal box quando gli avversari segnano: deve scontare tutti i cinque minuti.

20.3. SOSTITUZIONE

Se il giocatore con penalità maggiore viene escluso dalla partita o è infortunato, la squadra colloca immediatamente un sostituto nel box, che può uscire legalmente alla scadenza.

20.4. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA AUTOMATICA

Viene applicata al giocatore che riceve una seconda penalità maggiore o una seconda cattiva condotta nella stessa partita, nonché ogni volta che una maggiore riguarda un'infrazione indicata nelle tabelle di riferimento. Il giocatore è escluso per il resto della gara, ma può essere sostituito dopo cinque minuti. → Appendice IV, Tabella 6.

20.5. INFRAZIONI

L'elenco delle infrazioni punibili con maggiore è nelle Tabelle 5, 6 e 7 dell'Appendice IV.

20.6. REVISIONE VIDEO DELLE PENALITÀ MAGGIORI

Gli arbitri devono rivedere tutte le azioni che comportano una maggiore per confermare o modificare la decisione. Le situazioni di rissa della Regola 46 sono rivedibili soltanto nel caso del pugno pericoloso a sorpresa della Regola 46.13. La revisione è svolta esclusivamente dagli arbitri sul ghiaccio con la tecnologia prevista dalla Regola 38.5. Il consulente video può fornire soltanto le immagini e le angolazioni richieste. Dopo la revisione l'arbitro può confermare la maggiore, ridurla a una penalità inferiore per la stessa infrazione oppure annullarla. La regola vale soltanto in determinati campionati IIHF. → Appendice V.

TIPI DI PENALITÀ

20.7. RAPPORTO

Tutte le penalità maggiori e le relative circostanze devono essere segnalate alle Autorità competenti immediatamente dopo la partita.

REGOLA 21 AZIONI PERICOLOSE

21.1. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Vengono inflitte a chi compie un'azione non contemplata dalle regole che, secondo l'arbitro, mette in pericolo una persona coinvolta nella partita.

21.2. MISURE DISCIPLINARI

Le Autorità competenti possono applicare, a propria discrezione, disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 22 PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA

22.1. CATTIVA CONDOTTA

Un giocatore diverso dal portiere viene escluso per dieci minuti e può essere sostituito immediatamente. Alla scadenza rimane nel box fino alla successiva interruzione. Una seconda cattiva condotta nella stessa partita comporta automaticamente una cattiva condotta di partita.

22.2. CATTIVA CONDOTTA DEL PORTIERE

La penalità del portiere viene scontata da un giocatore che era sul ghiaccio al momento dell'interruzione, designato dall'allenatore tramite il capitano.

22.3. INFERIORITÀ NUMERICA

La cattiva condotta da sola non causa inferiorità, salvo che sia accompagnata da una minore o maggiore. Se minore e cattiva condotta sono simultanee, la squadra colloca immediatamente un sostituto nel box per scontare la minore; se gli avversari segnano, la minore termina secondo le regole e inizia subito la cattiva condotta del giocatore originariamente penalizzato. Se maggiore e cattiva condotta sono simultanee, la squadra colloca subito un sostituto nel box e il rimpiazzo può entrare soltanto da lì.

TIPI DI PENALITÀ

22.4. RAPPORTO

Tutte le cattive condotte per abuso nei confronti degli ufficiali devono essere segnalate dettagliatamente alle Autorità competenti.

22.5. INFRAZIONI

L'elenco è nella Tabella 9 dell'Appendice IV.

REGOLA 23 CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

23.1. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Comporta l'esclusione del giocatore per il resto della partita; è consentita la sostituzione. Nei registri vengono attribuiti venti minuti al giocatore.

23.2. MISURE DISCIPLINARI

Giocatore, allenatore o altro personale che riceve questa penalità viene segnalato alle Autorità competenti, che possono adottare ulteriori misure secondo la Regola 28 e il Codice disciplinare IIHF.

23.3. CATEGORIA GENERALE

La procedura è descritta nel Codice disciplinare IIHF.

23.4. ABUSO NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI

La procedura è descritta nel Codice disciplinare IIHF.

23.5. INFRAZIONI CON IL BASTONE

La procedura è descritta nel Codice disciplinare IIHF.

23.6. INFRAZIONI FISICHE

La procedura è descritta nel Codice disciplinare IIHF.

23.7. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA AUTOMATICA

Vedere la Regola 20.4.

TIPI DI PENALITÀ

23.8. ALTRE INFRAZIONI

Oltre alle infrazioni della Tabella 8 dell'Appendice IV, una cattiva condotta di partita può derivare da: interferire con uno spettatore o colpirlo; insulti razziali, sessuali o discriminatori; sputare o spalmare sangue su un avversario o spettatore; mordere un avversario o spettatore. Chi interferisce fisicamente con gli spettatori, partecipa a un alterco o lancia oggetti contro di loro riceve automaticamente una cattiva condotta di partita; l'arbitro segnala l'episodio alle Autorità competenti.

REGOLA 24 TIRO DI RIGORE

24.1. TIRO DI RIGORE

Serve a ripristinare un'occasione da rete perduta a causa di un'infrazione della squadra responsabile, secondo i criteri di queste regole.

24.2. PROCEDURA

L'arbitro annuncia il motivo e il giocatore scelto. Il disco viene posto al centro; al fischio il giocatore lo conduce verso la porta e tenta di segnare. Il disco deve avanzare verso la linea di porta; dopo il tiro l'azione è conclusa. Non si può segnare su rimbalzo, salvo disco su palo o traversa, poi sul portiere e direttamente in rete. Il tiro termina quando il disco attraversa la linea di porta o si ferma completamente.

È consentita la manovra «lacrosse» se il disco non supera l'altezza delle spalle e, al rilascio, quella della traversa; vedere Regola 80.1. È vietata la rotazione completa di 360° «spin-o-rama»: l'arbitro ferma il tiro e non concede la rete. Solo un portiere designato o sostituto può difendere e deve restare nell'area fino al primo tocco del disco. Se era stato sostituito da un giocatore, può rientrare prima del tiro.

TIPI DI PENALITÀ

24.2. PROCEDURA - SEQUITO

La squadra penalizzata può sostituire il portiere, ma il sostituto deve restare in partita fino alla successiva interruzione. Durante il tiro tutti gli altri giocatori si ritirano ai lati davanti alle rispettive panchine.

24.3. GIOCATORE DESIGNATO

L'allenatore o il capitano della squadra non responsabile sceglie qualsiasi giocatore di movimento non penalizzato. La scelta è comunicata all'arbitro e non può essere modificata.

24.4. VIOLAZIONI DURANTE IL TIRO

Se il portiere lascia anticipatamente l'area o commette un'infrazione, il tiro prosegue; se fallisce viene ripetuto. Per la prima infrazione minore del portiere non viene inflitta penalità ma il tiro si ripete; alla seconda, se fallisce, cattiva condotta e ripetizione; alla terza, cattiva condotta di partita e rete assegnata. Se il portiere commette un fallo da maggiore che causa il fallimento, il tiro si ripete e vengono inflitte le penalità.

Il portiere può parare in qualsiasi modo salvo lanciare bastone o oggetti, rimuovere deliberatamente casco o maschera o spostare intenzionalmente la porta: in tali casi viene assegnata una rete. Se la porta si sposta accidentalmente durante la parata, l'arbitro assegna la rete se il disco sarebbe entrato, altrimenti fa ripetere il tiro; se si sposta dopo che il disco ha attraversato la linea, il tiro è già concluso.

Se la squadra avversaria interferisce o distrae il tiratore causando il fallimento, si concede un secondo tentativo, una minore di panchina e, se responsabile un giocatore in panchina, una cattiva condotta; allenatore o personale responsabile ricevono cattiva condotta di partita e vengono segnalati. Se è la squadra del tiratore a distrarre il portiere e il tiro riesce, la rete è annullata e viene inflitta una minore di panchina.

TIPI DI PENALITÀ

24.4. VIOLAZIONI - SEGUITO

Se uno spettatore lancia un oggetto che, secondo l'arbitro, interferisce con il tiratore o il portiere, il tiro viene ripetuto. Per la misurazione del bastone vedere le Regole 10.5 e 10.6.

24.5. POSIZIONE DELL'INGAGGIO

Se viene segnata una rete, l'ingaggio è al centro. Se non viene segnata, si effettua in uno dei punti terminali della zona del tiro, salvo che un'altra regola imponga una posizione diversa, ad esempio ingresso irregolare degli attaccanti o penalità alla squadra attaccante nella stessa azione. → Regola 76.2.

24.6. RISULTATI

Se il tiro produce una rete, non si infligge un'ulteriore penalità al responsabile salvo che l'infrazione comporti una maggiore o una cattiva condotta. Se avrebbe comportato una minore, nessuna minore aggiuntiva viene scontata qualunque sia l'esito. Se avrebbe comportato una doppia minore o vi è un'ulteriore minore nella stessa azione, la prima non viene inflitta perché il tiro ripristina l'occasione; la seconda viene scontata indipendentemente dalla rete. È annunciata come doppia minore ma si scontano due minuti. Nessuna penalità termina per una rete su tiro di rigore.

Se nella stessa interruzione vengono assegnati due tiri alla medesima squadra, può essere segnata o assegnata una sola rete. Se il primo entra, il secondo non viene eseguito, ma la penalità relativa alla seconda infrazione viene inflitta.

24.7. CRONOMETRAGGIO

Se l'infrazione avviene durante il tempo di gioco, il tiro viene assegnato ed eseguito immediatamente anche se il fischio ritardato porta alla scadenza del periodo. Il tempo necessario non è incluso nel tempo regolamentare né nei supplementari.

24.8. INFRAZIONI

Il tiro di rigore viene assegnato quando un giocatore in zona neutra o d'attacco, in controllo del disco o in grado di ottenerlo, con soltanto il portiere da superare, subisce un fallo da dietro che gli impedisce una ragionevole occasione da rete.

TIPI DI PENALITÀ

24.8. INFRAZIONI - SEGUITO

L'arbitro non interrompe il gioco finché la squadra attaccante non perde il possesso. Lo scopo è ripristinare una ragionevole occasione da rete. Se il giocatore che ha subito il fallo o un compagno riesce comunque a ottenerla, non viene assegnato il tiro di rigore; si segnala la penalità appropriata, da infliggere se non viene segnata una rete. «Controllo del disco» significa spingerlo con bastone, mano o piedi.

Per un fallo da dietro devono essere soddisfatti quattro criteri: l'infrazione avviene in zona neutra o d'attacco; è commessa da dietro, salvo fallo frontale del portiere durante una fuga; il giocatore in controllo, o chiaramente in grado di ottenerlo, perde una ragionevole occasione da rete; nessun avversario si trova tra lui e il portiere. L'esecuzione di un tiro non esclude automaticamente il tiro di rigore se il fallo ha ridotto significativamente l'occasione.

Se il difensore gioca prima il disco e poi fa cadere l'avversario, non si assegna il tiro di rigore ma una minore per sgambetto. Se l'attaccante supera il portiere, trova la porta vuota e subisce un fallo da dietro mentre il portiere è ancora sul ghiaccio, si assegna un tiro di rigore, non una rete. → Appendice IV, Tabella 9.

REGOLA 25 RETI ASSEGNATE

25.1. RETE ASSEGNATA

Viene assegnata alla squadra attaccante quando gli avversari hanno tolto il portiere e un attaccante ha o avrebbe ottenuto possesso e controllo in zona neutra o d'attacco, senza difensori tra sé e la porta, e un'infrazione gli impedisce di segnare. → Regola 25.3.

25.2. PORTIERE SUL GHIACCIO

Viene assegnata una rete quando un attaccante con occasione imminente è impedito dal segnare perché un difensore sposta la porta, deliberatamente o accidentalmente, e si stabilisce che il disco sarebbe entrato tra i pali nella loro posizione normale. → Regola 63.7.

TIPI DI PENALITÀ

25.3. PORTIERE FUORI DAL GHIACCIO

Con il portiere avversario sostituito, se un giocatore in controllo del disco, o in grado di ottenerlo, in zona neutra o d'attacco viene sgambettato o subisce un altro fallo senza avversari tra sé e la porta, perdendo una ragionevole occasione, l'arbitro ferma subito il gioco e assegna una rete. L'elenco è nella Tabella 10 dell'Appendice IV.

25.4. DURANTE UN TIRO DI RIGORE

Viene assegnata una rete se il portiere tenta di fermare il tiro lanciando bastone o altro oggetto, spostando la porta deliberatamente o accidentalmente oppure togliendo la maschera per ottenere un'interruzione. → Regola 63.7.

REGOLA 26 PENALITÀ DIFFERITE

26.1. PENALITÀ DIFFERITA

Se un terzo giocatore viene penalizzato mentre due compagni stanno già scontando penalità, il suo tempo non inizia finché non termina una delle due precedenti. Deve entrare subito nel box ed essere sostituito, affinché la squadra non scenda sotto tre giocatori di movimento. Se due penalità terminano insieme, il capitano indica quale giocatore rientra per primo e l'arbitro informa il cronometrista.

26.2. SCADENZA

Quando tre giocatori della stessa squadra sono penalizzati contemporaneamente e il terzo è sostituito sul ghiaccio, nessuno può rientrare durante il gioco finché la squadra non ha diritto a più di quattro giocatori. Alla prima interruzione può rientrare chi ha già terminato la penalità. Durante il gioco il cronometrista libera i giocatori nell'ordine di scadenza soltanto quando la forza numerica lo consente; altrimenti attendono la prima interruzione.

26.3. PENALITÀ MAGGIORE E MINORE

Se una maggiore e una minore sono inflitte contemporaneamente a giocatori diversi della stessa squadra, il cronometrista registra per prima la minore.

TIPI DI PENALITÀ

REGOLA 27 PENALITÀ DEL PORTIERE

27.1. PENALITÀ MINORE

Il portiere non entra nel box: la minore viene scontata da un compagno che era sul ghiaccio al momento dell'interruzione, designato dall'allenatore tramite il capitano e non sostituibile. Un giocatore già penalizzato non può scontarla. Se il portiere è coinvolto in penalità coincidenti e la squadra deve giocare in inferiorità per ulteriori penalità a suo carico, l'allenatore può designare qualsiasi giocatore tramite il capitano.

27.2. PENALITÀ MAGGIORE

Anche la maggiore del portiere è scontata immediatamente da un compagno presente sul ghiaccio, designato dall'allenatore tramite il capitano e non sostituibile. Se maggiore e cattiva condotta di partita coincidono con una maggiore avversaria, nessuno deve scontare la penalità nel box perché il portiere è escluso. Due maggiori nella stessa partita comportano cattiva condotta di partita automatica: il portiere è escluso e sostituito da un compagno o dal portiere di riserva, che può indossare l'equipaggiamento completo.

27.3. CATTIVA CONDOTTA

Viene scontata da un compagno che era sul ghiaccio, designato dall'allenatore tramite il capitano.

27.4. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Il portiere viene sostituito da un compagno o dal portiere di riserva, autorizzato a usare l'equipaggiamento completo.

27.5. ABBANDONO DELL'AREA DI PORTA

Il portiere che lascia le immediate vicinanze della propria area durante un alterco riceve una minore. Se l'alterco avviene nell'area o vicino a essa, l'arbitro lo dirige in una zona neutra senza penalizzarlo. Nessuna minore viene inflitta se era legittimamente diretto alla panchina per essere sostituito e poi viene coinvolto. Durante le interruzioni non può recarsi alla panchina per bastone, equipaggiamento, riparazioni, infortunio o istruzioni senza il permesso dell'arbitro.

TIPI DI PENALITÀ

27.5. SEGUITO

Senza autorizzazione deve essere sostituito immediatamente e senza ritardi oppure la squadra riceve una penalità minore di panchina. → Regola 63.

27.6. PARTECIPAZIONE OLTRE LA LINEA ROSSA CENTRALE

Il portiere che partecipa intenzionalmente giocando il disco o caricando un avversario oltre la linea rossa centrale riceve una penalità minore. Fa fede la posizione del disco.

27.7. ZONA RISERVATA AL PORTIERE

Il portiere non può giocare il disco fuori dalla zona designata dietro la porta. Se lo fa dietro la linea di porta, riceve una minore per ritardo del gioco. Fa fede la posizione del disco. Nessuna penalità se mantiene un pattino a contatto con l'area di porta. La zona trapezoidale è delimitata da linee diagonali: 6,80 m sulla linea di porta e 8,60 m sulla balaustra. → Appendice VI.

27.8. INFRAZIONI SPECIFICHE

L'elenco è nella Tabella 11 dell'Appendice IV.

REGOLA 28 DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

28.1. DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

Le Autorità competenti possono indagare su qualsiasi episodio connesso a partite sotto la giurisdizione IIHF, comprese competizioni, preparazione, allenamenti, amichevoli e campionati. Possono imporre ulteriori misure per infrazioni commesse durante o dopo la partita da giocatori, allenatori, personale o dirigenti, anche se non sanzionate dagli arbitri. L'allenatore capo è sempre responsabile del comportamento della squadra e può ricevere disciplina supplementare per violazioni evidenti.

28.2. PARTITE PRE-CAMPIONATO E AMICHEVOLI

Per la disciplina supplementare consultare il Codice disciplinare IIHF.

TIPI DI PENALITÀ

REGOLA 29 SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA

La raccolta e la spiegazione dei segnali sono contenute nell'Appendice I - Segnali degli ufficiali di gara.

SEZIONE 05

Ufficiali



UFFICIALI

REGOLA 30 DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI

30.1. DESIGNAZIONE

La IIHF designa per ogni partita gli ufficiali sul ghiaccio (arbitri, linesperson e riserve) e quelli fuori dal ghiaccio (coach arbitrali, consulente video, segnapunti, cronometrista ecc.). → Consultare i codici degli eventi e gli Statuti e Regolamenti IIHF.

REGOLA 31 ARBITRI

31.1. ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO

Tutti gli arbitri indossano pantaloni neri, maglia ufficiale IIHF, casco nero omologato con visiera, protezione antitaglio del collo, protezioni e fischietti approvati.

31.2. CONTROVERSIE

Gli arbitri hanno la supervisione generale e il pieno controllo di ufficiali fuori dal ghiaccio e giocatori, anche durante le interruzioni; in caso di controversia la loro decisione è definitiva. Per il fattore umano del fischio, l'arbitro può considerare l'azione terminata poco prima del suono effettivo; il disco liberatosi o entrato prima del fischio non cambia la decisione se l'azione era già stata considerata ferma. Le controversie su tempo o scadenza delle penalità sono rimesse all'arbitro, che può usare il consulente video. → Regole 37 e 38.

31.3. INGAGGI

Un arbitro effettua l'ingaggio iniziale di ogni periodo nel tempo regolamentare. Tutti gli altri sono competenza dei linesperson.

31.4. COMPITI GENERALI

Gli arbitri infliggono le penalità previste e prendono la decisione finale sul ghiaccio per le reti contestate, consultando eventualmente i linesperson. Non fermano il gioco per fuorigioco (Regola 83) o liberazione vietata (81), di competenza dei linesperson, salvo impossibilità imprevista. → Manuale e linee guida degli ufficiali IIHF e OPM.

31.5. RETI

Gli arbitri fanno annunciare al pubblico la decisione sulla validità di una rete apparente.

UFFICIALI

31.5. RETI - SEGUITO

Se previsto, il segnapunti, con il consulente video, conferma marcatore e assist. Ogni volta che la luce di rete viene accesa durante il gioco ma la rete non è valida, l'arbitro fa annunciare il motivo alla prima interruzione, anche se la luce è stata attivata per errore. L'arbitro comunica marcatore e assist oppure soltanto il marcatore, che segnapunti e statistici confermano. Nomi e assist vengono annunciati. Se una rete è annullata, il motivo viene comunicato correttamente al pubblico.

31.6. UFFICIALI FUORI DAL GHIACCIO

Prima dell'inizio gli arbitri verificano che siano ai propri posti e che dispositivi di cronometraggio e segnalazione funzionino.

31.7. PENALITÀ

L'infrazione viene annunciata come comunicata dall'arbitro. Se entrambe le squadre sono penalizzate nella stessa azione, viene annunciata per prima la penalità del giocatore ospite.

31.8. DIVISE DEI GIOCATORI

Gli arbitri assicurano che tutti siano vestiti correttamente e usino sempre il materiale regolamentare approvato, compreso il programma di esposizione dei marchi sul ghiaccio.

31.9. RAPPORTI

L'arbitro riferisce tempestivamente e dettagliatamente: cattive condotte per abuso degli ufficiali; cattive condotte di partita; alterchi con spettatori; episodi insoliti sul ghiaccio o fuori, prima, durante o dopo la gara; penalità maggiori.

31.10. INIZIO E FINE DI PARTITA E PERIODI

Gli arbitri o il cronometrista ufficiale ordinano alle squadre di entrare sul ghiaccio all'ora stabilita per l'inizio della partita e di ciascun periodo.

UFFICIALI

31.10. INIZIO E FINE DI PARTITA E PERIODI - SEGUITO

Se l'inizio della partita è ritardato di oltre quindici minuti o la ripresa dopo un intervallo approvato subisce un ritardo ingiustificato, gli arbitri indicano nel rapporto la causa e la squadra responsabile. Alla fine di ogni periodo restano sul ghiaccio finché tutti i giocatori sono entrati negli spogliatoi. Entrata e uscita sono descritte nella Regola 86.5.

31.11. IMPOSSIBILITÀ DI CONTINUARE

Se un arbitro lascia accidentalmente il ghiaccio o si infortuna al punto da non poter svolgere i compiti durante il gioco, la partita viene fermata automaticamente. Nei campionati IIHF sono designati ufficiali di riserva, utilizzati in caso di infortunio. → Manuale e linee guida degli ufficiali IIHF e OPM.

REGOLA 32 LINESPERSON

32.1. ABBIGLIAMENTO ED EQUIPAGGIAMENTO

Pantaloni neri, maglia ufficiale IIHF, casco nero omologato con visiera, protezione antitaglio del collo, protezioni e fischietti approvati.

32.2. INGAGGI

Il linesperson effettua tutti gli ingaggi salvo quello iniziale di ciascun periodo nel tempo regolamentare.

32.3. COMPITI GENERALI

È generalmente responsabile di fuorigioco e liberazione vietata e può fermare il gioco nelle altre situazioni delle Regole 32.4 e 32.5. → Regole 81 e 83 e Manuale procedure IIHF.

32.4. RAPPORTO ALL'ARBITRO

Comunica agli arbitri la propria interpretazione di ogni episodio. Può fermare il gioco e riferire quando vi sono: troppi giocatori sul ghiaccio; oggetti lanciati da panchina o box; interferenza del personale con un ufficiale; bastone sostitutivo ricevuto illegalmente; interferenza dalla panchina o dal box sul disco o su un avversario; portiere che gioca il disco fuori dalla zona designata. → Regole 74, 75, 39, 10, 56 e 63.

UFFICIALI

32.4. RAPPORTO ALL'ARBITRO - SEQUITO

Al termine dell'azione riferisce circostanze relative a penalità maggiori, cattive condotte, cattive condotte di partita, abuso o violenza fisica contro ufficiali, condotta antisportiva e azioni pericolose. Se vede un'infrazione dell'attaccante non rilevata prima di una rete, la segnala, la rete è annullata e viene inflitta la penalità. Ferma immediatamente e riferisce un bastone alto non rilevato che ha causato lesione e richiede una doppia minore.

32.5. INTERRUZIONE DEL GIOCO

Il linesperson ferma il gioco per: sostituzione prematura del portiere; evidente infortunio grave non rilevato; invasione dell'area d'ingaggio; passaggio di mano a un compagno fuori dalla zona difensiva; disco colpito con la mano dal centro per vincere un ingaggio; disco colpito con bastone sopra le spalle; liberazione vietata; interferenza con spettatori; fuorigioco alla linea blu; disco fuori o ingiocabile; rete non vista dagli arbitri; interferenza di persona o giocatore non ammissibile; tiro di rigore previsto dalla Regola 53. → Regole 71, 8, 76, 79, 80, 81, 24, 83, 85, 78, 5, 74, 84 e 53.

32.6. IMPOSSIBILITÀ DI CONTINUARE

Se il linesperson lascia accidentalmente il ghiaccio o si infortuna e non può continuare, la partita viene fermata automaticamente.

UFFICIALI

32.6. SEGUITO

Nei campionati IIHF vengono designati ufficiali di riserva, utilizzati in caso d'infortunio. → Manuale e linee guida degli ufficiali IIHF e OPM.

REGOLA 33 SEGNAPUNTI UFFICIALE

33.1. COMPITI GENERALI

Prima della partita ottiene da team manager o allenatore l'elenco dei giocatori ammissibili e lo rende noto all'allenatore avversario. Il foglio formazione deve essere consegnato almeno 60 minuti prima. Registra capitano e capitani alternativi con le lettere C e A. Tiene il registro di reti, marcatori, assist e giocatori effettivamente partecipanti; statistiche e osservazioni seguono i codici IIHF. Al termine completa e firma il foglio ufficiale, lo prepara per la firma degli arbitri e lo inoltra alla IIHF.

33.2. RETI E ASSIST

Gli arbitri comunicano marcatore e assist; in determinate competizioni comunicano solo il marcatore e segnapunti e statistici confermano tutto. Richieste di modifica dei punti sono considerate soltanto entro la fine del gioco dal capitano o subito dopo da un rappresentante. Dopo la gara il foglio firmato è definitivo e viene inviato alla IIHF. Se la revisione video assegna una rete dopo che il gioco è proseguito, il segnapunti registra rete e assist al momento effettivo e informa il cronometrista per correggere i tempi. La rete è attribuita all'ultimo attaccante che tocca il disco prima dell'ingresso. Se un attaccante sta per raggiungere un disco libero e subisce un fallo che impedisce il tiro nella porta vuota, riceve il credito della rete assegnata. → Regola 78.

Gli assist, al massimo due, spettano agli ultimi compagni che toccano il disco prima del marcatore, purché nessun difensore ne ottenga il possesso.

UFFICIALI

33.2. RETI E ASSIST - SEQUITO

Gli assist possono essere attribuiti anche su una rete assegnata se arbitro o segnapunti ritengono che sarebbero stati concessi. Nell'ultimo minuto, quando il cronometro mostra i decimi, il tempo della rete è arrotondato al secondo successivo nei registri ufficiali. → Codici e regolamenti tecnologici IIHF.

33.3. FORMAZIONI

Gli allenatori devono consegnare l'elenco dei giocatori ammissibili, capitano e alternativi entro cinque minuti dalla fine del riscaldamento, cioè venti minuti prima dell'ingaggio. Il segnapunti ha così tempo di completarlo, restituirlo agli allenatori e consegnarne copia agli arbitri. Un membro dello staff fuori dal ghiaccio dovrebbe assisterlo. La mancata collaborazione viene segnalata alle Autorità competenti.

33.4. POSIZIONE

Il segnapunti è collocato nel proprio box di fronte alle panchine, con buona visuale, accesso a un monitor e dispositivo di comunicazione con il consulente video.

33.5. PENALITÀ

Aiuta il cronometrista delle penalità a identificare i giocatori sul ghiaccio quando il portiere è penalizzato o un giocatore è espulso. Durante un alterco controlla le panchine e registra numeri e ordine d'uscita dei giocatori.

REGOLA 34 CRONOMETRISTA DI GARA

34.1. COMPITI GENERALI

Registra l'ora di inizio e fine di ogni periodo. Avvia il cronometro alla caduta del disco e lo ferma al fischio o a una rete. Fa annunciare un minuto restante nel primo e secondo periodo e due minuti nel terzo. Devono essere disponibili cronometri manuali in caso di guasto. → Codici tecnologici IIHF.

UFFICIALI

34.2. INTERVALLI

Il cronometro elettronico indica il tempo restante dell'intervallo, avviato alla fine del periodo. Gli intervalli durano 15 minuti salvo diversa disposizione. In caso di ritardi insoliti occorre prudenza nell'avvio. Per richiamare le squadre: a 3 minuti, un segnale indica che dopo un minuto saranno chiamate; a 2 minuti, due segnali ordinano alla squadra di casa di uscire immediatamente, seguita dalla squadra ospite. L'organizzatore può proporre modifiche per garantire l'inizio puntuale. → Codici tecnologici IIHF.

34.3. SUPPLEMENTARI

Il cronometro viene impostato sulla durata prevista dalla Regola 84 e il periodo inizia subito dopo la pulizia completa del ghiaccio.

34.4. DISPOSITIVI DI SEGNALAZIONE

Se il dispositivo automatico manca o non funziona, il cronometrista segnala la fine del periodo con un fischietto.

34.5. INIZIO DEI PERIODI

Segnala ad arbitri e squadre l'inizio della partita e dei periodi; gli arbitri avviano prontamente il gioco. → Regola 77.

34.6. TELEVISIONE E EMITTENTE OSPITANTE (POWER BREAK)

Vedere la Regola 87 - Time-out.

34.7. VERIFICA DEL TEMPO

Il tempo perso per un falso ingaggio deve essere ripristinato. Il consulente video può assistere. In caso di controversia decidono definitivamente gli arbitri, con possibile supporto video. → Regola 37.6.

UFFICIALI

34.7. VERIFICA DEL TEMPO - SEGUITO

Il cronometrista verifica il tempo con un dispositivo supplementare omologato. Se il cronometro non parte alla ripresa, gli ufficiali possono fermare il gioco in assenza di occasione imminente oppure attendere la successiva interruzione; con cronometrista e consulente video ripristinano il tempo corretto. Se la revisione mostra una rete precedente all'interruzione, il consulente comunica tempo della rete e tempo da ripristinare.

REGOLA 35 CRONOMETRISTA DELLE PENALITÀ

35.1. COMPITI GENERALI

Registra correttamente tutte le penalità: giocatori, tipo, durata e momento; le stesse informazioni figurano sul foglio ufficiale. Informa giocatori e addetti dei tempi di scadenza. In caso di guasto usa il cronometro di gara; altrimenti quello delle penalità è ufficiale per le inferiorità. I giocatori escono soltanto quando indicato o secondo le regole.

Le infrazioni sono annunciate come comunicate dall'arbitro; nelle penalità simultanee si annuncia prima l'ospite. Se un giocatore riceve più cattive condotte di partita nella stessa interruzione, ne viene annunciata una sola. Cattive condotte e maggiori coincidenti non sono visualizzate sul cronometro, ma i giocatori vengono avvisati e liberati alla prima interruzione dopo la scadenza. La cattiva condotta inizia dopo tutte le altre penalità.

Se un giocatore esce anticipatamente, il cronometrista annota l'ora e informa gli arbitri. Deve assicurarsi che i penalizzati rientrino nel box prima dell'inizio di un nuovo periodo e impedire la ripresa finché non sono presenti.

35.2. EQUIPAGGIAMENTO

Devono essere disponibili cronometri manuali per eventuali guasti.

UFFICIALI

35.3. PENALITÀ DEL PORTIERE

La penalità è scontata da un compagno che era sul ghiaccio. Segnapunti e statistici aiutano a identificare i giocatori effettivamente presenti.

35.4. TIRO DI RIGORE

Registra sul modulo penalità ogni tiro assegnato, il nome del tiratore e il risultato.

35.5. CRONOMETRO DELLE PENALITÀ

È responsabile della corretta visualizzazione sul tabellone e segnala subito agli arbitri ogni discrepanza, apportando le correzioni ordinate. Se due giocatori di una squadra e uno dell'altra sono penalizzati insieme, chiede tramite l'arbitro quale penalità visualizzare.

35.6. RAPPORTO

Se una penalità comporta espulsione automatica, lo comunica all'arbitro affinché venga inflitta la cattiva condotta di partita. Nell'ultimo minuto, con decimi visualizzati, il tempo della penalità è arrotondato al secondo successivo sul foglio.

35.7. MISURAZIONE DEI BASTONI

Mette a disposizione calibro IIHF e metro e registra sul foglio dettagli e risultato delle misurazioni.

35.8. VERIFICA DEL TEMPO

Se una rete viene assegnata dopo revisione mentre il gioco è proseguito, adegua le penalità e riporta cronometri al momento della rete; anche una penalità in fase di segnalazione viene riportata a tale tempo.

REGOLA 36 PERSONALE STATISTICO

→ Consultare i Codici e regolamenti tecnologici IIHF.



UFFICIALI

REGOLA 37 REVISIONE VIDEO

37.1. REVISIONE VIDEO

La IIHF designa in ogni arena un consulente video fuori dal ghiaccio. È collocato in un'area appartata al livello superiore con visuale libera su entrambe le porte, spazio per quattro persone - consulente, tecnico, coach arbitrale e rappresentante arbitrale IIHF - e per monitor e sistemi di replay e registrazione. Consulente e coach hanno accesso a tutti i replay disponibili e a comunicazioni moderne dirette con gli ufficiali al box e sul ghiaccio. → Codici tecnologici IIHF.

37.2. PROCEDURE DI REVISIONE DELLE RETI

Ogni rete viene controllata. Se occorre ritardare la ripresa, l'ufficiale a livello ghiaccio segnala all'arbitro di attendere l'ingaggio centrale. Quando il consulente conferma la validità, autorizza la ripresa. Se serve una revisione estesa, fa suonare la sirena e viene annunciato che l'azione è in revisione. Dopo l'esame la rete viene annunciata normalmente oppure l'arbitro comunica il motivo dell'annullamento.

Se il consulente rileva una possibile rete non vista, contatta l'arbitro alla prima interruzione. Se stabilisce che una rete è stata segnata mentre il gioco continua, fa suonare subito la sirena e la rete viene assegnata. Se la prima interruzione coincide con la fine del periodo, entrambe le squadre restano in panchina fino alla conclusione. Se la rete è valida, cronometro di gara e delle penalità vengono riportati al momento della rete; se non vi è rete, nessuna correzione.

In una sola interruzione può essere assegnata una sola rete. Se una rete apparente della squadra A viene confermata, un'eventuale rete successiva della squadra B prima dell'interruzione non è valida. Se la rete apparente di A è illegale, per esempio per un evidente movimento di calcio, viene annullata e neppure la successiva rete di B viene assegnata.

UFFICIALI

37.2. PROCEDURE DI REVISIONE DELLE RETI - SEGUITO

Il gioco è considerato fermo al momento della rete apparente, sia essa convalidata o annullata, e cronometro di gara e penalità vengono ripristinati a quel momento. Le penalità segnalate tra la rete apparente e la successiva interruzione vengono inflitte normalmente, salvo una minore alla squadra che subisce la rete annullata dalla rete stessa secondo le Regole 16.2 e 18.2. Le infrazioni commesse dopo la prima interruzione vengono sempre scontate.

Durante la revisione tutti i giocatori, salvo i portieri, raggiungono immediatamente le panchine; il rifiuto può comportare cattiva condotta di partita e rapporto. Una potenziale rete deve essere rivista prima o durante la successiva interruzione: dopo la ripresa non può più essere convalidata o annullata. Il consulente video comunica direttamente con gli arbitri; la decisione degli ufficiali sul ghiaccio è definitiva. → Codici tecnologici IIHF.

37.3. SITUAZIONI SOGGETTE A REVISIONE VIDEO

Sono rivedibili: disco che attraversa la linea; disco in rete prima dello spostamento della porta o presenza dei criteri per convalidarla; disco in rete prima o dopo la scadenza del periodo; evidente movimento di calcio; disco diretto volontariamente in rete con qualsiasi parte del corpo diversa dal bastone; deviazione diretta su un ufficiale; disco colpito sopra la traversa; ingresso regolare attraverso l'apertura della porta; rete al termine di un'azione continua non influenzata dal fischio dovuto alla perdita di vista del disco; regolarità di tiri di rigore e shootout, compresi uscita anticipata del portiere, lancio del bastone, porta spostata, disco sollevato sopra le spalle, spin-o-rama, avanzamento continuo e doppio tocco o rimbalzo.

Il Coach's Challenge della Regola 38 è usato solo in alcune competizioni. Se non viene usato, gli arbitri possono rivedere a propria discrezione una possibile interferenza sul portiere secondo la Regola 69.

UFFICIALI

37.4. EVIDENTE MOVIMENTO DI CALCIO

Una rete derivante direttamente da un evidente movimento di calcio è annullata. Il video deve mostrare che l'attaccante ha spinto deliberatamente il disco con piede o pattino e che questo è entrato. Non è valida neppure dopo una deviazione su un altro giocatore, salvo deviazione sul bastone di un giocatore di movimento. È vietato anche calciare un elemento dell'equipaggiamento contro il disco, compresa la pala del proprio bastone. Una deviazione sul pattino senza calcio o un disco semplicemente orientato col pattino sono invece reti valide. → Regola 49.2.

37.5. DISCO COLPITO CON BASTONE ALTO

Fa fede il punto di contatto tra disco e bastone rispetto alla traversa. Se il contatto avviene su una parte del bastone all'altezza o sotto la traversa, la rete è valida anche se un'altra parte del bastone è più alta. → Regola 80.3.

37.6. REVISIONE VIDEO PER VERIFICARE IL TEMPO

La revisione può stabilire il tempo corretto. Ogni tempo perso per falso ingaggio, violazione d'ingaggio o disco fuori deve essere ripristinato; il consulente può essere consultato o intervenire direttamente. → Regole 76.8 e 85.7. In caso di controversia la decisione del consulente è definitiva, con l'assistenza del cronometrista e di un dispositivo supplementare omologato. Se il video mostra che una rete è stata segnata prima dell'interruzione, comunica il momento della rete e il tempo da ripristinare sui cronometri. → Regola 34.7.

UFFICIALI

37.7. GIUDICI DI PORTA - SENZA REVISIONE VIDEO

Nelle competizioni senza revisione video vengono utilizzati giudici dietro entrambe le porte, collocati in zone protette e approvate e senza cambiare lato. Segnalano normalmente con luce rossa se il disco è passato interamente tra i pali e oltre la linea. Decidono soltanto se il disco è entrato, non come o quando. La luce resta accesa cinque secondi ogni volta; la decisione finale spetta all'arbitro. → Codici tecnologici IIHF.

REGOLA 38 COACH'S CHALLENGE

38.1. GENERALE

Il meccanismo può essere usato soltanto per situazioni di rete o non rete e ritardo del gioco per disco oltre il vetro. L'ambito è molto ristretto: la decisione sul ghiaccio viene cambiata solo se il video offre una conclusione definitiva e incontestabile che era chiaramente errata. In caso di dubbio o revisione non conclusiva, viene confermata. → Codici tecnologici IIHF.

38.2. SITUAZIONI SOGGETTE A CHALLENGE

Una squadra può richiederlo esclusivamente per: fuorigioco che conduce a una rete; mancata interruzione in zona d'attacco, causata dagli attaccanti, che precede una rete, salvo disco uscito inosservato; possibile interferenza sul portiere, sia per chiedere l'annullamento di una rete sia per contestare una non-rete quando non vi è stato contatto iniziato dall'attaccante, il contatto è causato da un difensore o la posizione nell'area non ha ostacolato il portiere. → Regole 83 e 69.

UFFICIALI

38.2. SITUAZIONI SOGGETTE A CHALLENGE - SEGUITO

È inoltre possibile contestare una minore per ritardo del gioco - disco oltre il vetro - inflitta secondo la Regola 63.2 III, soltanto se il disco può essere stato deviato da giocatore, bastone, vetro o balaustra e non per una valutazione discrezionale. Non si può contestare una mancata chiamata: il challenge può solo annullare una penalità. Se fallisce viene inflitta un'ulteriore minore o doppia minore, oltre a quella esistente. → Regola 63.

38.3. AVVIO DEL COACH'S CHALLENGE

Deve essere comunicato verbalmente a un arbitro prima dell'ingaggio centrale successivo a una rete o, per non-rete dovuta a interferenza sul portiere e per disco oltre il vetro, prima della ripresa. La squadra non può ritardare indebitamente mentre decide: il diritto può essere negato e può essere inflitta una minore di panchina per ritardo. L'allenatore deve specificare ragione concreta e tempo approssimativo dell'infrazione; informazioni insufficienti possono comportare il rifiuto. È ammesso un solo challenge per squadra e interruzione.

38.4. PROCEDURA DI REVISIONE

La IIHF e l'organizzatore forniscono tecnologia adeguata affinché ufficiali sul ghiaccio e consulente video esaminino gli stessi replay. Dopo l'avvio, il consulente contatta immediatamente gli ufficiali responsabili e, prima di mostrare il video, chiede quale sia la decisione finale sul ghiaccio e che cosa abbiano osservato.

UFFICIALI

38.4. PROCEDURA DI REVISIONE - SEGUITO

Il consulente comunica via cuffia e fornisce il proprio contributo, ma gli ufficiali sul ghiaccio prendono la decisione finale. Decisione e replay vengono esaminati simultaneamente; al termine gli ufficiali confermano o cambiano la chiamata. L'arbitro informa cronometrista e annunciatore e comunica la decisione sul ghiaccio.

38.5. DIRITTO DI RICHIEDERE IL CHALLENGE

Le squadre possono richiederlo su azioni appropriate in qualsiasi momento della partita.

38.6. RISULTATO DI UN CHALLENGE RIUSCITO

Per fuorigioco o mancata interruzione in attacco che precede una rete, se la decisione è cambiata la rete è annullata, il cronometro torna al momento in cui il gioco avrebbe dovuto fermarsi e l'ingaggio si effettua nel punto corretto. Le penalità inflitte tra l'infrazione mancata e la revisione restano da scontare e vengono registrate al momento in cui il gioco avrebbe dovuto fermarsi.

Se una rete viene annullata per interferenza sul portiere, l'ingaggio è nel punto più vicino della zona neutra fuori dalla zona d'attacco. La revisione serve solo a decidere la rete e non a infliggere penalità minori o maggiori. Se una non-rete viene trasformata in rete perché l'interferenza non sussiste, l'ingaggio è al centro. Un'eventuale penalità per interferenza già indicata viene annullata; le altre penalità non collegate restano. Non possono essere inflitte penalità non precedentemente segnalate.

UFFICIALI

38.7. CHALLENGE NON RIUSCITO

Se non cambia la decisione finale, la squadra riceve una penalità minore di panchina di due minuti per ritardo del gioco. Dopo uno o più challenge già falliti, un ulteriore fallimento comporta una doppia minore di panchina di quattro minuti. Se la revisione è impossibile per errore tecnico, ad esempio schermo nero, resta la decisione sul ghiaccio: il challenge è considerato fallito ma non viene inflitta penalità.

38.8. STANDARD PER IL FUORIGIOCO

Una rete viene annullata quando linesperson, dopo tutti i replay e la consultazione, stabiliscono che uno o più attaccanti hanno preceduto il disco in zona d'attacco e il gioco avrebbe dovuto fermarsi. È rivedibile soltanto se il disco non è più uscito dalla zona tra il fuorigioco e la rete.

38.9. STANDARD PER MANCATA INTERRUZIONE IN ZONA D'ATTACCO

La rete viene annullata se gli arbitri stabiliscono in modo conclusivo che, dopo l'ingresso del disco in zona e prima della rete, il gioco avrebbe dovuto fermarsi per un evento causato dagli attaccanti ma non rilevato. Possibili casi includono passaggio di mano, bastone alto sul disco e disco fuori secondo le Regole 79, 80 e 85. Una penalità mancata basata sul giudizio non può annullare la rete. La revisione è possibile soltanto se il disco non è uscito dalla zona tra l'evento e la rete.

38.10. STANDARD PER INTERFERENZA SUL PORTIERE

Per cambiare una decisione di rete, gli arbitri devono stabilire che la rete andava annullata per interferenza sul portiere secondo la Regola 69.

UFFICIALI

38.10. INTERFERENZA SUL PORTIERE - SEGUITO

Per cambiare una decisione di non-rete, gli arbitri devono stabilire che la rete era valida perché: l'attaccante non ha iniziato alcun contatto con il portiere; è stato spinto o fatto cadere da un difensore causando il contatto; oppure la sua posizione nell'area non ha limitato la capacità del portiere e non ha influito sull'azione.

38.11. RITARDO DEL GIOCO - DISCO OLTRE IL VETRO

La minore viene annullata se i replay mostrano che il disco è stato deviato o è rimbalzato su balaustra, vetro, struttura della porta o altro, oppure non ha superato verso l'alto il piano del vetro. L'ingaggio si svolge in zona difensiva.

REGOLA 39 ABUSO NEI CONFRONTI DEGLI UFFICIALI

39.1. DESCRIZIONE GENERALE

Giocatori, allenatori e personale non possono contestare le decisioni di un ufficiale prima, durante o dopo la partita, sul ghiaccio, fuori dal ghiaccio o nei locali dell'arena. Sono vietati condotta antisportiva, linguaggio o gesti osceni, profani o offensivi, commenti personali degradanti e contestazioni persistenti dopo l'ordine di smettere o dopo una penalità. Se il comportamento è diretto ad altri, si applica la Regola 75.

39.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta per: contestare una decisione; usare linguaggio o gesti offensivi verso ufficiali sul ghiaccio o fuori, con cattiva condotta di partita aggiuntiva per gesti osceni, insulti razziali o commenti sessuali; colpire balaustra o vetro con bastoni o oggetti o mostrare disprezzo, salvo legittimo richiamo per grave infortunio; lasciare la panchina per protestare; protestare contro una decisione di un ufficiale fuori dal ghiaccio.

UFFICIALI

39.2. PENALITÀ MINORE - SEGUITO

Se un giocatore già penalizzato riceve un'ulteriore minore per condotta antisportiva prima o dopo l'inizio della penalità originaria, i due minuti vengono aggiunti al tempo residuo e scontati consecutivamente.

39.3. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

È inflitta quando allenatore o personale colpiscono balaustra o vetro mostrando disprezzo, salvo richiamo legittimo per emergenza; quando giocatore, allenatore o personale interferiscono con arbitri, linesperson, cronometristi o giudici di porta nello svolgimento dei compiti; oppure quando viene usata impropriamente la tecnologia per contestare una decisione.

39.4. PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA

È inflitta al giocatore che: persiste nel linguaggio offensivo dopo una minore; allontana intenzionalmente il disco da un ufficiale che lo sta recuperando; continua a contestare dopo una minore; continua a colpire balaustra o vetro dopo una minore o minore di panchina; entra o resta nell'area dell'arbitro mentre questi consulta altri ufficiali, salvo per raggiungere il box; non si reca direttamente nel box quando ordinato; lancia deliberatamente equipaggiamento fuori dall'area di gioco. Se ciò avviene per protesta contro una decisione, si infliggono una minore più cattiva condotta di partita secondo la Regola 39.5.

UFFICIALI

39.4. CATTIVA CONDOTTA - SEGUITO

Un giocatore che continua a colpire balaustra o vetro per protestare contro una decisione di un ufficiale fuori dal ghiaccio riceve la sanzione prevista. In generale, la progressione per questo comportamento è: penalità minore, poi cattiva condotta e infine cattiva condotta di partita in caso di persistenza.

39.5. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

È inflitta quando: un giocatore continua a contestare dopo una cattiva condotta; un allenatore o membro non giocatore usa linguaggio o gesti osceni, profani o offensivi verso un ufficiale o ne pronuncia il nome accompagnandolo con commenti violenti dopo una minore di panchina; lo stesso comportamento avviene dopo la fine della gara, senza necessità di una precedente penalità.

È inoltre inflitta al giocatore che applica deliberatamente forza fisica a un ufficiale con rischio di lesione, lo umilia fisicamente o usa forza soltanto per liberarsi durante o subito dopo un alterco; si applica anche la Regola 40. Chi lascia il box prima della scadenza per contestare una decisione riceve questa penalità, senza escludere sanzioni più gravi secondo la Regola 70.

Una minore per condotta antisportiva più cattiva condotta di partita vengono inflitte a chi lancia bastone, parte di esso o altro materiale fuori dall'area di gioco per protestare. Giocatori, allenatori o personale che lanciano o tirano oggetti nella direzione generale di un ufficiale senza avvicinarsi al contatto ricevono cattiva condotta di partita. La stessa sanzione vale per sputi, sangue spalmato, linguaggio o gesti osceni, insulti razziali o commenti sessuali diretti a un ufficiale durante o dopo la partita nei locali dell'arena.

39.6. RAPPORTO

Tutti gli ufficiali devono inviare alle Autorità competenti un rapporto completo su gesti osceni, insulti razziali, commenti sessuali o linguaggio equivalente di giocatori, allenatori o personale. Le Autorità possono applicare disciplina supplementare secondo la Regola 28.

UFFICIALI

REGOLA 40 VIOLENZA FISICA CONTRO GLI UFFICIALI

40.1. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Chi applica deliberatamente forza fisica contro un ufficiale con rischio di lesione, lo umilia fisicamente o usa forza soltanto per liberarsi durante o subito dopo un alterco riceve cattiva condotta di partita. → Codice disciplinare IIHF.

40.2. DISCIPLINA SUPPLEMENTARE - CATEGORIA I

Riguarda chi colpisce deliberatamente un ufficiale potendo causare lesione, usa forza con intento di ferire o tenta in qualsiasi modo di ferirlo. «Poteva causare lesione» indica una forza che il giocatore sapeva o avrebbe dovuto sapere ragionevolmente pericolosa. → Codice disciplinare IIHF.

40.3. DISCIPLINA SUPPLEMENTARE - CATEGORIA II

Riguarda chi applica deliberatamente forza fisica senza intento di ferire, esclusi i casi della Categoria I, oppure sputa su un ufficiale. → Codice disciplinare IIHF.

40.4. DISCIPLINA SUPPLEMENTARE - CATEGORIA III

Riguarda chi umilia o minaccia fisicamente un ufficiale, compreso lanciare bastone o oggetti, tirare il disco, sputare o spalmare sangue verso di lui, oppure usare forza soltanto per liberarsi durante o subito dopo un alterco. → Codice disciplinare IIHF.

40.5. PROCEDURA DI SOSPENSIONE

Subito dopo la partita gli arbitri, consultati i linesperson, decidono la categoria e presentano immediatamente un rapporto verbale e/o scritto. Il giocatore e la squadra vengono informati dalla disciplina IIHF e viene avviata la procedura. → Codice disciplinare IIHF.

40.6. DISCIPLINA SUPPLEMENTARE

Se il giocatore commette più infrazioni della presente regola, oltre alle penalità tutti i casi sono trasmessi alle Autorità competenti. → Codice disciplinare IIHF.

UFFICIALI

40.7. ALLENATORE O PERSONALE DELLA SQUADRA

Chi trattiene o colpisce un ufficiale o commette un'altra infrazione della Regola 40.1 riceve cattiva condotta di partita, viene inviato negli spogliatoi e segnalato alle Autorità competenti per ulteriori misure. → Codice disciplinare IIHF.

40.8. PROTEZIONE E SICUREZZA

Gli organizzatori dei campionati devono garantire sempre adeguata protezione di polizia o equivalente a giocatori e ufficiali. Gli arbitri segnalano alle Autorità competenti ogni carenza osservata o riferita, con i relativi dettagli. → Codice disciplinare IIHF.

SEZIONE 06

Infrazioni fisiche



INFRAZIONI FISICHE

REGOLA 41 CARICA ALLA BALAUSTR

41.1. CARICA ALLA BALAUSTR

Viene penalizzato chi carica o spinge un avversario indifeso facendolo urtare violentemente o pericolosamente contro la balaustra. La gravità dipende dall'impatto ed è valutata dall'arbitro. Chi effettua la carica deve evitare o ridurre il contatto con un avversario vulnerabile; si considerano tuttavia le circostanze, compreso se l'avversario si è posto in posizione vulnerabile immediatamente prima o se il contatto era inevitabile.

Ogni contatto non necessario con un giocatore che gioca il disco durante un'evidente liberazione vietata o fuorigioco e lo fa urtare la balaustra è penalizzato come carica alla balaustra; senza contatto con la balaustra si tratta di carica irregolare.

41.2. PENALITÀ MINORE

L'arbitro può infliggerla in base alla forza e violenza dell'impatto.

41.3. PENALITÀ MAGGIORE

Può essere inflitta quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente.

41.4. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte quando neppure una maggiore è sufficiente. Si valutano gravità dell'infrazione e del contatto, violenza e riprovevolezza.

41.5. MISURE DISCIPLINARI

Le Autorità competenti possono applicare disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 42 CARICA IRREGOLARE

42.1. CARICA IRREGOLARE

È penalizzato chi prende rincorsa, salta contro un avversario o lo carica in qualsiasi modo.

INFRAZIONI FISICHE

42.1. CARICA IRREGOLARE - SEGUITO

Comprende saltare per colpire, aumentare la velocità con più falcate immediatamente prima del contatto, percorrere una distanza eccessiva con il solo scopo di colpire o caricare violentemente. Può avvenire contro la balaustra, la porta o a ghiaccio aperto. Un contatto non necessario durante evidente liberazione vietata o fuorigioco che provoca impatto sulla balaustra è invece carica alla balaustra. Le azioni analoghe dirette alla testa prevalgono secondo la regola specifica, salvo rissa.

È penalizzato chi carica il portiere nella sua area. Il portiere non è automaticamente caricabile fuori dall'area: ogni contatto non necessario è sanzionato; è ammesso soltanto contatto accidentale quando gioca il disco fuori e l'attaccante ha ragionevolmente tentato di evitarlo.

42.2. PENALITÀ MINORE

L'arbitro la infligge in base a forza e violenza.

42.3. PENALITÀ MAGGIORE

Può essere inflitta quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e la minore non è sufficiente.

42.4. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte quando neppure la maggiore è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

42.5. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 43 CARICA DA TERGO

43.1. CARICA DA TERGO

È una carica alla parte posteriore del corpo di un giocatore vulnerabile che non vede arrivare il colpo e non può proteggersi. Chi colpisce da dietro contro balaustra, porta o a ghiaccio aperto, anche con bastone alto o carica con il bastone, è sanzionato secondo questa regola.

INFRAZIONI FISICHE

43.1. CARICA DA TERGO - SEGUITO

Se il giocatore, immediatamente prima della carica, gira intenzionalmente la schiena e si pone in posizione vulnerabile per creare la situazione, non viene inflitta la penalità per carica da tergo; possono comunque applicarsi altre penalità.

43.2. PENALITÀ MINORE

L'infrazione è grave e pericolosa: non è prevista una penalità minore.

43.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

L'arbitro infligge una maggiore e cattiva condotta di partita automatica a chi mette sconsideratamente in pericolo l'avversario con una carica da tergo.

43.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 44 CLIPPING / CARICA BASSA

44.1. CLIPPING

È l'atto di lanciare il corpo contro o sotto le ginocchia dell'avversario da qualsiasi direzione. Non si può abbassare la propria posizione per colpire alle ginocchia o sotto. La carica bassa illegale è diretta intenzionalmente alle ginocchia, con uno o entrambi i pattini sul ghiaccio. Non è consentito accovacciarsi vicino alla balaustra per evitare una carica facendo cadere l'avversario sopra di sé.

44.2. PENALITÀ MINORE

L'arbitro può infliggerla in base al grado di violenza.

44.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

44.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

INFRAZIONI FISICHE

REGOLA 45 GOMITATA

45.1. GOMITATA

Uso del gomito esteso per colpire o caricare un avversario, con o senza lesione.

45.2. PENALITÀ MINORE

L'arbitro può infliggerla in base a forza e violenza.

45.3. PENALITÀ MAGGIORE

Può essere inflitta quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente.

45.4. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte quando neppure la maggiore è sufficiente, valutando gravità dell'infrazione e del contatto, violenza e riprovevolezza.

45.5. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 46 RISSA

46.1. RISSA

La rissa non fa parte del DNA dell'hockey internazionale. Chi è disposto a combattere o partecipa attivamente riceve una penalità maggiore per rissa e una cattiva condotta di partita automatica. Una rissa sussiste quando almeno un giocatore colpisce o tenta ripetutamente di colpire un avversario con i pugni oppure due giocatori lottano rendendo difficile l'intervento dei linesperson. Gli arbitri hanno ampia discrezionalità per distinguere responsabilità nell'inizio o nella continuazione e devono usarla realisticamente.

46.2. AGGRESSORE

È aggressore chi continua a colpire per punire un avversario indifeso o non disposto a combattere.

INFRAZIONI FISICHE

46.2. AGGRESSORE - SEGUITO

È aggressore chi ha chiaramente vinto la rissa ma continua a colpire per punire o ferire un avversario che non può più difendersi. Riceve una minore come aggressore, una maggiore per rissa e cattiva condotta di partita automatica. Un giocatore che si difende contro aggressore o istigatore può essere considerato non disposto a combattere e l'arbitro può non applicare la cattiva condotta automatica. L'aggressore viene registrato statisticamente e può ricevere disciplina supplementare. Chi è sia istigatore sia aggressore riceve due minori, una maggiore e cattiva condotta di partita.

46.3. ALTERCO

Situazione che coinvolge due giocatori, almeno uno dei quali deve essere penalizzato.

46.4. LIBERAZIONE DELL'AREA DELLA RISSA

Quando scoppia una rissa, tutti i giocatori non coinvolti raggiungono subito la zona della propria panchina. Se avviene presso una panchina, i giocatori di quella squadra sul ghiaccio vanno in zona difensiva. I portieri restano nell'area di porta, salvo alterco vicino a essa, e seguono le istruzioni dell'arbitro. La mancata osservanza può comportare penalità e disciplina supplementare.

46.5. CONTINUARE O TENTARE DI CONTINUARE

Chi continua dopo l'ordine di fermarsi o resiste al linesperson riceve, a discrezione dell'arbitro, cattiva condotta o cattiva condotta di partita oltre alle altre penalità.

46.6. CASCHI

Non è consentito togliere il casco prima della rissa; la violazione comporta una minore per condotta antisportiva. Se cade a causa dell'alterco, nessuna penalità.

46.7. RISSA FUORI DALLA SUPERFICIE DI GIOCO

Chi combatte fuori dal ghiaccio o con un giocatore fuori riceve maggiore e cattiva condotta di partita automatica e può subire disciplina supplementare. Allenatore o personale non giocatore coinvolto in un alterco con avversari, sul ghiaccio o fuori, riceve cattiva condotta di partita, viene inviato negli spogliatoi e può subire ulteriori misure.

INFRAZIONI FISICHE

46.8. RISSA AL DI FUORI DEI PERIODI

Le squadre i cui giocatori partecipano a un alterco fuori dai periodi possono subire disciplina supplementare. I giocatori ricevono maggiore e cattiva condotta di partita automatica; chi si limita a difendersi può essere considerato non disposto e non ricevere quest'ultima. Istigatori e aggressori possono ricevere misure aggiuntive secondo le Regole 46.10 e 46.2. I giocatori entrati sul ghiaccio dopo la fine del periodo e prima dell'alterco non sono penalizzati se restano vicino alla panchina e non partecipano.

46.9. RISSA PRIMA DELLA CADUTA DEL DISCO

Salvo prima dell'inizio della partita o del periodo, una rissa prima di un normale ingaggio viene sanzionata come durante il tempo di gioco. Se cambi specifici effettuati tardi nella gara conducono a un alterco, vengono inflitte le penalità e l'episodio è segnalato per disciplina supplementare di giocatori e allenatori secondo la Regola 28.

46.10. ISTIGATORE

È chi dimostra uno o più criteri: distanza percorsa, guanti tolti per primo, primo pugno, atteggiamento minaccioso, provocazioni o minacce verbali, ritorsione per episodi precedenti. Riceve minore per istigazione, maggiore per rissa e cattiva condotta di partita automatica. Chi si difende può essere considerato non disposto. L'istigazione è registrata statisticamente e può comportare disciplina supplementare. Negli ultimi cinque minuti o nei supplementari, giocatore e allenatore possono ricevere misure aggiuntive secondo la Regola 28. Chi è anche aggressore riceve entrambe le minori, la maggiore e la cattiva condotta.

INFRAZIONI FISICHE

46.11. MAGLIE

Chi toglie deliberatamente la maglia prima di un alterco o indossa una maglia modificata non conforme alla Regola 9 riceve minore per condotta antisportiva e cattiva condotta di partita, oltre alle altre penalità. Se l'alterco non si verifica, riceve minore e dieci minuti di cattiva condotta.

46.12. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Chi combatte riceve una maggiore e cattiva condotta automatica; l'arbitro può rinunciare a quest'ultima per chi si limita a difendersi da aggressore o istigatore.

46.13. PUGNO PERICOLOSO A SORPRESA

Chi porta nastro o altro materiale sulle mani sotto il polso e ferisce un avversario durante un alterco riceve maggiore e cattiva condotta automatica oltre alle altre penalità. Le stesse sanzioni si applicano a chi colpisce con un pugno un avversario ignaro o non disposto, causandogli lesione; è possibile disciplina supplementare.

46.14. TERZO GIOCATORE

Il primo giocatore che interviene in un alterco già in corso può ricevere cattiva condotta di partita oltre alle altre penalità. Può essere evitata se interviene per proteggere un giocatore non disposto e fermare l'alterco, senza iniziargli un altro. Vale anche per successivi giocatori che intervengono nella stessa o in altre risse durante l'interruzione.

46.15. MISURE DISCIPLINARI

Le Autorità possono applicare disciplina supplementare, tra l'altro, per istigare, essere aggressore, colpire un avversario ignaro, non liberare l'area, combattere fuori dai periodi o prima dell'ingaggio.

INFRAZIONI FISICHE

46.15. MISURE DISCIPLINARI - SEGUITO

Sono inoltre compresi: rissa fuori dalla superficie, abbandono della panchina o del box, istigazione o aggressione negli ultimi cinque minuti o nei supplementari.

REGOLA 47 COLPO CON LA TESTA

47.1. COLPO CON LA TESTA

Contatto deliberato o tentato contro un avversario usando testa e/o casco, anche senza contatto effettivo.

47.2. DOPPIA MINORE

Può essere inflitta per il tentativo di colpire con la testa.

47.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario. Si valutano gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

47.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 48 CARICA ILLEGALE ALLA TESTA O AL COLLO

48.1. CARICA ILLEGALE ALLA TESTA O AL COLLO

Non esiste una carica regolare alla testa o al collo: chi colpisce deve evitarli. È vietato un contatto evitabile in cui la testa è il punto principale. La regola prevale sulle azioni analoghe. Anche un giocatore con la testa alta e in possesso del disco non può essere colpito alla testa o al collo.

Non viene penalizzato chi effettua una carica al corpo su un avversario che pattina a testa bassa verso di lui senza movimento verso l'alto. È invece illegale dirigere qualsiasi parte del corpo o equipaggiamento a testa o collo o spingerli contro vetro o balaustra; estendere la parte superiore del corpo; sollevarsi verso l'alto o verso l'esterno; oppure saltare staccando i pattini per colpire testa o collo.

INFRAZIONI FISICHE

48.1. VALUTAZIONE DELL'EVITABILITÀ

Si considera se il giocatore ha cercato di colpire il corpo e la testa è stata presa per cattivo tempismo, angolo errato o estensione inutile; se la forza principale ha colpito prima il corpo ed è poi salita; se l'avversario ha assunto una posizione vulnerabile rendendo inevitabile il contatto alla testa; oppure se ha cambiato materialmente corpo o testa immediatamente prima o durante la carica contribuendo in modo significativo.

48.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta per una carica illegale alla testa o al collo.

48.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

48.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 49 CALCIO

49.1. CALCIO

Uso deliberato del pattino con movimento di calcio per spingere il disco o colpire un avversario.

49.2. RETI

È consentito calciare il disco in tutte le zone, ma l'attaccante non può segnare con evidente movimento di calcio. Non è valida una rete se il disco calciato devia su qualsiasi giocatore o ufficiale. È valida se devia sul pattino senza movimento di calcio o viene orientato col pattino senza calcio evidente. Un disco calciato che devia sul corpo di qualsiasi giocatore, portiere compreso, non è rete.

INFRAZIONI FISICHE

49.2. RETI - SEGUITO

Un disco calciato che devia sul bastone di un giocatore, escluso il bastone del portiere, produce una rete valida. È valida anche se l'attaccante calcia il disco, questo devia sul proprio bastone ed entra, oppure devia sul pattino mentre il giocatore sta fermandosi. Non si può segnare calciando equipaggiamento contro il disco, compresa la pala del proprio bastone.

49.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente a chi calcia o tenta di calciare un avversario.

49.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 50 GINOCCHIATA

50.1. GINOCCHIATA

Condurre il contatto con il ginocchio e, in alcuni casi, estendere la gamba verso l'esterno per colpire l'avversario.

50.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta in base alla gravità.

50.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e la minore non è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

50.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 51 ECCESSIVA DUREZZA

51.1. ECCESSIVA DUREZZA

Colpire o spingere con mano o pugno, con o senza guanto, normalmente verso testa o volto, oppure rimuovere intenzionalmente il casco dell'avversario. È un alterco minore che non giustifica una maggiore.

INFRAZIONI FISICHE

51.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta a chi colpisce con mano o pugno o rimuove intenzionalmente il casco, secondo la Regola 9.6. Chi continua è soggetto alla Regola 46 sulla rissa.

51.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente al portiere che colpisce con il guanto bloccante con rischio di lesione.

51.4. TIRO DI RIGORE

Vedere la Regola 24.8.

51.5. RETE ASSEGNATA

Vedere la Regola 25.

51.6. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 52 SLEW-FOOTING

52.1. SLEW-FOOTING

Usare gamba o piede per togliere i piedi da sotto l'avversario, oppure spingere indietro il busto con braccio o gomito mentre con un movimento in avanti della gamba si colpiscono i piedi, provocando una caduta violenta sul ghiaccio.

52.2. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

L'arbitro infligge una maggiore e cattiva condotta automatica al responsabile.

52.3. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

INFRAZIONI FISICHE

REGOLA 53 LANCIO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

53.1. LANCIO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

È vietato lanciare bastone o oggetti in qualsiasi zona. Chi perde o rompe il bastone può riceverne uno soltanto dalla propria panchina o da un compagno sul ghiaccio. → Regola 10.

53.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta a chi lancia bastone, parti o oggetti verso disco o avversario, salvo tiro di rigore o rete assegnata; al difensore che lancia un oggetto in zona difensiva ma non verso disco o portatore; per ostruzione quando sposta un bastone integro interferendo con un avversario o impedendo al proprietario di recuperarlo. Nessuna penalità se lo spostamento non interferisce o l'avversario non tenta di recuperarlo. È consentito gettare lateralmente, senza superare la balaustra, un pezzo rotto o un oggetto senza interferire. Lanciare equipaggiamento fuori dall'area per protestare comporta minore per condotta antisportiva e possibile cattiva condotta di partita secondo 53.5.

53.3. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

Se una persona non identificabile dalla panchina o dal box lancia qualcosa sul ghiaccio durante il gioco o un'interruzione, viene inflitta una minore di panchina per condotta antisportiva secondo la Regola 75.

53.4. CATTIVA CONDOTTA

Viene inflitta al giocatore che involontariamente o accidentalmente lancia bastone, parti o equipaggiamento fuori dall'area.

53.5. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Viene inflitta a chi lo fa intenzionalmente. Se avviene per protestare contro una decisione, si aggiunge una minore per condotta antisportiva.

INFRAZIONI FISICHE

53.6. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

L'arbitro può infliggerle automaticamente se il lancio di bastone, oggetto o equipaggiamento contro giocatore, allenatore o personale avversario può causare lesioni. La valutazione considera gravità e riprovevolezza.

53.7. TIRO DI RIGORE

Se un membro della squadra difendente, compresi allenatore o personale, lancia o tira un bastone o altro oggetto contro disco o portatore in zona difensiva, l'azione prosegue e, se non viene segnata una rete, si assegna un tiro di rigore, eseguibile da qualsiasi giocatore della squadra non responsabile. Lo stesso vale per una fuga in zona neutra o d'attacco ostacolata da un oggetto lanciato dalla squadra difendente. → Regola 24.8. Se un oggetto lanciato da uno spettatore fa perdere il disco o cadere il giocatore in fuga, si assegna ugualmente il tiro.

53.8. RETE ASSEGNATA

Con portiere sostituito, se un membro della squadra difendente lancia o tira un oggetto contro disco o portatore in zona neutra o difensiva, impedendo un tiro libero verso la porta vuota, viene assegnata una rete. La porta è «vuota» quando il portiere è stato sostituito da un attaccante; è considerato fuori appena il sostituto entra sul ghiaccio.

53.9. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

SEZIONE 07

Infrazioni di trattenuta



INFRAZIONI DI TRATTENUTA

REGOLA 54 TRATTENUTA

54.1. TRATTENUTA

Qualsiasi azione che limita o ostacola l'avanzamento di un avversario, con o senza disco.

54.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta a chi trattiene con mani, braccia o gambe. È consentito usare il braccio in un confronto di forza per bloccare, purché si abbia posizione del corpo e non si usino le mani per trattenere. È vietato trattenere il bastone avversario; viene annunciata come «trattenuta del bastone». Ci si può proteggere dal bastone avversario, ma bisogna rilasciarlo subito e permettere la ripresa del gioco.

54.3. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8.

54.4. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 25.

REGOLA 55 AGGANCIO CON IL BASTONE

55.1. AGGANCIO

Uso del bastone per trattenere un avversario. Il contatto su o vicino alle mani è aggancio; il solo contatto bastone contro bastone non viene penalizzato.

55.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta a chi ostacola l'avanzamento agganciando con il bastone o usa la parte dell'asta sopra la mano superiore per trattenere o agganciare.

55.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente.

INFRAZIONI DI TRATTENUTA

55.4. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8.

55.5. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 25.

55.6. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 56 OSTRUZIONE

56.1. OSTRUZIONE

È ostruzione impedire a un avversario senza possesso del disco di pattinare, ricevere un passaggio o muoversi liberamente. Un colpo tardivo mette sconsideratamente in pericolo chi non ha più controllo o possesso. Chi sta perdendo il disco può ancora essere caricato se l'avversario si trova nelle immediate vicinanze. Lo standard deve essere applicato rigorosamente ovunque.

Posizione del corpo: è stabilita quando si pattina davanti o accanto all'avversario nella stessa direzione. Chi è dietro a un avversario senza disco non può usare bastone, corpo o mano libera per trattenerlo, ma deve pattinare per ottenere una posizione corretta. Ogni giocatore ha diritto allo spazio occupato e può bloccare il percorso se è davanti e si muove nella stessa direzione. Spostarsi lateralmente senza stabilire posizione e colpire chi non ha il disco è ostruzione. Si può allungare il percorso dell'avversario con la posizione, senza usare bastone o mano libera e senza effettuare una carica illegale.

Possesso: salvo il portiere, l'ultimo giocatore che tocca il disco è considerato in possesso e può essere caricato legalmente subito dopo averne perso il controllo, entro una finestra oggettivamente ragionevole.

INFRAZIONI DI TRATTENUTA

56.1. DEFINIZIONI - SEGUITO

Trattenere: usare mezzi illegali, come aggancio, trattenuta o sgambetto, senza posizione del corpo per ostacolare chi non ha il disco. Tali mezzi permettono di ottenere o recuperare posizione senza pattinare.

Pick: caricare un avversario senza disco e inconsapevole del colpo imminente. Chi si sposta nel percorso senza posizione iniziale e lo elimina dall'azione commette ostruzione.

Mano libera: usarla per trattenere, tirare o afferrare è trattenuta. Può essere usata per tenere lontano avversario o bastone, ma non per trattenerli.

Bastone: chi non ha posizione e usa pala, asta o pomolo per impedire il movimento riceve penalità per aggancio secondo la Regola 55.

56.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta a chi: ostacola un avversario senza possesso; trattiene chi effettua forecheck; carica deliberatamente chi non ha più possesso, compreso il portiere, con colpo tardivo; costringe un avversario senza disco al fuorigioco, con valutazione discrezionale se il fuorigioco è solo differito; fa cadere deliberatamente il bastone dalla mano o impedisce di recuperare bastone o materiale; spinge bastone rotto o abbandonato, disco illegale o detriti verso il portatore distraendolo; interferisce dalla panchina o dal box con bastone o corpo sul disco o su avversari.

INFRAZIONI DI TRATTENUTA

56.2. PENALITÀ MINORE - SEGUITO

È inflitta anche al giocatore che sta entrando e gioca il disco mentre uno o entrambi i pattini sono ancora sulla panchina o nel box. Se durante un'interruzione un giocatore dalla panchina o dal box si coinvolge con un avversario sul ghiaccio, si applica la penalità appropriata e possono seguire misure aggiuntive secondo la Regola 28.

56.3. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

È inflitta quando una persona non identificabile dalla panchina o dal box, oppure allenatore o personale, interferisce con il gioco mediante bastone o corpo.

56.4. PENALITÀ MAGGIORE

Può essere inflitta quando l'ostruzione mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente.

56.5. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte quando ostruzione o colpo tardivo mettono sconsideratamente in pericolo e una maggiore non è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

56.6. TIRO DI RIGORE

Se un giocatore in controllo in zona neutra o d'attacco, con soltanto il portiere da superare, viene ostacolato da bastone o oggetto lanciato da un membro della squadra difendente, viene assegnato un tiro di rigore. Allenatore o personale responsabile riceve cattiva condotta di partita, viene inviato negli spogliatoi e segnalato.

56.7. RETE ASSEGNATA

Con portiere sostituito, se una persona della squadra non legalmente sul ghiaccio, compresi allenatore e personale, interferisce con corpo, bastone o oggetto sul disco o su un avversario in zona neutra o d'attacco, viene assegnata una rete. Allenatore o personale responsabile riceve cattiva condotta di partita e viene segnalato.

INFRAZIONI DI TRATTENUTA

56.8. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

56.9. INTERFERENZA DEGLI SPETTATORI

Ogni episodio deve essere segnalato. Se gli spettatori lanciano oggetti compromettendo il gioco, gli ufficiali fermano e l'ingaggio avviene nel punto più vicino. Se uno spettatore trattiene o interferisce con un giocatore, il gioco viene fermato; se la sua squadra possiede il disco, l'azione continua fino al cambio di possesso.

REGOLA 57 SGAMBETTO

57.1. SGAMBETTO

È vietato posizionare bastone o parte del corpo in modo da far inciampare o cadere l'avversario. Gli sgambetti accidentali contemporanei a un'azione completata o a un'interruzione non vengono penalizzati.

57.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta in base alla gravità a chi provoca inciampo o caduta con bastone o corpo.

57.3. PENALITÀ MAGGIORE

Può essere inflitta quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e la minore non è sufficiente.

57.4. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte quando neppure la maggiore è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

57.5. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8.

INFRAZIONI DI TRATTENUTA

57.6. RETE ASSEGNATA

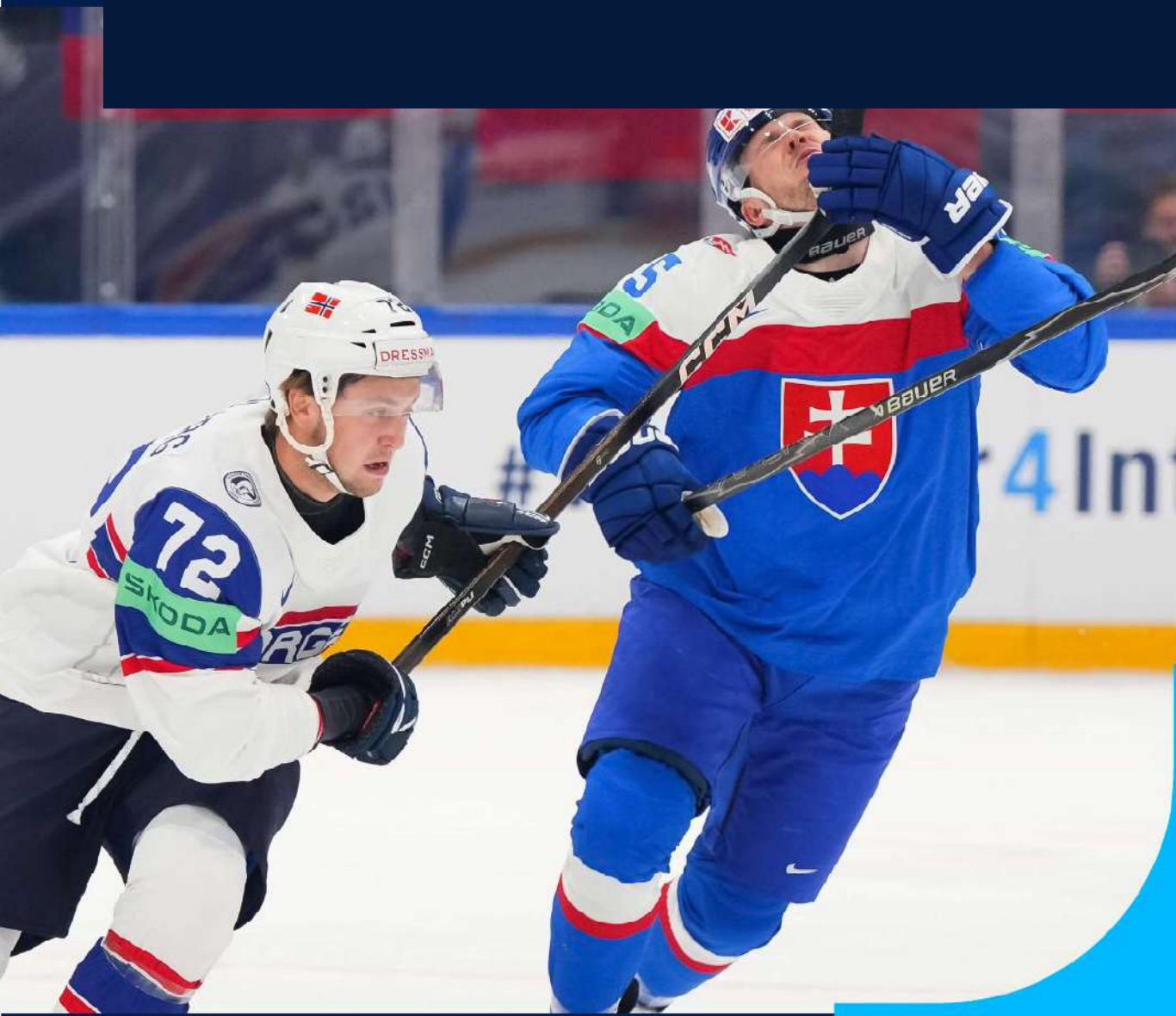
Vedere Regola 25.

57.7. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

SEZIONE 08

Infrazioni con il bastone



INFRAZIONI CON IL BASTONE

REGOLA 58 COLPO CON IL POMOLO

58.1. COLPO CON IL POMOLO

Usare la parte dell'asta sopra la mano superiore per caricare, colpire o tentare di colpire un avversario, con o senza contatto.

58.2. DOPPIA MINORE

Può essere inflitta per il tentativo.

58.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Devono essere inflitte automaticamente a chi colpisce effettivamente un avversario con il pomolo.

58.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 59 CARICA CON IL BASTONE

59.1. CARICA CON IL BASTONE

Uso dell'asta tra le due mani per caricare con forza un avversario.

59.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta in base a forza e violenza.

59.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo l'avversario e una minore non è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

59.4. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8.

59.5. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 25.

INFRAZIONI CON IL BASTONE

59.6. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 60 BASTONE ALTO

60.1. BASTONE ALTO

È il contatto del bastone con un avversario sopra le spalle, purché le spalle siano all'altezza della vita o più in alto. Il giocatore è responsabile del proprio bastone. È ammesso contatto accidentale durante il normale caricamento o accompagnamento di un tiro oppure sul centro avversario chinato durante un ingaggio. Un movimento incontrollato verso un disco rimbalzante non è normale accompagnamento e ogni contatto sopra le spalle viene penalizzato. Per il disco vedere Regola 80.

60.2. PENALITÀ MINORE

Ogni contatto con il bastone sopra le spalle è vietato e comporta una minore.

60.3. DOPPIA MINORE

Se il bastone colpisce collo, volto o testa sopra l'altezza della vita e provoca lesione, sanguinamento o altro, viene inflitta doppia minore. Gli arbitri possono, ma non devono, rivedere il video per confermare o annullare, in particolare verificando che il bastone fosse del giocatore penalizzato. → Regola 18.4.

60.4. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente per pericolo sconsiderato, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

60.5. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8. Se il bastone alto causa lesione e viene assegnato un tiro, indipendentemente dall'esito il giocatore sconta comunque due minuti dei quattro originari.

60.6. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 25.

INFRAZIONI CON IL BASTONE

60.7. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 61 COLPO DI BASTONE

61.1. COLPO DI BASTONE

Oscillare il bastone contro un avversario, con o senza contatto. Un contatto non aggressivo sui pantaloni o sulla parte anteriore dei parastinchi non viene penalizzato. Qualsiasi colpo forte sul corpo, sul bastone o sulle mani che non sia un tentativo di giocare il disco è colpo di bastone.

61.2. PENALITÀ MINORE

Può essere inflitta in base a forza e violenza.

61.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Possono essere inflitte automaticamente quando il responsabile mette sconsideratamente in pericolo e la minore non è sufficiente, valutando gravità, contatto, violenza e riprovevolezza.

61.4. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 24.8.

61.5. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 25.

61.6. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

REGOLA 62 COLPO CON LA PUNTA DEL BASTONE

62.1. COLPO CON LA PUNTA

Pungere un avversario con la punta della pala, con o senza contatto.

INFRAZIONI CON IL BASTONE

62.2. DOPPIA MINORE

Può essere inflitta per il tentativo.

62.3. MAGGIORE E CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Devono essere inflitte automaticamente a chi colpisce effettivamente un avversario con la punta.

62.4. MISURE DISCIPLINARI

Possibile disciplina supplementare secondo la Regola 28.

SEZIONE 09

Altre infrazioni



ALTRE INFRAZIONI

REGOLA 63 RITARDO DEL GIOCO

63.1. RITARDO DEL GIOCO

Un giocatore o una squadra può essere penalizzato quando, secondo l'arbitro, ritarda il gioco in qualsiasi modo.

63.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta a chi: trattiene, congela o gioca deliberatamente il disco causando un'interruzione; per il portiere ciò vale fuori dall'area. Lancia deliberatamente il disco fuori dalla superficie, durante il gioco o dopo l'interruzione. Tira direttamente e senza deviazione il disco fuori dalla propria zona difensiva con mano o bastone, salvo assenza di vetro; fa fede la posizione del disco. Se passa sopra il vetro della panchina è penalità, se entra nella panchina no; nessuna penalità direttamente dall'ingaggio.

È inoltre inflitta a chi sposta deliberatamente la porta; il gioco si ferma quando la squadra responsabile controlla il disco e può essere assegnata una rete se vi era un'occasione imminente a porta vuota. Un giocatore diverso dal portiere che cade sul disco o lo raccoglie contro il corpo è penalizzato; non lo è chi si inginocchia per bloccare un tiro e il disco resta nell'equipaggiamento, salvo uso delle mani per renderlo ingiocabile.

Il portiere che esce di corsa e si getta sul disco invece di giocarlo è penalizzato; è invece legale uscire per ridurre l'angolo, parare e coprire. Il portiere nell'area non può deliberatamente cadere sul disco, raccoglierlo o trattenerlo contro la porta causando un'interruzione senza essere caricato. È penalizzato se gioca il disco fuori dal trapezio dietro la porta, salvo contatto del pattino con l'area. Le regolazioni di abbigliamento, materiale, pattini o bastoni possono comportare penalità; la bottiglia d'acqua al portiere è consentita, preferibilmente nei time-out, salvo uso per ritardare.

ALTRE INFRAZIONI

63.2. PENALITÀ MINORE - SEGUITO

Non è consentito ritardare per riparare o regolare il materiale del portiere. Se necessario deve uscire ed essere sostituito immediatamente; la violazione comporta una minore.

63.3. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

Dopo l'avvertimento al capitano o alternativo, viene inflitta alla squadra che non schiera il numero corretto e ritarda con ulteriori sostituzioni, continui cambi del portiere per perdere tempo, persistente fuorigioco o altri mezzi.

63.4. FISCHIO DIFFERITO

Se un attaccante sposta accidentalmente la porta e i difensori controllano il disco uscendo dalla zona, il gioco prosegue finché la squadra non responsabile perde il controllo. L'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona, salvo che sia nella zona difensiva della squadra non responsabile, nel qual caso è in zona neutra. È possibile segnare a un'estremità mentre la porta opposta è spostata, se la squadra che subisce la rete ha causato lo spostamento.

63.5. OGGETTI LANCIATI SUL GHIACCIO

Se oggetti interferiscono con il gioco, l'arbitro ferma e l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona.

63.6. TIRO DI RIGORE

Se una minore per aver spostato deliberatamente la propria porta non può essere scontata interamente per mancanza di tempo regolamentare o nei supplementari, viene assegnato un tiro di rigore.

Nessun difensore salvo il portiere può cadere sul disco, trattenerlo, raccoglierlo o stringerlo nel corpo o nelle mani quando si trova nell'area di porta. La violazione comporta interruzione immediata e tiro di rigore, senza altra penalità. Fa fede la posizione del disco: se è nell'area, tiro di rigore; se è fuori e viene raccolto nel corpo da un giocatore dentro l'area, penalità minore.

ALTRE INFRAZIONI

63.7. RETE ASSEGNATA

Se la porta viene spostata, deliberatamente o accidentalmente, da un difensore prima che il disco oltrepassi la linea di porta tra le posizioni normali dei pali, l'arbitro può assegnare una rete.

La porta deve essere stata spostata dall'azione di un difensore, l'attaccante deve aver avuto un'imminente occasione da rete prima dello spostamento e si deve stabilire che il disco sarebbe entrato tra le normali posizioni dei pali.

Se il portiere sposta deliberatamente la porta durante una fuga solitaria, viene assegnata una rete alla squadra non responsabile. Se la squadra in difesa, dopo aver sostituito il portiere con un attaccante supplementare, sposta deliberatamente la porta impedendo una rete imminente, l'arbitro assegna la rete agli attaccanti.

La porta è considerata spostata quando uno o entrambi i pioli non sono più nei rispettivi fori oppure la rete è completamente uscita da uno o entrambi i pioli prima o mentre il disco entra.

63.8. NESSUN CAMBIO DI LINEA

Se un difensore sposta accidentalmente la porta causando un'interruzione, l'ingaggio successivo avviene in uno dei punti di ingaggio della zona difensiva. La squadra responsabile non può effettuare sostituzioni prima dell'ingaggio, salvo sostituire il portiere tolto per un attaccante supplementare, un giocatore infortunato o quando una penalità modifica il numero di giocatori sul ghiaccio.

Se gli attaccanti tirano il disco nella zona terminale dalla propria metà campo e il portiere avversario lo congela, l'ingaggio avviene in uno dei punti della sua zona difensiva.

Anche in questo caso la squadra in difesa non può sostituire giocatori, salvo un infortunio o una penalità che modifica la forza numerica. In entrambe le situazioni, gli attaccanti scelgono il punto d'ingaggio in zona difensiva.

REGOLA 64 SIMULAZIONE / ACCENTUAZIONE

64.1. SIMULAZIONE / ACCENTUAZIONE

Il giocatore che si lascia cadere in modo evidente, accentua una caduta o una reazione oppure finge un infortunio viene punito con una penalità minore. Il portiere che provoca deliberatamente un contatto con un attaccante, salvo per prendere posizione nell'area, o crea l'apparenza di un contatto non fortuito, è soggetto alla stessa penalità. La simulazione mira a far infliggere una penalità all'avversario; l'accentuazione fa apparire un fallo più grave di quanto sia realmente, anche se il fallo è avvenuto.



ALTRE INFRAZIONI

64.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta al giocatore che, con le proprie azioni, tenta di far assegnare una penalità mediante simulazione o accentuazione.

64.3. MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, le autorità competenti possono applicare misure disciplinari supplementari a loro discrezione. Vedere Regola 28.

REGOLA 65 EQUIPAGGIAMENTO

65.1. EQUIPAGGIAMENTO

Spetta al giocatore mantenere equipaggiamento e divisa in condizioni conformi alle regole. L'equipaggiamento comprende bastoni, pattini, protezioni e divisa. Durante il riscaldamento prepartita deve essere indossato correttamente l'equipaggiamento completo, compreso il casco. L'arbitro può chiedere di togliere accessori personali considerati pericolosi.

65.2. PENALITÀ MINORE

Tutte le protezioni, eccetto guanti, protezioni della testa e gambali del portiere, devono essere indossate sotto la divisa. Devono rispettare le norme di sicurezza ed essere utilizzate solo per proteggere, non per migliorare le prestazioni o ferire un avversario. Dopo un avvertimento dell'arbitro, la violazione comporta una penalità minore e il giocatore non può partecipare finché l'equipaggiamento non è corretto o rimosso.

Il gioco non deve essere fermato o ritardato per regolare abbigliamento, equipaggiamento, pattini o bastoni; la violazione comporta una minore. Non è concesso tempo per riparare o regolare l'equipaggiamento del portiere: se necessario, deve lasciare il ghiaccio ed essere sostituito immediatamente. La violazione comporta una minore.

Equipaggiamento illegale, non conforme agli standard IIHF o inadatto al gioco è classificato come pericoloso e può comportare penalità.

REGOLA 66 PARTITA PERSA A TAVOLINO

66.1. PARTITA PERSA A TAVOLINO

Se una squadra non rispetta una disposizione delle regole o dei regolamenti applicabili alla partita, l'arbitro, su istruzione dell'IIHF o del suo delegato, non permette che il gioco prosegua finché la squadra non si conforma. Se il rifiuto persiste, l'arbitro, con l'approvazione preventiva dell'IIHF o del suo delegato, dichiara la partita annullata.



ALTRE INFRAZIONI

66.1. PARTITA PERSA A TAVOLINO - SEQUITO

La partita è annullata se una squadra non può schierare il numero richiesto di giocatori a causa di penalità e infortuni. L'arbitro deve riferire tutte le circostanze all'autorità competente, che indagherà e deciderà l'esito. Possono inoltre essere applicate misure disciplinari supplementari alla squadra o ai suoi membri. Per maggiori informazioni vedere il Codice disciplinare IIHF.

REGOLA 67 GIOCARRE IL DISCO CON LA MANO

67.1. GIOCARRE IL DISCO CON LA MANO

Questa regola descrive le infrazioni punibili quando un giocatore usa illegalmente la mano sul disco. Per i passaggi di mano vedere Regola 79.

67.2. PENALITÀ MINORE - GIOCATORE DI MOVIMENTO

Un giocatore può afferrare il disco in aria, ma deve immediatamente lasciarlo cadere o deviarlo sul ghiaccio. È inflitta una minore per aver chiuso la mano sul disco quando: I) lo afferra e pattina con esso per evitare una carica o ottenere un vantaggio territoriale; II) lo copre con la mano sul ghiaccio per nascondere o impedire a un avversario di giocarlo; se ciò avviene nell'area di porta, viene assegnato un tiro di rigore secondo 67.4 oppure una rete secondo 67.5; III) raccoglie il disco dal ghiaccio con la mano durante il gioco. È inflitta una minore per ritardo del gioco - violazione all'ingaggio - al giocatore che tenta di vincere l'ingaggio colpendo il disco con la mano. I due centri non possono giocare con la mano finché un terzo giocatore non lo ha almeno toccato. Quando l'ingaggio è completato e il vincitore è chiaro, si applica la Regola 79 sui passaggi di mano.

67.3. PENALITÀ MINORE - PORTIERE

Lo scopo è mantenere il disco continuamente in gioco: ogni azione del portiere che causa un'interruzione non necessaria deve essere penalizzata senza avvertimento. È inflitta una minore per ritardo del gioco se il portiere: I) trattiene il disco con le mani per oltre tre secondi senza essere effettivamente pressato; II) lo trattiene deliberatamente in modo da causare un'interruzione non necessaria; III) lancia il disco in avanti verso la porta avversaria.



ALTRE INFRAZIONI

67.3. PENALITÀ MINORE - PORTIERE, SEGUITO

Se il disco lanciato in avanti dal portiere viene preso da un avversario, l'arbitro lascia completare l'azione: una rete della squadra non responsabile è valida e non viene inflitta penalità; se non viene segnata, il gioco si ferma e il portiere riceve una minore. È inoltre penalizzato se: IV) lascia cadere il disco nei propri gambali o sopra la porta; V) accumula deliberatamente neve o ostacoli presso la porta che, secondo l'arbitro, potrebbero impedire una rete.

67.4. TIRO DI RIGORE

Questa disposizione è descritta alla Regola 63.6.

67.5. RETE ASSEGNATA

Se il portiere, prima di andare in panchina per essere sostituito da un attaccante supplementare, lascia intenzionalmente il bastone o altro equipaggiamento oppure accumula neve o ostacoli presso la porta che potrebbero impedire al disco di entrare, viene assegnata una rete. Il portiere deve essere già stato sostituito; altrimenti si infligge una penalità minore.

Se, a portiere sostituito, un giocatore di movimento cade sul disco, lo trattiene, lo raccoglie o lo stringe nel corpo o nelle mani dal ghiaccio nell'area di porta, il gioco si ferma immediatamente e viene assegnata una rete alla squadra non responsabile.

67.6. RETE ANNULLATA

Un attaccante non può segnare colpendo o dirigendo il disco in porta con la mano. La rete non è valida neppure se il disco così giocato viene deviato in porta da un giocatore o da un ufficiale. Se invece il disco entra dopo una chiara deviazione fortuita sul guanto, la rete è valida.

REGOLA 68 SOSTITUZIONE ILLEGALE

68.1. SOSTITUZIONE ILLEGALE

Si verifica quando un giocatore entra illegalmente dalla panchina - il compagno non è entro il limite di 1,50 m, vedere Regola 74 - o dalla panca puniti prima della scadenza; quando, durante una penalità maggiore, il sostituto non rientra dalla panca puniti; oppure quando entra illegalmente al solo scopo di impedire a un avversario di segnare durante una fuga solitaria, vedere 68.3 e 68.4.

Se un giocatore infortunato penalizzato lascia la partita, non può rientrare prima della scadenza della penalità. Ciò vale anche per penalità coincidenti quando il sostituto attende ancora in panca puniti: il giocatore deve aspettare che il sostituto sia liberato. Vedere Regola 8.1.



ALTRE INFRAZIONI

68.2. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

Quando un giocatore riceve contemporaneamente una penalità maggiore e una cattiva condotta o cattiva condotta di partita, oppure quando un infortunato riceve una maggiore e non può scontarla, la squadra deve collocare immediatamente un sostituto in panca puniti. Nessun sostituto può entrare in gioco se non dalla panca puniti. Ogni violazione è una sostituzione illegale e comporta una penalità minore di panchina.

68.3. TIRO DI RIGORE

Vedere Regola 70.7.

68.4. RETE ASSEGNATA

Vedere Regola 70.8.

68.5. RETE ANNULLATA

Vedere Regola 70.9.

68.6. SOSTITUZIONE ILLEGALE DELIBERATA

Troppi giocatori sul ghiaccio. Vedere Regola 74.

REGOLA 69 INTERFERENZA SUL PORTIERE

69.1. INTERFERENZA SUL PORTIERE

La sola posizione di un attaccante, dentro o fuori dall'area di porta, non determina se una rete sia valida. Una rete è annullata soltanto se: I) con la posizione o un contatto rilevante, l'attaccante limita la libertà di movimento del portiere nell'area o la sua capacità di difendere; oppure II) provoca intenzionalmente un contatto con il portiere, dentro o fuori dall'area.

Il contatto fortuito è ammesso e l'eventuale rete è valida quando nasce fuori dall'area e l'attaccante ha compiuto uno sforzo ragionevole per evitarlo. La regola è applicata secondo il giudizio degli arbitri sul ghiaccio e, quando previsto, può essere soggetta a revisione video secondo la Regola 37 o a Coach's Challenge secondo la Regola 38. Per contatto si intende qualsiasi contatto tra portiere e attaccante, mediante bastone o parte del corpo. Il principio fondamentale è che il portiere deve potersi muovere liberamente nella propria area senza essere ostacolato dagli attaccanti.



ALTRE INFRAZIONI

69.1. INTERFERENZA SUL PORTIERE - SEGUITO

Se un attaccante entra nell'area e con le proprie azioni impedisce al portiere di difendere, l'eventuale rete è annullata. Se rimane nell'area senza uscirne immediatamente, l'arbitro può fermare il gioco; l'ingaggio avviene nel punto neutro più vicino fuori dalla zona d'attacco della squadra responsabile.

Se un difensore spinge, urta o commette fallo su un attaccante facendolo entrare in contatto con il portiere, il contatto non è attribuito all'attaccante se questi tenta ragionevolmente di evitarlo. Se invece un attaccante spinge, urta o commette fallo su un difensore facendolo entrare in contatto con il proprio portiere, il contatto è attribuito all'attaccante: può essere inflitta una penalità e l'eventuale rete è annullata. Vedere Appendice IV, Tabella 14.

69.2. PENALITÀ

Quando un attaccante provoca un contatto intenzionale o deliberato con il portiere, dentro o fuori dall'area e indipendentemente dalla segnatura di una rete, riceve una penalità minore o maggiore secondo il giudizio dell'arbitro. Se l'infrazione consiste nell'ostacolare la libertà di movimento del portiere nell'area, la penalità è per interferenza sul portiere. Nel valutare, l'arbitro considera soprattutto grado e natura del contatto, più che la posizione esatta del portiere.

69.3. CONTATTO ALL'INTERNO DELL'AREA DI PORTA

Se un attaccante provoca un contatto rilevante, fortuito o meno, con il portiere dentro l'area e viene segnata una rete, questa è annullata. Se il portiere, mentre prende posizione nell'area, provoca un contatto con un attaccante presente nell'area e ciò limita la sua capacità di difendere, la rete è annullata.

Dopo un contatto causato dal portiere che tenta di prendere posizione, l'attaccante deve lasciare immediatamente spazio; se non lo fa, l'eventuale rete è annullata e viene inflitta la penalità appropriata per interferenza sul portiere, anche se non viene segnata alcuna rete. Se un attaccante assume una posizione significativa nell'area, ostruisce la visuale del portiere e ne limita la capacità di difendere, la rete è annullata. Una posizione è significativa quando, secondo l'arbitro, il corpo o una sua parte sostanziale rimane nell'area per più di un istante. Vedere Appendice IV, Tabella 14.



ALTRE INFRAZIONI

69.4. CONTATTO ALL'ESTERNO DELL'AREA DI PORTA

Se un attaccante provoca un contatto rilevante, diverso da un contatto fortuito, con il portiere fuori dall'area e viene segnata una rete, questa è annullata. Il portiere non può essere caricato liberamente solo perché è fuori dall'area: ogni contatto non necessario deve essere penalizzato.

Il contatto fortuito è consentito quando il portiere gioca il disco fuori dall'area, purché l'attaccante abbia compiuto uno sforzo ragionevole per evitarlo. Se, dopo aver giocato il disco fuori dall'area, il portiere non può rientrare a causa dell'azione deliberata di un attaccante, quest'ultimo può essere penalizzato per interferenza. Analogamente, il portiere può essere penalizzato se fuori dall'area ostacola deliberatamente un attaccante che tenta di giocare il disco o un avversario. Vedere Appendice IV, Tabella 14.

69.5. COACH'S CHALLENGE

Vedere Regola 38.

69.6. PUNTO D'INGAGGIO

Quando l'arbitro ferma il gioco e annulla una rete per un contatto rilevante con il portiere, fortuito o meno, l'ingaggio avviene nel punto neutro più vicino fuori dalla zona d'attacco della squadra responsabile.

69.7. RIMBALZI E DISCHI LIBERI

Su un rimbalzo, o quando portiere e attaccanti tentano contemporaneamente di giocare un disco libero dentro o fuori dall'area, il contatto fortuito con il portiere è consentito e l'eventuale rete è valida.

Se dopo una parata un attaccante spinge in porta il portiere insieme al disco, la rete è annullata e, se necessario, vengono inflitte penalità. La rete può invece essere convalidata se l'attaccante è stato spinto o ha subito fallo da un difensore, causando la spinta del portiere in porta con il disco.

Se il disco si trova sotto un giocatore dentro o attorno all'area, non si può segnare spingendo in porta il giocatore insieme al disco. Possono essere inflitte penalità, incluso un tiro di rigore se il disco è stato coperto deliberatamente nell'area. Vedere Regola 63.

69.8. MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, le autorità competenti possono applicare misure disciplinari supplementari a loro discrezione. Vedere Regola 28.



ALTRE INFRAZIONI

REGOLA 70 USCITA DALLA PANCHINA O DALLA PANCA PUNITI

70.1. USCITA DALLA PANCHINA O DALLA PANCA PUNITI

Nessun giocatore può lasciare la panchina o la panca puniti durante un alterco o allo scopo di iniziarne uno.

70.2. CAMBIO DI LINEA REGOLARE

Un giocatore entrato durante il gioco dalla propria panchina, o regolarmente dalla panca puniti dopo la scadenza della penalità, che inizia un alterco può essere sottoposto a disciplina supplementare secondo la Regola 28.

I giocatori entrati con un cambio regolare durante un'interruzione, schierati per l'ingaggio successivo e poi coinvolti in un alterco, vengono penalizzati secondo la regola applicabile e possono essere sottoposti a disciplina supplementare. La cattiva condotta di partita non è automatica, salvo che derivi dalle azioni compiute durante l'alterco.

70.3. USCITA DALLA PANCHINA

I giocatori non possono entrare sul ghiaccio durante un'interruzione o alla fine del primo e del secondo periodo per riscaldarsi. L'arbitro segnala ogni violazione alle autorità competenti. Salvo alla fine di un periodo o per entrare regolarmente in gioco, nessun giocatore può lasciare la panchina.

Se durante la partita deve recarsi negli spogliatoi passando sul ghiaccio, deve attendere un'interruzione e assicurarsi che non siano in corso alterchi. Il primo o il secondo giocatore di ciascuna squadra che lascia la panchina o la panca puniti durante un alterco, o per iniziarlo, riceve una cattiva condotta di partita e può essere sottoposto a disciplina supplementare. Anche l'allenatore del giocatore penalizzato può essere sottoposto a disciplina supplementare secondo la Regola 28.

70.4. USCITA DALLA PANCA PUNITI

Salvo alla fine di un periodo o alla scadenza della penalità, nessun giocatore può lasciare la panca puniti. Chi, terminata la penalità, deve essere sostituito deve attraversare immediatamente il ghiaccio e raggiungere la propria panchina prima che il cambio sia effettuato. La violazione comporta una penalità minore di panchina per troppi giocatori sul ghiaccio, vedere Regola 74.

Il giocatore penalizzato che lascia la panca puniti prima della scadenza, durante il gioco o meno, riceve una penalità minore aggiuntiva dopo aver scontato il tempo residuo.



ALTRE INFRAZIONI

70.4. USCITA DALLA PANCA PUNITI - SEQUITO

Il giocatore che esce dalla panca puniti per contestare una decisione di un ufficiale riceve una cattiva condotta di partita. Le autorità competenti possono applicare disciplina supplementare. Ciò non sostituisce eventuali penalità più severe per essere uscito allo scopo di iniziare o partecipare a un alterco. Vedere Regola 28.

Il giocatore penalizzato che lascia la panca puniti durante un'interruzione e un alterco riceve una penalità minore più una cattiva condotta di partita. La minore e il tempo residuo della penalità originaria sono scontati da un sostituto scelto dall'allenatore.

Se esce prima della completa espiazione, il cronometrista annota l'ora e avvisa gli ufficiali, che fermano il gioco quando la squadra responsabile controlla il disco. Il giocatore sconta una minore aggiuntiva oltre al tempo residuo, calcolato dal momento dell'uscita illegale. Se invece rientra per errore del cronometrista, non riceve una penalità aggiuntiva, ma deve completare il tempo residuo.

Se, dopo la scadenza delle penalità e durante un'interruzione, chi esce dalla panca puniti partecipa a un alterco, riceve le penalità relative e può essere sottoposto a disciplina supplementare. Non riceve automaticamente la cattiva condotta di partita se l'avversario è ritenuto l'istigatore. Anche l'allenatore di un giocatore penalizzato ai sensi di questa regola può essere sottoposto a disciplina supplementare.

70.5. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

È inflitta alla squadra i cui giocatori lasciano la panchina per motivi diversi da un cambio quando non è in corso alcun alterco.

Se un allenatore o un membro dello staff entra sul ghiaccio, senza istruzione di un ufficiale o del personale medico, per assistere un infortunato dopo l'inizio e prima della fine del periodo, l'arbitro infligge una minore di panchina e segnala il fatto alle autorità competenti. Durante un'interruzione, il medico della squadra o altro personale sanitario può assistere un infortunato senza attendere il consenso dell'arbitro.

70.6. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

Il primo o il secondo giocatore di ciascuna squadra che lascia la panchina o la panca puniti durante un alterco, o per iniziarlo, riceve una cattiva condotta di partita e può essere sottoposto a disciplina supplementare.



ALTRE INFRAZIONI

70.6. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA - SEGUITO

Anche l'allenatore del giocatore penalizzato può essere sottoposto a disciplina supplementare secondo la Regola 28.

Il giocatore penalizzato che lascia la panca puniti durante un'interruzione e un alterco riceve una minore più una cattiva condotta di partita. La minore e il tempo residuo della penalità originaria sono scontati da un sostituto collocato in panca puniti dall'allenatore.

Chi, dopo essere stato mandato negli spogliatoi dagli ufficiali, ritorna in panchina o sul ghiaccio prima del momento consentito riceve una cattiva condotta di partita e può essere sottoposto a disciplina supplementare.

Una volta entrato in panca puniti, il giocatore non può uscire finché la penalità è scaduta e la squadra ha diritto a un giocatore aggiuntivo, oppure alla fine di un periodo per recarsi negli spogliatoi, o con il permesso di un ufficiale sul ghiaccio. In ogni altro caso riceve una cattiva condotta di partita.

70.7. TIRO DI RIGORE

Se un attaccante in possesso del disco non ha avversari fra sé e il portiere e viene ostacolato da un giocatore avversario entrato illegalmente, l'arbitro assegna un tiro di rigore contro la squadra responsabile.

70.8. RETE ASSEGNATA

Se il portiere avversario è stato tolto e un attaccante diretto verso la porta incustodita viene ostacolato in zona neutra o d'attacco da un giocatore entrato illegalmente, l'arbitro assegna immediatamente una rete alla squadra non responsabile.

70.9. RETE ANNULLATA

Se un penalizzato rientra dalla panca puniti prima della scadenza, per proprio errore o per errore del cronometrista, ogni rete segnata dalla sua squadra mentre è illegalmente sul ghiaccio viene annullata; tutte le penalità inflitte restano da scontare normalmente. Lo stesso vale se un giocatore entra illegalmente dalla propria panchina o dalla panca puniti.

70.10. MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, le autorità competenti possono applicare disciplina supplementare a loro discrezione. Vedere Regola 28.



ALTRE INFRAZIONI

REGOLA 71 SOSTITUZIONE PREMATURA

71.1. SOSTITUZIONE PREMATURA

Quando il portiere lascia la propria area e si dirige verso la panchina per essere sostituito, il giocatore di movimento non può entrare sul terreno prima che il portiere sia entro 1,50 m dalla panchina.

Se il cambio avviene prematuramente, l'ufficiale ferma subito il gioco, salvo che la squadra non responsabile abbia il possesso del disco; in tal caso il fischio è differito fino al cambio di possesso. Non viene inflitta alcuna penalità di tempo. Se il gioco è fermato oltre la linea rossa centrale, l'ingaggio avviene al centro; se è fermato prima, nel punto più vicino della zona interessata. Negli altri casi non contemplati può essere inflitta una minore per troppi giocatori sul ghiaccio. Vedere Regola 74.

71.2. ANNUNCIO

L'arbitro chiede allo speaker di annunciare: Il gioco è stato interrotto per sostituzione prematura del portiere.

REGOLA 72 RIFIUTO DI GIOCARE IL DISCO

72.1. RIFIUTO O ASTENSIONE DAL GIOCARE IL DISCO

Questa sezione mira a garantire la continuità del gioco; arbitri e giudici di linea devono interpretarla e applicarla con tale obiettivo.

72.2. PASSAGGIO DI MANO

Se un giocatore effettua un passaggio di mano a un compagno, il compagno evita il disco per non causare un'interruzione e anche gli avversari si astengono dal giocarlo, per esempio per far trascorrere il tempo di una penalità, l'arbitro ferma il gioco. L'ingaggio avviene nel punto più vicino al luogo dell'interruzione.

72.3. BASTONE ALTO

Se un giocatore tocca il disco con il bastone sopra la normale altezza delle spalle, il compagno evita il disco per non causare un'interruzione e anche gli avversari si astengono dal giocarlo, l'arbitro ferma il gioco. L'ingaggio avviene nel punto della zona più vicino al luogo dell'interruzione. Vedere Regola 76.2.

72.4. LIBERAZIONE VIETATA

Se, secondo l'arbitro, i difensori si astengono intenzionalmente dall'inseguire prontamente il disco oltre i punti d'ingaggio su una liberazione vietata, pur potendo farlo, l'arbitro ferma il gioco e dispone l'ingaggio nel punto d'angolo adiacente più vicino alla loro porta.



ALTRE INFRAZIONI

72.5. PENALITÀ

Quando l'arbitro segnala una penalità differita e un giocatore della squadra responsabile evita intenzionalmente di giocare il disco per far trascorrere altro tempo di partita o di penalità, l'arbitro ferma il gioco. L'ingaggio avviene in uno dei punti della zona difensiva della squadra responsabile. Vedere Regola 76.2.

REGOLA 73 RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO

73.1. RIFIUTO DI INIZIARE IL GIOCO

Questa regola si applica alla squadra che rifiuta di giocare mentre entrambe sono sul ghiaccio, lascia il ghiaccio e rifiuta di continuare oppure, su ordine degli ufficiali, rifiuta di entrare all'inizio della partita o di un periodo.

73.2. PROCEDURA - SQUADRA SUL GHIACCIO

Se entrambe le squadre sono sul ghiaccio e una rifiuta di giocare, l'arbitro avverte il capitano e concede 15 secondi per iniziare o riprendere. Se il rifiuto continua, infligge una minore di panchina per ritardo del gioco a un giocatore designato dall'allenatore tramite il capitano. Alla ripetizione, l'allenatore viene allontanato dalla panchina con cattiva condotta di partita e alla squadra viene inflitta un'altra minore di panchina. Se la squadra continua a rifiutare, l'arbitro dichiara la partita persa a tavolino e riferisce alle autorità competenti.

Prima violazione: I) avvertimento al capitano e 15 secondi per riprendere; II) se il rifiuto continua, minore di panchina per ritardo del gioco.

Seconda violazione: I) nuovo avvertimento e 15 secondi; II) se continua, minore di panchina; III) comunicazione all'allenatore della cattiva condotta di partita; IV) se il rifiuto persiste, partita persa a tavolino. Vedere Regola 66.



ALTRE INFRAZIONI

73.2. NOTA

Questa regola si applica dal momento in cui la squadra entra sul ghiaccio o in panchina prima dell'inizio del periodo fino alla fine del periodo. Anche se tutti i giocatori lasciano il ghiaccio per la panchina, la squadra è considerata sul ghiaccio.

73.3. PROCEDURA - SQUADRA FUORI DAL GHIACCIO

Se una squadra, dopo l'ordine dell'arbitro trasmesso tramite l'allenatore, non entra sul ghiaccio e non inizia entro cinque minuti, perde la partita a tavolino e il caso viene riferito alle autorità competenti.

I) Appena è evidente il rifiuto, viene inflitta una minore di panchina per ritardo del gioco. II) La squadra ha cinque minuti per rientrare e iniziare. III) Trascorsi i cinque minuti senza rientro, la partita è persa a tavolino. IV) Se, dopo l'avvertimento dei cinque minuti, la squadra rientra entro il termine, la minore di panchina prevista al punto I deve comunque essere inflitta. Le autorità competenti possono applicare disciplina supplementare. Vedere Regole 66 e 28.

REGOLA 74 TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

74.1. TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

I giocatori possono essere cambiati in ogni momento dalla panchina, purché chi esce sia entro 1,50 m dalla panchina e fuori dall'azione prima del cambio. Vedere anche Regola 71. A discrezione degli ufficiali, se il sostituto entra prima che il compagno sia entro 1,50 m, causando chiaramente un eccesso di giocatori, può essere inflitta una minore di panchina. Il giocatore che esce, quando è entro il limite e il sostituto è già sul ghiaccio, è considerato fuori ai fini della Regola 70.

Se durante il cambio il giocatore entrante o uscente gioca il disco con bastone, pattini o mani, carica o entra in contatto con un avversario mentre entrambi sono sul ghiaccio, viene fischiate l'infrazione. Se viene colpito accidentalmente dal disco, il gioco prosegue senza penalità.

Durante il gioco, chi esce deve farlo dalla panchina e non da un'altra uscita della pista; la violazione comporta una minore di panchina. Il sostituto è considerato sul ghiaccio quando entrambi i pattini vi si trovano.



ALTRE INFRAZIONI

74.1. TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO - SEGUITO

Se il sostituto gioca il disco o interferisce con un avversario mentre è ancora in panchina, viene penalizzato secondo la Regola 56. Il giocatore che esce, con un pattino sul ghiaccio e uno nella panchina, è considerato fuori dal ghiaccio.

74.2. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

La violazione comporta una minore di panchina per troppi giocatori sul ghiaccio, infliggibile da arbitri o giudici di linea. Se la squadra responsabile segna prima del fischio che assegna la penalità, la rete è annullata e la penalità viene inflitta.

74.3. PANCA PUNITI

Il giocatore che termina una penalità e deve essere sostituito deve attraversare immediatamente il ghiaccio e portarsi entro 1,50 m dalla propria panchina prima che il cambio avvenga. La violazione comporta una minore di panchina per troppi giocatori.

74.4. SOSTITUZIONE ILLEGALE DELIBERATA

Se, per il poco tempo regolamentare rimasto o per penalità già inflitte, una minore di panchina per sostituzione illegale deliberata non può essere scontata interamente nel tempo di gioco, oppure in qualsiasi momento dei supplementari, viene assegnato un tiro di rigore contro la squadra responsabile.

REGOLA 75 CONDOTTA ANTISPORTIVA

75.1. CONDOTTA ANTISPORTIVA

Giocatori, allenatori e staff sono sempre responsabili della propria condotta e devono prevenire comportamenti disordinati prima, durante e dopo la partita, sul ghiaccio, fuori dal ghiaccio e in tutta la pista. Gli arbitri possono infliggere penalità. Se la condotta è rivolta a un ufficiale si applica la Regola 39.

75.2. PENALITÀ MINORE

È inflitta per: I) linguaggio o gesti osceni, volgari o offensivi rivolti a chiunque da un giocatore identificabile; gesti osceni, insulti o provocazioni razziali e osservazioni sessuali comportano inoltre cattiva condotta di partita, vedere 75.5. II) Condotta antisportiva, inclusi tirare i capelli, afferrare la maschera o colpire balaustre o vetri con bastone o altro oggetto durante il gioco o un'interruzione. Per atti fisici gravi, in base alla forza, può applicarsi la Regola 21. III) Lanciare un oggetto sul ghiaccio dalla panchina, dalla panca puniti o da un'altra posizione fuori dal ghiaccio.



ALTRE INFRAZIONI

75.2. PENALITÀ MINORE - SEGUITO

IV) Sedersi sulla balaustra durante il gioco con i pattini esposti verso la pista. L'arbitro dà un avvertimento alla squadra e informa anche l'avversaria; dopo il primo avvertimento, ogni nuova violazione comporta una minore.

V) Togliersi deliberatamente la maglia prima di un alterco, o indossarne una modificata e non conforme alla Regola 9: minore per condotta antisportiva e cattiva condotta di partita. Se l'alterco non avviene: minore più cattiva condotta di 10 minuti. VI) Togliersi deliberatamente il casco prima di una rissa; nessuna penalità se il casco cade durante l'alterco. Se un penalizzato riceve un'ulteriore minore per condotta antisportiva prima o dopo l'inizio della penalità originaria, essa si aggiunge al tempo residuo e viene scontata consecutivamente.

75.3. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

È inflitta per: I) un giocatore non identificabile, un allenatore o un membro dello staff che lancia oggetti sul ghiaccio o colpisce balaustre o vetri con bastone o altro oggetto durante il gioco o un'interruzione; II) un giocatore non identificabile, un allenatore o un membro dello staff che usa linguaggio o gesti osceni, volgari o offensivi verso chiunque o colpisce balaustre o vetri; III) allenatori o personale non giocante che usano linguaggio o gesti osceni o volgari in qualunque punto della pista. Gestii osceni, insulti o provocazioni razziali e osservazioni sessuali comportano inoltre cattiva condotta di partita, vedere 75.5.

75.4. CATTIVA CONDOTTA

È inflitta per: I) persistere in una condotta già punita con una minore; II) lanciare deliberatamente l'equipaggiamento fuori dalla superficie di gioco; a discrezione dell'ufficiale può essere inflitta cattiva condotta di partita; III) persistere in comportamenti, inclusi linguaggio o gesti minacciosi od offensivi, volti a provocare una penalità all'avversario; IV) contestare la decisione di un ufficiale dopo essere già entrati in panca puniti e dopo la ripresa del gioco; V) in generale, la progressione è minore, cattiva condotta e, se il comportamento continua, cattiva condotta di partita.

75.5. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA

È inflitta per le infrazioni elencate nella pagina seguente.



ALTRE INFRAZIONI

75.5. CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA - SEQUITO

I) Un giocatore persiste in una condotta già punita con cattiva condotta.

II) Un giocatore, allenatore o membro dello staff usa gesti osceni, insulti o provocazioni razziali oppure osservazioni sessuali durante o dopo la partita, sul ghiaccio, fuori dal ghiaccio o nei locali collegati alla pista. L'arbitro riferisce alle autorità competenti.

III) Allenatori o staff già puniti con una minore di panchina per linguaggio o gesti osceni o volgari in qualunque punto della pista. L'arbitro riferisce alle autorità competenti.

IV) Un giocatore, allenatore o membro dello staff compie verso un allenatore o altro personale non giocante azioni che potrebbero causare lesioni. L'arbitro riferisce alle autorità competenti.

V) Un giocatore, allenatore o membro dello staff rivolge linguaggio o gesti osceni, volgari o offensivi a chiunque dopo la fine della partita, sul ghiaccio o fuori.

VI) Un giocatore, allenatore o membro dello staff sputa contro o addosso a un avversario o a chiunque si trovi nella pista durante una partita.

VII) Un giocatore sanguinante spalma intenzionalmente il proprio sangue su un avversario o su chiunque si trovi nella pista.

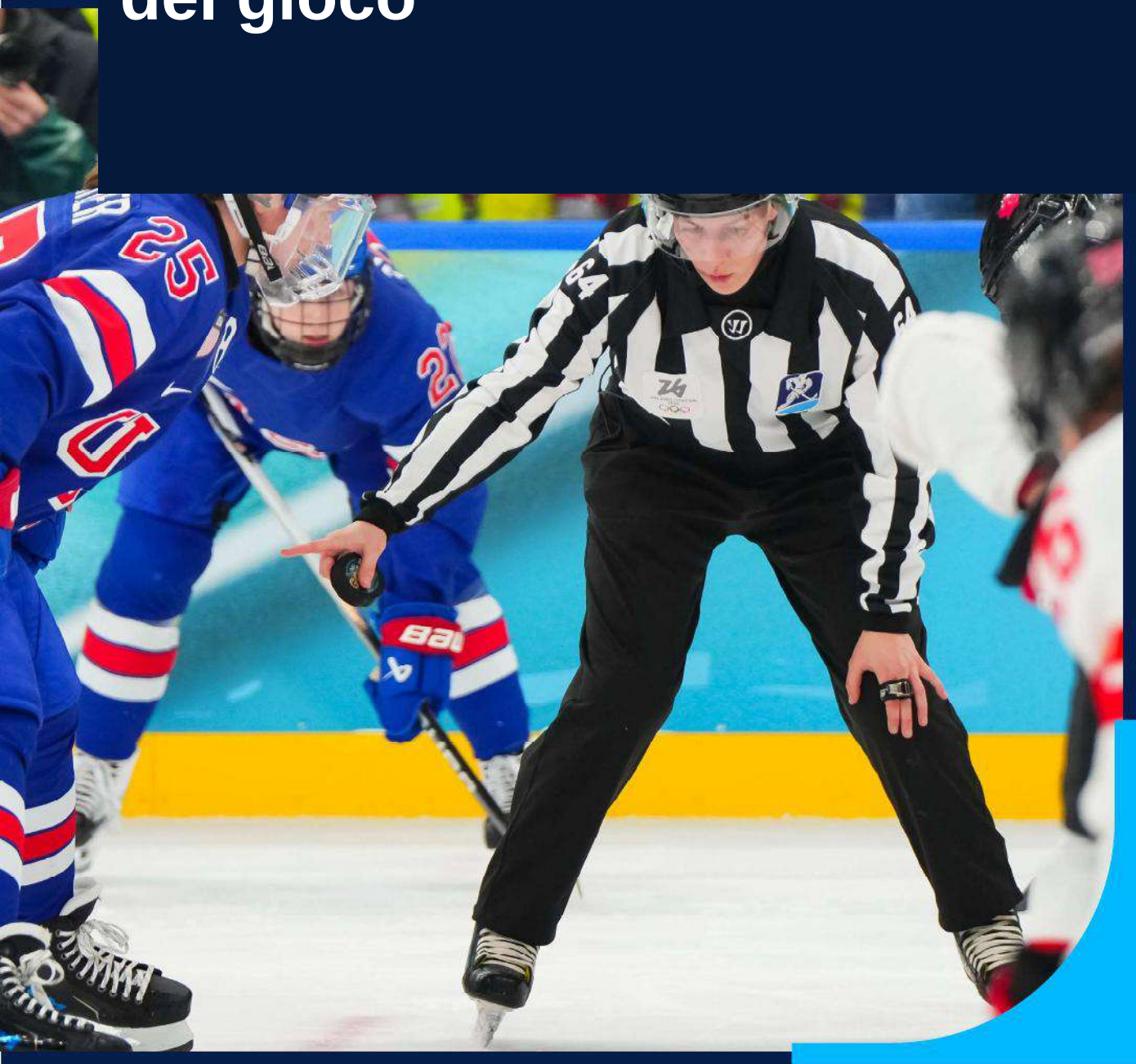
75.6. MISURE DISCIPLINARI

Tutti gli ufficiali di gara devono inviare alle autorità competenti un rapporto completo sull'uso, da parte di giocatori, allenatori, staff o altri ufficiali della squadra, di gesti osceni, insulti o provocazioni razziali, osservazioni o linguaggio sessuale. Se ritenuto opportuno, le autorità competenti possono applicare disciplina supplementare a loro discrezione. Vedere Regola 28.



SEZIONE 10

Svolgimento del gioco



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

REGOLA 76 INGAGGI

76.1. INGAGGIO

L'azione con cui l'arbitro o il giudice di linea lascia cadere il disco tra i bastoni di due avversari per iniziare o riprendere il gioco è chiamata ingaggio. Inizia quando l'ufficiale indica il punto e ufficiali e giocatori assumono le posizioni corrette; termina quando il disco è stato lasciato cadere regolarmente. Il portiere non può partecipare a un ingaggio.

76.2. PUNTI D'INGAGGIO

Ogni ingaggio si svolge in uno dei nove punti presenti sulla pista. Se due violazioni causano l'interruzione, per esempio disco giocato con bastone alto e fuorigioco intenzionale, viene scelto il punto che concede il minor vantaggio territoriale alla squadra responsabile.

Quando il gioco è fermato per un motivo non attribuibile a una squadra e il disco è in zona neutra, l'ingaggio avviene, se possibile, nel punto più vicino fuori dalla linea blu. Se non è chiaro quale dei quattro punti sia il più vicino, si sceglie quello che dà il maggior vantaggio territoriale alla squadra di casa.

Se durante un'interruzione vengono inflitte penalità registrate sul cronometro a una sola squadra, l'ingaggio avviene in uno dei due punti della sua zona difensiva, salvo: I) penalità dopo una rete - ingaggio al centro; II) penalità alla fine o all'inizio di un periodo - ingaggio al centro; III) penalità ai difensori mentre gli attaccanti entrano oltre il bordo esterno del cerchio terminale - ingaggio in zona neutra. La squadra in superiorità sceglie il punto terminale da cui iniziare il power-play.

Se entrambi commettono infrazioni nell'azione che causa il fischio, si usa il punto più vicino nella zona. Se l'interruzione avviene tra i punti terminali e il fondo pista, si usa il punto terminale sul lato dell'interruzione, salvo diversa disposizione. Nessun ingaggio può avvenire entro 4,50 m dalla porta o dalla balaustra, né fuori dai punti previsti.

Se una rete non valida deriva da deviazione diretta su un ufficiale, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona del contatto. Se gli attaccanti segnano irregolarmente dirigendo, colpendo, calciando o giocando il disco con bastone alto, l'ingaggio avviene nel punto neutro più vicino.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

76.2. PUNTI D'INGAGGIO - SEQUITO

Se il gioco è fermato per un motivo non previsto espressamente, l'ingaggio avviene nel punto della zona più vicino al luogo in cui il disco è stato giocato l'ultima volta.

Dopo un'interruzione, se uno o entrambi i difensori alla linea blu, oppure un attaccante proveniente dalla panchina, entrano oltre il bordo esterno del cerchio terminale durante un alterco, un assembramento o una mischia, l'ingaggio avviene in zona neutra vicino alla linea blu dei difensori. Ciò vale anche dopo liberazione vietata, fuorigioco intenzionale o penalità che avrebbe previsto l'ingaggio nella zona difensiva della squadra responsabile. Lo stesso vale se un giocatore della squadra non responsabile entra oltre tale bordo durante l'alterco o l'assembramento.

Per la sostituzione prematura della Regola 71, se il gioco è fermato oltre la linea rossa centrale l'ingaggio è al centro; se prima della linea, nel punto più vicino della zona dell'interruzione.

Per un giocatore infortunato, l'ingaggio avviene nel punto della zona più vicino alla posizione del disco. Se la squadra dell'infortunato controllava il disco in zona d'attacco, avviene in zona neutra fuori dalla linea blu. Se l'infortunato è nella propria zona difensiva e gli avversari controllano il disco in attacco, avviene in uno dei punti terminali della zona difensiva.

76.3. PROCEDURA D'INGAGGIO

Terminata la procedura di cambio e abbassata la mano dell'arbitro per indicare che non sono consentiti altri cambi, il giudice di linea fischia. Le squadre hanno al massimo cinque secondi per schierarsi; allo scadere, o prima se i centri sono pronti, effettua l'ingaggio. Fa sostituire immediatamente il centro responsabile prima di lasciare il disco se: I) uno o entrambi i centri non sono posizionati; II) non mettono il bastone sul ghiaccio; III) un giocatore invade il cerchio; IV) vi è contatto fisico con un avversario; V) un giocatore è schierato in fuorigioco; VI) un centro vince l'ingaggio usando i pattini.

Negli ultimi due minuti del tempo regolamentare e durante i supplementari il fischio resta previsto, ma non si applica il limite dei cinque secondi. I giocatori devono comunque seguire le istruzioni verbali per un ingaggio rapido e corretto.

76.4. PROCEDURA D'INGAGGIO - CENTRI

L'arbitro o il giudice di linea lascia cadere il disco tra i bastoni dei due giocatori, che stanno frontalmente verso il fondo avversario, a circa un bastone di distanza, con le pale sul ghiaccio.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

76.4. PROCEDURA D'INGAGGIO - CENTRI, SEQUITO

Nei nove punti, i partecipanti si dispongono frontalmente verso il fondo avversario e fuori dalle marcature, con entrambe le pale sul ghiaccio nell'area bianca designata. Negli otto punti diversi dal centro, il difensore posa per primo il bastone, seguito subito dall'attaccante; al centro lo posa per primo il giocatore ospite. Se un partecipante non assume immediatamente la posizione corretta, l'ufficiale può sostituirlo con un compagno presente sul ghiaccio.

Se allo scadere dei cinque secondi il centro non è nell'area, il giudice di linea lascia cadere subito il disco. Se il centro rimane arretrato, dirige i compagni, rifiuta di avvicinarsi o arriva lentamente, il disco viene lasciato cadere. Se tenta di arrivare proprio allo scadere per ottenere un vantaggio, viene sostituito e si registra una violazione. Dopo una liberazione vietata, invece, non viene sostituito alla prima violazione ma riceve un avvertimento; una seconda violazione comporta una minore di panchina.

Il sostituto di un centro espulso deve posizionarsi rapidamente, altrimenti rischia che il disco venga lasciato cadere senza che sia pronto oppure una seconda espulsione e una minore di panchina per ritardo del gioco. Dopo una liberazione vietata, la prima violazione di una squadra non causa l'espulsione del centro; ogni violazione successiva comporta una minore di panchina per ritardo del gioco - violazione all'ingaggio.

76.5. RITARDO DEL GIOCO

I due centri non possono giocare il disco con la mano, pena la sanzione della Regola 67.2, finché un terzo giocatore di una delle squadre non lo ha almeno toccato. Completato l'ingaggio e individuato il vincitore, si applica la Regola 79 sui passaggi di mano.

76.6. PROCEDURA D'INGAGGIO - ALTRI GIOCATORI

Nessun altro giocatore può entrare nel cerchio o avvicinarsi entro 4,50 m dai centri. Tutti devono essere in posizione regolare. Negli ingaggi in zona terminale devono tenere il corpo dal proprio lato delle linee di contenimento.

Se un giocatore diverso dal centro entra nel cerchio prima della caduta del disco, il centro della squadra responsabile viene espulso: è una violazione all'ingaggio. Gli attaccanti, escluso il centro, devono assumere la posizione per primi; poi i difensori possono adeguarsi e mantenerla fino alla caduta del disco. La violazione è invasione all'ingaggio.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

76.6. PROCEDURA D'INGAGGIO - ALTRI GIOCATORI, SEGUITO

Il giudice di linea fa sostituire il centro della squadra responsabile. Se un attaccante tenta di cambiare posizione prima dell'ingaggio e il centro difensore arretra per riposizionare i compagni, la violazione è attribuita agli attaccanti, che devono posizionarsi per primi.

76.7. PROCEDURA D'INGAGGIO - VIOLAZIONI

Se un centro si muove prematuramente o l'ufficiale lascia cadere il disco in modo non corretto, l'ingaggio è considerato irregolare e deve essere ripetuto. Due violazioni della stessa squadra nel medesimo ingaggio comportano una minore di panchina per ritardo del gioco - violazione all'ingaggio. Qualunque dei quattro ufficiali sul ghiaccio può rilevarla.

I) Invasione del cerchio da parte di un giocatore diverso dal centro prima della caduta del disco. Entrambi i pattini devono restare fuori dal cerchio; il contatto con la linea è consentito, attraversarla è violazione. Il bastone può trovarsi nel cerchio se non tocca l'avversario o il suo bastone.

II) Invasione dello spazio tra i segni esterni del cerchio. Entrambi i pattini devono restare fuori dai rispettivi segni; il contatto con la linea è consentito, attraversarla è violazione. Il bastone può trovarsi nello spazio se non vi è contatto.

III) Qualsiasi contatto fisico prima della caduta. Il contatto casco contro casco fra i centri è una violazione; se non è possibile stabilire chi lo ha provocato, entrambi sono responsabili.

IV) Il centro non si posiziona correttamente dietro le linee o non posa il bastone come previsto da 76.4. I piedi devono essere ai lati delle linee parallele alla balaustra, potendole toccare, e le punte dei pattini non devono superare le linee perpendicolari. Almeno la punta della pala deve restare sul ghiaccio nell'area bianca fino alla caduta del disco.

Dopo due violazioni nello stesso ingaggio, l'arbitro infligge immediatamente la minore di panchina. I giocatori in ritardo e quindi in posizione di fuorigioco ricevono un primo avvertimento insieme all'allenatore; il centro non viene espulso.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

76.7. PROCEDURA D'INGAGGIO - VIOLAZIONI, SEGUITO

Ogni violazione successiva per arrivo lento al punto d'ingaggio comporta una minore di panchina per ritardo del gioco.

Durante qualsiasi ingaggio, i centri non possono entrare in contatto fisico con il corpo dell'avversario mediante corpo o bastone, salvo nel giocare il disco dopo il completamento dell'ingaggio. L'arbitro può infliggere una o più penalità minori ai responsabili. Il contatto prima della caduta resta anche una violazione e il centro viene sostituito.

L'invasione può essere rilevata in tutti i nove punti. Nei quattro punti vicino alle linee blu, privi di linee dipinte, il giudice di linea valuta se sia avvenuta. Tutti i giocatori eccetto i centri devono mantenersi uniformemente arretrati, come se si trovassero fuori dal cerchio in zona terminale.

76.8. PROCEDURA D'INGAGGIO - CAMBI DI LINEA

Non sono consentite sostituzioni finché l'ingaggio non è terminato e il gioco è ripreso, salvo una penalità che modifica il numero di giocatori sul ghiaccio.

Se i difensori non schierano abbastanza giocatori, viene informato l'arbitro in zona neutra, che ordina di completare lo schieramento. Se lo considera un espediente per perdere tempo, avverte l'allenatore; violazioni successive comportano una minore di panchina per ritardo del gioco. Se sono gli attaccanti a non schierare abbastanza giocatori, il giudice di linea procede normalmente: la squadra deve sempre assicurare il numero corretto.

76.9. PROCEDURA D'INGAGGIO - VERIFICA DEL TEMPO

Ogni tempo perso sui cronometri di gara o delle penalità per un ingaggio falso o una violazione deve essere ripristinato. Si può consultare l'addetto alla revisione video per garantirne l'esattezza, vedere Regola 37.6. L'ufficiale non fischia per avviare il gioco: il tempo parte quando il disco viene lasciato cadere e si ferma al fischio o alla segnatura di una rete.

REGOLA 77 TEMPI DI GIOCO E INTERVALLI

77.1. DURATA DELLA PARTITA

La partita consiste in tre periodi di venti minuti di gioco effettivo, con un intervallo di riposo tra i periodi.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

77.2. DURATA DELL'INTERVALLO

Il gioco riprende puntualmente dopo ogni intervallo, trascorsi 15 minuti dalla fine del periodo precedente oppure il tempo stabilito dall'IIHF. Il conteggio dell'intervallo inizia al termine del periodo. Vedere Regola 34. Per informare il pubblico del tempo rimanente, il cronometrista utilizza il tabellone elettronico.

77.3. RITARDI

Se si verifica un ritardo insolito negli ultimi dieci minuti del primo o del secondo periodo, l'arbitro può ordinare di effettuare immediatamente l'intervallo successivo. Alla ripresa si completa il tempo residuo difendendo le stesse porte; poi le squadre cambiano lato e iniziano senza ulteriore pausa il periodo seguente.

REGOLA 78 RETI

78.1. RETI E ASSIST

Gli arbitri assegnano le reti e comunicano marcatore e assist; la decisione è definitiva. Il segnapunti ufficiale, con il personale statistico, conferma il marcatore e gli eventuali assist. Dopo la fine della partita non sono possibili modifiche. La revisione video è essenziale per verificare la corretta attribuzione; ogni decisione deve rispettare questa regola e il segnapunti deve conoscerla, osservare le azioni rilevanti e agire con assoluta imparzialità.

Un errore evidente in una rete o un assist annunciato deve essere corretto rapidamente, ma il riepilogo ufficiale non può essere modificato dopo la firma del rapporto da parte dell'arbitro. Vince la squadra che segna più reti nei tre periodi di venti minuti e riceve tre punti in classifica. Se nel girone o turno preliminare la vittoria arriva ai supplementari o ai tiri di rigore, la vincente riceve due punti e la perdente uno.

78.2. ATTRIBUZIONE DELLE RETI

La rete viene attribuita al giocatore che ha indirizzato il disco nella porta avversaria. Vale un punto nella sua statistica e allo stesso giocatore non può essere attribuito più di un punto sulla medesima rete.

78.3. ATTRIBUZIONE DEGLI ASSIST

Quando viene segnata una rete, l'assist è attribuito al massimo ai due giocatori che hanno toccato il disco prima del marcatore, purché in seguito nessun difensore lo abbia giocato o controllato. Ogni assist vale un punto e allo stesso giocatore non può essere attribuito più di un punto sulla rete.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

78.4. SEGNATURA DI UNA RETE

La rete è segnata quando il disco, giocato con il bastone da un attaccante, passa fra i pali, davanti e sotto la traversa, e supera interamente la linea rossa della larghezza dei pali con la porta nella posizione corretta. La porta è corretta se almeno una parte di ciascun piolo flessibile rimane sia nel palo sia nel foro del ghiaccio. I pioli possono essere piegati e la porta leggermente sollevata su uno o entrambi i lati, purché i pioli restino a contatto con fori e pali.

È valida la rete se il disco viene tirato in porta da un difensore: viene attribuita all'ultimo attaccante che lo ha toccato, senza assist. Se il difensore lo fa entrare in altro modo, la rete è attribuita all'ultimo attaccante e possono essere assegnati assist. Se il disco devia in porta sul pattino o sul corpo di un attaccante, la rete è valida e viene attribuita a chi ha causato la deviazione. Se un giocatore indirizza regolarmente il disco nell'area avversaria e questo resta libero e giocabile da un compagno, l'eventuale rete è valida.

78.5. RETI ANNULLATE

Le reti apparenti sono annullate e lo speaker annuncia la decisione nei seguenti casi:

I) un attaccante dirige, colpisce o lancia il disco in porta con una parte del corpo diversa dai pattini anziché col bastone; se l'azione è deliberata, la decisione è nessuna rete. Vedere 78.4.

II) il disco viene calciato con un movimento netto, vedere 49.2.

III) devia direttamente in porta su un ufficiale, vedere 85.4.

IV) un giocatore non idoneo è sul ghiaccio, vedere 68.5.

V) un attaccante interferisce con il portiere nell'area, vedere 69.1.

VI) il disco entra dopo aver toccato il bastone di un attaccante sopra l'altezza della traversa; è determinante il punto di contatto, vedere 80.3.

VII) la revisione video conferma una rete a un'estremità: ogni rete segnata all'altra estremità nella stessa azione è annullata, vedere 37.2.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

78.5. RETI ANNULATE - SEQUITO

VIII) Se, dopo una rete della squadra responsabile, il giudice di linea segnala all'arbitro una doppia minore per bastone alto o una penalità maggiore, la rete è annullata e viene inflitta la penalità appropriata. Vedere Regola 32.4.

IX) Il portiere viene spinto in porta insieme al disco dopo una parata. Vedere Regola 69.7.

X) La porta si sposta accidentalmente: è spostata se uno o entrambi i pioli non sono più nei fori o la rete è completamente uscita da uno o entrambi prima o mentre il disco entra. Se ciò deriva dall'azione di un difensore, vedere Regola 63.7.

XI) Durante una penalità differita la squadra responsabile non può segnare, salvo che la squadra non responsabile tiri il disco nella propria porta. Una deviazione o azione del responsabile che fa entrare il disco nella porta avversaria non costituisce rete valida. Se possibile, il gioco viene fermato prima dell'ingresso del disco e si infligge la penalità segnalata.

XII) L'arbitro considera l'azione già interrotta, anche se non ha ancora potuto fischiare. XIII) Ogni rete non prevista dalle regole ufficiali è annullata.

REGOLA 79 PASSAGGIO DI MANO

79.1. PASSAGGIO DI MANO

Un giocatore può fermare o colpire il disco in aria con la mano aperta, oppure spingerlo sul ghiaccio con la mano. Il gioco si ferma solo se, secondo gli ufficiali, lo dirige a un compagno o procura un vantaggio alla propria squadra e un giocatore della squadra responsabile ne ottiene poi possesso e controllo, direttamente o dopo deviazione su un giocatore o ufficiale. Una deviazione fortuita sulla mano senza vantaggio non è violazione. Per aver chiuso la mano sul disco vedere Regola 67.

79.2. ZONA DIFENSIVA

Il gioco non viene fermato per un passaggio di mano effettuato nella propria zona difensiva. La zona è determinata dalla posizione del disco al momento del contatto del passatore o del ricevente.

79.3. PUNTO D'INGAGGIO

Dopo una violazione, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona in cui è stata commessa, salvo che la squadra responsabile ottenga un vantaggio territoriale: in tal caso nel punto più vicino della zona dell'interruzione, se non diversamente previsto. Se la violazione è commessa dagli attaccanti in zona d'attacco, l'ingaggio avviene in zona neutra fuori dalla linea blu dei difensori.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

REGOLA 80 DISCO GIOCATO CON BASTONE ALTO

80.1. DISCO GIOCATO CON BASTONE ALTO

È vietato colpire il disco con il bastone sopra la normale altezza delle spalle. Se dopo tale contatto un giocatore della squadra responsabile, incluso l'autore, ottiene possesso e controllo direttamente o dopo deviazione, si fischia. Il gioco prosegue se: I) il disco è colpito verso un avversario, con immediato segnale di annullamento; II) un difensore lo colpisce nella propria porta, nel qual caso la rete è valida.

È vietato trasportare il disco sulla pala in stile lacrosse sopra la normale altezza delle spalle e il gioco viene fermato. Durante un tiro di rigore o una serie di rigori, il tentativo viene fermato immediatamente e considerato concluso. Vedere Regola 60.

80.2. PUNTO D'INGAGGIO

L'ingaggio avviene nel punto che concede il minor vantaggio territoriale alla squadra responsabile, scegliendo tra il luogo del contatto irregolare e quello dell'ultima giocata della squadra. Se l'infrazione è degli attaccanti e il disco si trova in zona d'attacco al fischio, l'ingaggio viene spostato nel punto neutro più vicino.

80.3. RETE ANNULLATA

Se un attaccante fa entrare il disco in porta toccandolo sopra l'altezza della traversa, direttamente o dopo deviazione, la rete è annullata. Conta il punto in cui il disco tocca il bastone. Se il contatto avviene all'altezza della traversa o sotto, la rete è valida. È valida anche una rete nella propria porta causata da un difensore che colpisce il disco con il bastone sopra la traversa.

REGOLA 81 LIBERAZIONE VIETATA

81.1. LIBERAZIONE VIETATA

La linea rossa centrale divide il ghiaccio in due metà. Se un giocatore di una squadra in parità o superiorità numerica tira, colpisce o devia il disco dalla propria metà oltre la linea di porta avversaria, il gioco viene fermato. Per i dischi deviati, ciò vale solo se inizialmente sono stati indirizzati lungo il ghiaccio dalla squadra responsabile.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

81.1. LIBERAZIONE VIETATA - SEGUITO

Per stabilire la liberazione vietata conta l'ultimo contatto della squadra in possesso. La squadra deve raggiungere la linea: il disco sul bastone, non il pattino del giocatore, deve toccare la linea rossa centrale per annullare la possibile infrazione.

Il giudice di linea decide prima se il disco supererà la linea di porta e poi quale giocatore, attaccante o difensore, lo toccherebbe per primo. Decide al più tardi quando il primo giocatore raggiunge con il pattino i punti d'ingaggio terminali. Se il disco percorre la balaustra o ritorna verso tali punti, si applica la stessa valutazione a distanza equivalente. Conta chi toccherebbe per primo il disco, non chi raggiunge per primo i punti. Se la corsa è troppo equilibrata per decidere, viene fischiate liberazione vietata.

Il contatto o la deviazione su un ufficiale non annulla automaticamente la possibile infrazione. Se non vi è corsa al disco, il fischio avviene solo quando un difensore supera la propria linea blu e il disco oltrepassa la linea di porta fuori dai pali.

81.2. LIBERAZIONE VIETATA - PUNTO D'INGAGGIO

Dopo una liberazione vietata, gli attaccanti scelgono il punto terminale dell'ingaggio. Se, secondo l'arbitro, i difensori evitano intenzionalmente di giocare subito il disco pur potendo farlo, il gioco viene fermato e l'ingaggio avviene nel punto d'angolo adiacente più vicino alla loro porta. Se il giudice di linea ha fischiate per errore, indipendentemente dalla forza numerica, l'ingaggio avviene al centro.

81.3. PORTIERE

Se, secondo il giudice di linea, il portiere finge o tenta di giocare il disco oppure pattina verso di esso durante una possibile liberazione vietata, l'infrazione viene annullata e il gioco prosegue. Se invece è legittimamente fuori dall'area per andare in panchina ed essere sostituito, senza tentare di giocare il disco, l'infrazione non viene annullata. Se è fuori dall'area prima del tiro e si limita a rientrare senza tentare o fingere di giocare, la possibile liberazione resta valida.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

81.4. CAMBIO DI LINEA DOPO LIBERAZIONE VIETATA

La squadra responsabile non può effettuare sostituzioni prima dell'ingaggio successivo. Può tuttavia sostituire il portiere tolto per un attaccante supplementare, un infortunato, un giocatore con un pattino rotto oppure quando una penalità modifica il numero sul ghiaccio. I giocatori presenti sono determinati nel momento in cui il disco lascia il bastone del responsabile.

81.5. NESSUNA LIBERAZIONE VIETATA

Non vi è infrazione se il disco tirato rimbalza sul corpo o bastone di un avversario nella sua metà e supera la linea di porta della squadra che ha tirato. Se parte dalla propria metà ed è deviato più volte prima della linea rossa, basta una deviazione su un avversario per annullare l'infrazione. Non vi è infrazione se il disco supera direttamente la linea di porta opposta partendo da un ingaggio.

Se un avversario diverso dal portiere può giocare il disco prima della linea di porta ma non lo fa, il gioco prosegue. Ciò include una squadra che durante un cambio potrebbe giocare ma rinuncia per evitare troppi giocatori sul ghiaccio. Non vi è infrazione se il disco tocca qualunque parte di un avversario o del portiere, inclusi pattini o bastone, prima o dopo la linea di porta. Se il portiere agisce per liberare il disco da dietro la rete, non viene fischiata liberazione vietata.

81.6. LIBERAZIONE VIETATA - FORZA NUMERICA

Se il tiro è effettuato da una squadra in inferiorità numerica, il gioco prosegue. Se la penalità sta per scadere, la decisione dipende dall'istante della scadenza. Se il disco lascia il bastone prima della scadenza, non si applica la liberazione vietata; il fatto che il penalizzato resti in panca puniti non modifica la decisione.

REGOLA 82 CAMBI DI LINEA

82.1. CAMBIO DI LINEA

Dopo un'interruzione, la squadra ospite schiera rapidamente una formazione pronta e da quel momento non può più sostituire fino alla ripresa. La squadra di casa può poi effettuare le sostituzioni desiderate, salvo dopo una liberazione vietata, senza ritardare il gioco. Schierare una formazione significa mettere sul ghiaccio, entro il tempo previsto, il numero completo di giocatori cui la squadra ha diritto senza superarlo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

82.1. CAMBIO DI LINEA - SEGUITO

Se una squadra ritarda indebitamente il cambio, l'arbitro le ordina di prendere posizione e vieta altri cambi. Dopo una sostituzione non se ne possono effettuare altre fino alla ripresa. Conclusa la procedura, nessun altro cambio è consentito fino al completamento regolare dell'ingaggio, salvo penalità che modificano la forza numerica, anche se inflitte dopo i cambi o per una violazione all'ingaggio.

La squadra soggetta alle Regole 63.8 o 81 non può sostituire prima dell'ingaggio successivo, salvo il portiere tolto per un attaccante supplementare, un infortunato o una penalità che modifica la forza numerica. I presenti sono determinati quando il disco lascia il bastone responsabile. La sostituzione del portiere deve rispettare gli stessi tempi di un cambio normale; tempo supplementare è concesso solo per un infortunio del portiere.

82.2. CAMBIO DI LINEA - PROCEDURA

Dopo un'interruzione, l'arbitro applica la procedura seguente:

I) fino a cinque secondi agli ospiti per cambiare; II) alza la mano per vietare ulteriori cambi agli ospiti e avviare quelli dei locali; III) fino a otto secondi ai locali; IV) abbassa la mano per vietare ulteriori cambi ai locali.

V) Un cambio tentato dopo il segnale, il tentativo di schierare troppi giocatori o ulteriori sostituzioni non sono consentiti: l'arbitro rimanda i giocatori in panchina e avverte la squadra tramite l'allenatore. Ogni successiva violazione nella partita, supplementari inclusi, comporta una minore di panchina per ritardo del gioco - cambio di linea irregolare.

VI) Dopo che l'arbitro abbassa la mano, il giudice di linea fischia: tutti devono posizionarsi e mettersi in gioco regolare entro cinque secondi; poi si effettua l'ingaggio secondo la Regola 76.

VII) Chi arriva lentamente o è in fuorigioco riceve un primo avvertimento insieme all'allenatore; il centro non viene espulso.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

82.2. CAMBIO DI LINEA - PROCEDURA, SEGUITO

Ogni violazione successiva comporta una minore di panchina per ritardo del gioco. VIII) Negli ultimi due minuti del tempo regolamentare e durante i supplementari non si applicano i punti VI e VII; dopo i punti I-V, il giudice di linea concede un tempo ragionevole per schierarsi.

82.3. CAMBIO DI LINEA - PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

La squadra di casa ha diritto all'ultimo cambio: l'allenatore ospite schiera per primo, poi quello di casa. Se una squadra non cambia rapidamente, l'arbitro non consente il cambio. Il mancato rispetto, il ritardo o un errore deliberato comportano prima un avvertimento e poi una minore di panchina per ritardo del gioco.

I giocatori devono recarsi direttamente al punto d'ingaggio. Ogni tentativo di perdere tempo o azione non necessaria comporta una minore di panchina per ritardo del gioco - arrivo lento al punto d'ingaggio o alla panchina. Durante il gioco, chi esce per essere sostituito deve farlo dalla panchina e non da un'altra uscita: la violazione comporta una minore di panchina.

REGOLA 83 FUORIGIOCO

83.1. FUORIGIOCO

Gli attaccanti non possono precedere il disco nella zona d'attacco. Conta la posizione dei pattini, non del bastone. Un giocatore è in fuorigioco quando entrambi i pattini hanno superato completamente il bordo anteriore della linea blu. È in gioco se almeno un pattino tocca la linea o si trova dal proprio lato quando il disco supera interamente il bordo. Per pattino si intende solo la lama. Il proprio lato è definito dal piano verticale che sale dal bordo anteriore: se la lama non ha ancora superato tale piano, il giocatore è in gioco.

Durante un fuorigioco differito, un attaccante che va alla panchina situata in parte nella zona d'attacco è considerato uscito quando entrambi i pattini sono sollevati e il giudice di linea ritiene che abbia lasciato la superficie. Chi controlla il disco può oltrepassare la linea prima del disco senza essere in fuorigioco se ne aveva possesso e controllo col bastone prima che entrambi i pattini superassero il bordo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

83.1. FUORIGIOCO - SEGUITO

La posizione dei pattini determina il fuorigioco, ma la decisione nasce solo quando il disco supera completamente il bordo anteriore della linea blu. Se un giocatore porta, passa o gioca regolarmente il disco nella propria zona difensiva mentre vi si trova un avversario, il fuorigioco viene ignorato e il gioco prosegue.

83.2. FUORIGIOCO - DEVIAZIONI / RIMBALZI

In questa sezione si presume che un attaccante abbia preceduto il disco. Se un difensore manda il disco fuori dalla zona e questo rimbalza chiaramente su un altro difensore in zona neutra tornando nella zona, tutti gli attaccanti possono giocarlo. Se però un'azione di un attaccante, come controllo del bastone, carica o contatto fisico, causa il rimbalzo sul difensore, il giudice di linea segnala fuorigioco differito.

Un disco che rientra nella zona difensiva dopo deviazione su un ufficiale in zona neutra è fuorigioco o fuorigioco differito. Lo stesso vale se devia su un attaccante fuori dalla linea blu oppure se, indirizzato dagli attaccanti, devia su qualunque giocatore entrando nella zona.

83.3. FUORIGIOCO DIFFERITO

Si verifica quando uno o più attaccanti precedono il disco oltre la linea blu, ma i difensori possono riportarlo fuori senza ritardo o contatto, oppure gli attaccanti stanno liberando la zona. Il giudice di linea abbassa il braccio e annulla la violazione se: I) tutti i responsabili liberano contemporaneamente la zona, con contatto del pattino sulla linea blu; in questo caso non si usa il giudizio 3D, e possono poi rientrare; II) i difensori passano o portano il disco in zona neutra.

Durante il differito, se un attaccante tocca il disco, tenta di ottenere un disco libero, costringe il portatore difensore più indietro o sta per entrare in contatto fisico con lui, il giudice di linea ferma il gioco.

Se un attaccante va in panchina, è considerato uscito quando entrambi i pattini sono sollevati e ha lasciato la superficie. Se il sostituto entra in zona d'attacco mentre il differito è ancora attivo, deve a sua volta liberarla. Quando tutti hanno liberato e il braccio è abbassato, possono rientrare regolarmente e inseguire il disco.

83.4. RETE ANNULLATA - FUORIGIOCO

La disposizione continua nella pagina seguente.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

83.4. RETE ANNULLATA - FUORIGIOCO

Se un tiro nella zona d'attacco crea un fuorigioco differito, il gioco prosegue secondo le normali regole per liberare la zona. Se il disco entra nella porta dei difensori direttamente o dopo contatto con portiere, giocatore, balaustra, vetro, equipaggiamento o ufficiale, la rete è annullata perché il tiro originario era in fuorigioco. Non importa che gli attaccanti abbiano poi liberato la zona. L'ingaggio avviene nel punto della zona più vicino all'origine del tiro che concede il minor vantaggio territoriale ai responsabili.

Gli attaccanti possono segnare durante un differito solo se i difensori tirano o mettono il disco nella propria porta senza azione o contatto della squadra responsabile. Salvo differito con disco in porta o Coach's Challenge accolto, una rete non può essere annullata retroattivamente per fuorigioco, eccetto l'errore umano legato al fischio. Vedere Regola 38.

83.5. COACH'S CHALLENGE - FUORIGIOCO

Vedere Regola 38.

83.6. PUNTO D'INGAGGIO - FUORIGIOCO

Se gli attaccanti portano il disco oltre la linea blu, l'ingaggio avviene in zona neutra nel punto più vicino alla loro zona d'attacco. Se deriva da tiro o passaggio, anche deviato, avviene nel punto della zona più vicino all'origine che concede il minor vantaggio territoriale.

In ogni fuorigioco differito, incluso quello intenzionale, il giudice di linea alza il braccio senza fischietto e lascia proseguire. Se il gioco si ferma, le possibilità sono: I) disco portato oltre la linea - ingaggio fuori dalla linea blu; II) tiro o passaggio errato in zona - punto più vicino nella zona d'origine con minor vantaggio; III) difensore pressato o sul punto di essere caricato - stesso criterio dell'origine; IV) fuorigioco intenzionale - punto terminale nella zona difensiva della squadra responsabile.

Se durante il differito un difensore tira il disco oltre il vetro protettivo, l'ingaggio avviene in uno dei punti terminali della sua zona e gli viene inflitta una minore. Vedere Regola 63. Se il tiro originario devia su un difensore e finisce fuori, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona da cui è partito.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

83.6. PUNTO D'INGAGGIO - FUORIGIOCO, SEQUITO

Se, nella stessa azione, deve essere inflitta una penalità agli attaccanti mentre i difensori sono già soggetti a penalità nella propria zona, l'ingaggio successivo avviene in uno dei punti terminali della zona difensiva.

83.7. FUORIGIOCO INTENZIONALE

È il fuorigioco commesso per ottenere un'interruzione, qualunque sia il motivo e indipendentemente dalla forza numerica. Durante un differito, se un responsabile tocca deliberatamente il disco per fermare il gioco, il giudice di linea segnala fuorigioco intenzionale. Se, a suo giudizio, gli attaccanti tentano di uscire e sono vicini alla linea blu quando il disco viene tirato nella zona, non è considerato intenzionale.

REGOLA 84 PROCEDURE DEI SUPPLEMENTARI

84.1. SUPPLEMENTARI - GIRONI O TURNO PRELIMINARE

Se dopo i tre periodi regolamentari di venti minuti una partita di girone di un campionato IIHF o del turno preliminare di una competizione di massima categoria è in parità, si disputa un supplementare a morte improvvisa di massimo cinque minuti. Vince chi segna per primo. Si gioca con tre giocatori di movimento e un portiere per squadra.

Il supplementare inizia dopo un intervallo di tre minuti, durante il quale il personale ripulisce il ghiaccio come nelle pause televisive. Poi il cronometro viene impostato a 5:00 e si riprende subito senza cambiare campo. I giocatori restano in panchina e anche i portieri vi si recano; i penalizzati restano in panca puniti. Se un penalizzato esce, viene ricondotto immediatamente senza penalità aggiuntiva, salvo altra infrazione. Le squadre non possono rientrare negli spogliatoi.

84.2. ATTACCANTE SUPPLEMENTARE

Durante i supplementari una squadra può sostituire il portiere con un giocatore di movimento supplementare.

84.3. PENALITÀ NEI SUPPLEMENTARI

Se il tempo regolamentare termina 5 contro 3, il supplementare inizia 5 contro 3. Quando la forza diventa 5 contro 4 o 5 contro 5, alla prima interruzione viene adeguata a 4 contro 3 o 3 contro 3. Se termina 4 contro 4, si inizia 3 contro 3 e, raggiunto 4 contro 4, alla prima interruzione si torna 3 contro 3. Se termina 3 contro 3, si inizia così; quando la forza diventa 4 contro 4, 5 contro 4 o 5 contro 5, alla prima interruzione viene adeguata a 3 contro 3 o 4 contro 3.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

84.3. PENALITÀ NEI SUPPLEMENTARI - SEGUITO

Una squadra non può mai avere meno di tre giocatori di movimento; può quindi essere necessario aggiungerne un quarto o un quinto. Se una squadra è penalizzata, si gioca 4 contro 3. Se entrambe ricevono minori alla stessa interruzione senza altre penalità attive, si continua 3 contro 3. Se serve un vantaggio di due giocatori, la responsabile resta a tre e l'altra può schierarne cinque. Alla prima interruzione dopo la fine del doppio vantaggio si torna a 4 contro 3 o 3 contro 3. Vedere Appendice IV, Tabella 16.

84.4. PROCEDURA DEI TIRI DI RIGORE

Se dopo il tempo regolamentare il risultato è in parità, si disputa il supplementare previsto; se nessuno segna, si applica la seguente procedura:

I) I tiri si eseguono a entrambe le estremità. Prima della serie, la macchina raschia a secco la fascia centrale longitudinale larga 14 m tra i punti d'ingaggio neutri e terminali.

II) Iniziano cinque tiratori diversi per squadra, alternandosi. Non devono essere indicati in anticipo. Possono partecipare tutti i giocatori iscritti sul foglio, salvo il punto III.

III) Chi non ha terminato una penalità alla fine del supplementare non può tirare e resta in panca puniti o negli spogliatoi. Lo stesso vale per penalità inflitte durante la serie.

IV) L'arbitro convoca i capitani nell'area degli ufficiali e lancia una moneta. Il vincitore sceglie se tirare per primo o secondo.

V) I portieri difendono la stessa porta del supplementare e restano nella porta mentre tira la propria squadra. VI) Possono essere cambiati dopo ogni tiro. VII) I tiri seguono la Regola 24.

VIII) Le squadre tirano alternativamente fino a un risultato decisivo; i tiri rimanenti non vengono eseguiti.

IX) Se dopo i cinque tiri per squadra permane la parità, si continua a oltranza con gli stessi o nuovi giocatori. Inizia la squadra che aveva tirato per seconda; la serie termina appena una coppia di tiri produce il risultato decisivo. Lo stesso giocatore può essere usato per ogni tentativo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

84.4. PROCEDURA DEI TIRI DI RIGORE - SEGUITO

X) Il segnapunti registra tutti i tiri, i giocatori e le reti. XI) Nel risultato conta soltanto la rete decisiva, accreditata alla squadra vincente e addebitata all'altra. XII) Se una squadra rifiuta di partecipare, perde la partita e all'altra vengono assegnati tre punti. Se un giocatore rifiuta di tirare, il tentativo è registrato senza rete.

84.5. SUPPLEMENTARI - PLAYOFF E FINALE PER IL BRONZO

Se dopo i tre periodi una partita di playoff, girone retrocessione, classificazione o finale per il bronzo è in parità, si disputa un supplementare a morte improvvisa di massimo dieci minuti, con tre giocatori di movimento e un portiere per squadra.

Inizia dopo un intervallo di tre minuti con pulizia del ghiaccio come nelle pause televisive; il cronometro è impostato a 10:00 e si riprende subito senza cambiare campo. I giocatori restano in panchina, i portieri vi si recano e i penalizzati restano in panca puniti. Chi esce viene ricondotto senza penalità aggiuntiva, salvo altra infrazione. Non si rientra negli spogliatoi.

84.6. SUPPLEMENTARI - FINALE PER L'ORO

Se una finale per l'oro di una competizione di massima categoria è in parità dopo i tre periodi, si disputano supplementari a morte improvvisa con tre giocatori di movimento e un portiere. Il primo inizia dopo rifacimento del ghiaccio e intervallo di 15 minuti negli spogliatoi; non si cambia campo.

Se permane la parità, si disputa un secondo supplementare dopo nuovo rifacimento e intervallo di 15 minuti, rientrando negli spogliatoi; le squadre cambiano campo. Se necessario si procede allo stesso modo con un terzo supplementare e con i successivi, cambiando campo, fino a determinare il vincitore.

REGOLA 85 DISCO FUORI DALLA SUPERFICIE



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

85.1. DISCO FUORI DALLA SUPERFICIE

Quando il disco esce dalla superficie a un'estremità o lateralmente, colpisce un ostacolo sopra il terreno diverso da balaustra o vetro, oppure provoca la rottura di vetro, illuminazione, cronometro o supporti, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona da cui è stato tirato o deviato. Se l'origine è in zona neutra o difensiva, si sceglie il punto più vicino che concede il minor vantaggio territoriale alla squadra responsabile.

Se si ferma sopra la balaustra, è considerato in gioco e può essere giocato regolarmente con mano o bastone. Se esce direttamente dall'ingaggio, questo si ripete nello stesso punto senza penalità.

Se un tiro colpisce guanto o corpo di un giocatore sporgente sopra la propria panchina, o entra da una porta aperta, l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona del tiro. Se colpisce un avversario sporgente sopra la panchina opposta o entra nella panchina avversaria, avviene in zona neutra vicino a tale panchina.

Se colpisce il vetro curvo all'estremità di una panchina, il gioco viene fermato e l'ingaggio è determinato come per un disco uscito. Lo stesso vale se colpisce la rete di protezione agli estremi o negli angoli. I giocatori devono continuare fino al fischio.

85.2. DISCO INGIOCABILE

Se il disco resta incastrato nella rete esterna della porta e diventa ingiocabile, oppure è bloccato tra avversari intenzionalmente o meno, l'arbitro ferma il gioco. Può essere giocato dalla rete da entrambe le squadre, ma dopo più di tre secondi il gioco viene fermato.

Se il portiere lo blocca con bastone o guanto dietro la rete, oppure un difensore impedisce a un attaccante di giocarlo, l'ingaggio avviene in uno dei punti della zona difensiva. Se passa sotto la porta da dietro o di lato, o attraverso la maglia da dietro o di lato, e un ufficiale lo vede, il gioco viene fermato subito e l'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona dell'interruzione.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

85.3. DISCO NON VISIBILE

Se durante una mischia il disco scompare alla vista dell'arbitro, o un giocatore vi cade accidentalmente sopra, l'arbitro fischia immediatamente. L'ingaggio avviene nel punto più vicino della zona dell'interruzione, salvo diversa disposizione.

85.4. DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE

Il gioco non viene fermato se il disco tocca un ufficiale sul ghiaccio, indipendentemente dalla forza numerica. Se devia su un ufficiale in zona neutra e rientra in zona difensiva, è fuorigioco, vedere Regola 83. Il contatto con un ufficiale non annulla automaticamente una possibile liberazione vietata.

Se devia su un ufficiale e finisce fuori, l'ingaggio avviene nel punto della zona più vicino al luogo della deviazione. Una rete ottenuta per deviazione diretta su un ufficiale non è valida.

85.5. PUNTO D'INGAGGIO

Se un giocatore fa uscire il disco o lo rende ingiocabile, l'ingaggio avviene nel punto della zona da cui è stato tirato; se è deviato fuori, nel punto più vicino della zona della deviazione. Se l'interruzione è causata da un attaccante in zona d'attacco, l'ingaggio resta nel punto più vicino di tale zona se non vi è infrazione secondo la Regola 63. In zona neutra si sceglie il punto che concede il minor vantaggio territoriale.

Se il disco è ingiocabile perché incastrato nella rete o bloccato tra avversari, l'ingaggio avviene in uno dei punti adiacenti o nel punto più vicino della zona d'origine, salvo altra disposizione. Se gli attaccanti tirano in zona con fuorigioco differito, oppure commettono bastone alto sul disco o lo colpiscono con il guanto causando il fischio, l'ingaggio avviene in zona neutra fuori dalla loro zona d'attacco.

85.6. PENALITÀ MINORE

Il portiere che lascia deliberatamente cadere il disco sulla rete per fermare il gioco riceve una minore per ritardo del gioco. Vedere Regola 67.3.

85.7. VERIFICA DEL TEMPO

Il tempo perso sui cronometri perché il disco è uscito deve essere ripristinato. Si può consultare l'addetto alla revisione video per verificarlo. Vedere Regola 37.6.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

REGOLA 86 INIZIO DELLA PARTITA E DEI PERIODI

86.1. INIZIO DELLA PARTITA E DEI PERIODI

Negli impianti dei campionati IIHF in cui le squadre usano la stessa porta e lo stesso corridoio per entrare e uscire, la procedura garantisce movimenti ordinati e senza incidenti. Il cronometro di gara è l'unico dispositivo usato per tutte le attività, incluso riscaldamento, intervalli e partita. La gara inizia all'orario previsto con un ingaggio al centro e riprende allo stesso modo subito dopo ogni intervallo.

86.2. PENALITÀ MINORE DI PANCHINA

È inflitta per ritardo del gioco a una o entrambe le squadre se: I) allo scadere dell'intervallo non sono sul ghiaccio né visibilmente dirette verso di esso per iniziare secondo, terzo periodo o supplementare; II) all'inizio di tali periodi, tutti tranne i titolari non vanno direttamente in panchina: pattinaggio, riscaldamento o attività sul ghiaccio dei non titolari sono vietati; III) quando gli ospiti devono attraversare il ghiaccio per raggiungere gli spogliatoi a fine periodo, non attendono il segnale di un ufficiale.

86.3. SCELTA DEL CAMPO

Se gli organizzatori non dispongono diversamente, la squadra di casa sceglie la porta da difendere all'inizio. Le squadre cambiano campo in ogni periodo regolamentare.

86.4. RITARDI

Nessuna cerimonia, esibizione, dimostrazione o presentazione può ritardare il gioco senza approvazione IIHF.

86.5. FINE DEI PERIODI

Alla fine del primo e secondo periodo, al segnale acustico, gli ospiti rientrano in panchina e vi restano finché tutta la squadra di casa ha lasciato il ghiaccio ed è entrata nel corridoio comune. L'arbitro autorizza poi gli ospiti a uscire. Al segnale, il cronometro viene subito impostato sul tempo dell'intervallo. È vietato entrare sul ghiaccio durante un'interruzione o alla fine dei primi due periodi per riscaldarsi; l'arbitro segnala la violazione alle autorità competenti.

86.6. RISCALDAMENTO PREPARTITA

Durante il riscaldamento prepartita, di massimo 20 minuti, e prima di ogni periodo, ciascuna squadra resta nella propria metà. Vedere Regola 46.9.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

86.6. RISCALDAMENTO PREPARTITA - SEQUITO

Il cronometrista segnala inizio e fine del riscaldamento e riferisce alle autorità competenti ogni violazione. Venti minuti prima dell'orario previsto, entrambe le squadre lasciano il ghiaccio e vanno negli spogliatoi mentre viene rifatto. Il cronometrista le richiama insieme in tempo per l'inizio. Vedere i Codici degli eventi IIHF.

86.7. INIZIO DELLA PARTITA

Se una squadra non si presenta puntualmente senza giustificazione, l'episodio viene segnalato alle autorità competenti, che possono applicare disciplina supplementare. Vedere Regola 28.

86.8. INIZIO DEI PERIODI

All'inizio del secondo e terzo periodo e dei supplementari dei playoff, a 0:00, le squadre devono essere sul ghiaccio o visibilmente dirette verso di esso. La violazione comporta una minore di panchina per ritardo del gioco.

Prima dell'inizio vanno direttamente in panchina. Gli ospiti schierano subito i giocatori al cerchio, poi i locali; l'arbitro consente ai locali un cambio prima dell'ingaggio. Pattinaggio o riscaldamento dei non titolari comporta una minore di panchina. Non è consentito al portiere riscaldarsi con dischi all'inizio di un periodo; dopo un avvertimento, la continuazione comporta ritardo del gioco. Il cronometrista avvisa le squadre con un segnale acustico negli spogliatoi.

86.9. CONCLUSIONE DELLA PARTITA

A fine partita esce per prima la squadra perdente; la vincente attende sul ghiaccio finché l'ultimo avversario è entrato nel corridoio comune, poi l'arbitro la autorizza a uscire. La Direzione può adattare la procedura in base alla posizione degli spogliatoi.

REGOLA 87 TIME-OUT

87.1. TIME-OUT

Ogni squadra dispone di un time-out di 30 secondi per partita. Tutti i giocatori sul ghiaccio, portieri inclusi, possono recarsi in panchina. Deve essere richiesto durante una normale interruzione. In una stessa interruzione è consentito un solo time-out, pausa televisiva ufficiale o time-out di squadra; la pausa televisiva non è addebitata alle squadre.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

87.1. TIME-OUT - SEGUITO

L'allenatore o un giocatore da lui designato informa l'arbitro. La richiesta deve precedere la conclusione della procedura di cambio, prima che l'arbitro abbassi la mano e indichi il punto d'ingaggio. L'arbitro informa il cronometrista, che segnala la fine.

Non è concesso dopo una violazione all'ingaggio; alla squadra in difesa dopo liberazione vietata, dopo che il portiere ferma un tiro partito oltre la linea rossa centrale, o dopo che un difensore sposta accidentalmente la porta. Non è concesso dopo l'assegnazione di un tiro di rigore una volta impartite le istruzioni, né durante la serie di rigori. Il portiere o sostituto non può riscaldarsi con dischi durante il time-out; dopo un avvertimento, la continuazione comporta una penalità per ritardo del gioco.

87.2. PAUSA PUBBLICITARIA

In ogni periodo regolamentare di un campionato IIHF sono previste al massimo tre pause pubblicitarie, ciascuna di massimo 70 secondi, modificabili per eventi specifici. Si effettuano alla prima interruzione dopo: I) 14:00; II) 10:00; III) 06:00 sul cronometro decrescente.

Non si effettuano se: a) viene segnata una rete; b) è assegnato un tiro di rigore; c) una squadra è in inferiorità, salvo penalità maggiore; d) scoppia una rissa; e) viene fischiate liberazione vietata; f) un difensore, portiere incluso, sposta accidentalmente la porta; g) il portiere congela un disco tirato nella zona terminale da oltre la linea rossa centrale. Le eccezioni e-g non valgono se nell'interruzione vengono inflitte penalità che modificano la forza numerica.

Una pausa mancata per queste ragioni viene recuperata alla prima interruzione utile. La procedura si ripete finché tutte sono state effettuate, mantenendo sempre almeno 60 secondi tra due pause. Ogni pausa supplementare effettuata in una fascia segue la stessa procedura e viene sottratta dalle successive.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

87.2. PAUSA PUBBLICITARIA - SEGUITO

Le pause supplementari non vengono usate per creare ulteriore spazio pubblicitario per le emittenti. In tali casi il coordinatore pubblicitario accende la luce e segnala al mezzo di produzione che viene utilizzata un'opportunità facoltativa.

Non si effettuano pause negli ultimi 30 secondi del primo e secondo periodo, né negli ultimi due minuti del terzo. Non sono concesse in supplementari inferiori a 20 minuti. In un supplementare di 20 minuti, si effettua una pausa alla prima interruzione dopo dieci minuti, se le circostanze lo consentono.

Durante le pause: a) i portieri possono andare in panchina; b) le squadre possono cambiare linea una volta, quando l'arbitro fischia il ritorno all'ingaggio a 20 secondi dalla fine; c) il cambio segue il normale protocollo previsto durante un'interruzione.

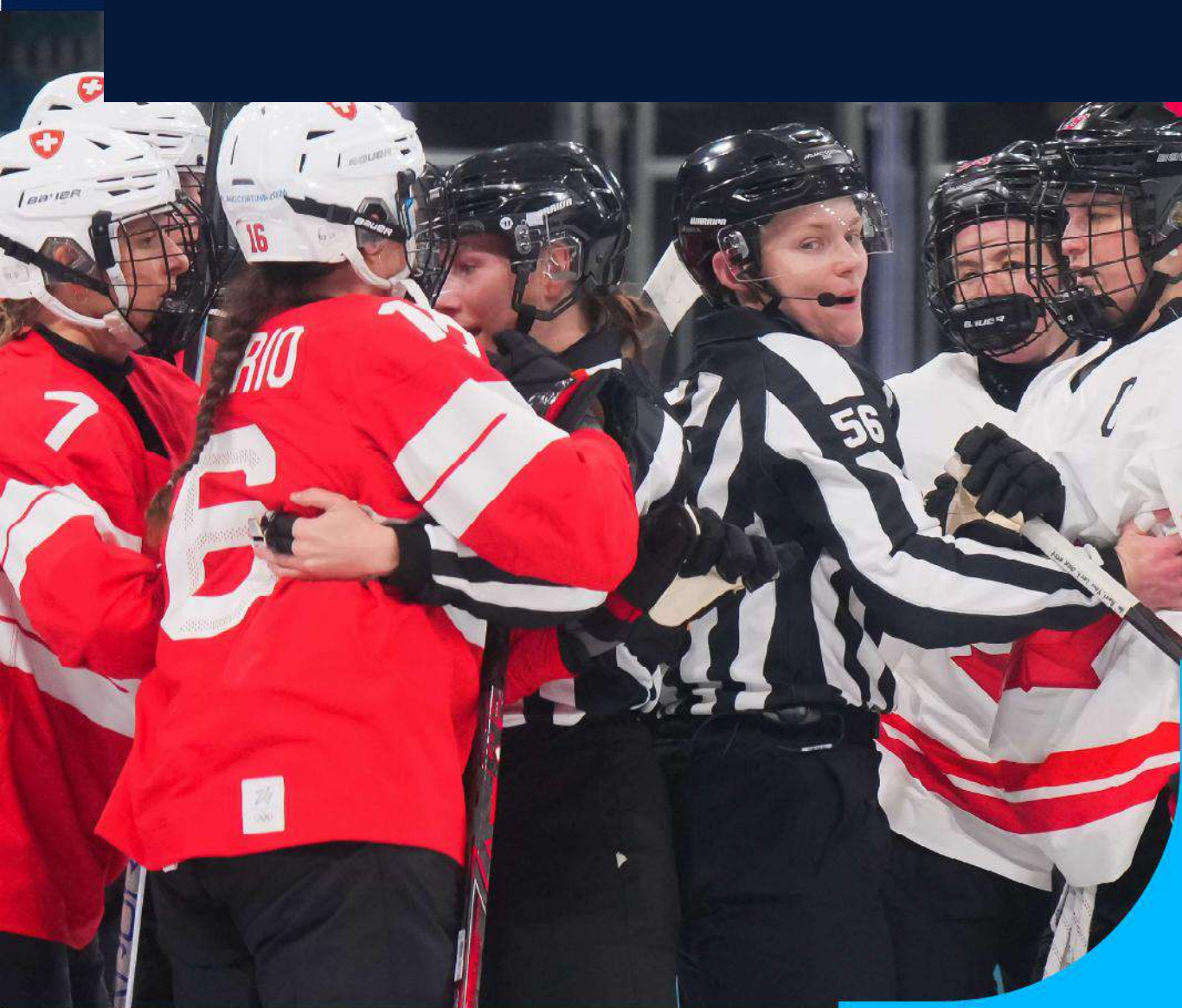
87.3. PAUSA DOPO UNA RETE

Subito dopo una rete è prevista una pausa di 45 secondi, per consentire all'emittente di mostrare i replay e alla squadra che ha subito la rete di decidere se richiedere un Coach's Challenge, quando nella partita si applica la Regola 38.



SEZIONE 11

Hockey su ghiaccio femminile



HOCKEY SU GHIACCIO FEMMINILE

REGOLA 100 HOCKEY FEMMINILE - CATEGORIE D'ETÀ

100.1. DEFINIZIONE DELLE CATEGORIE D'ETÀ

Secondo Statuti e Regolamenti IIHF, idoneità e categorie sono definite come segue.

Categoria Senior femminile: le partecipanti a un Campionato mondiale femminile IIHF devono essere idonee a gareggiare come atlete e avere almeno 18 anni entro il 31 dicembre dell'anno in cui termina la stagione del campionato. Chi non raggiunge l'età minima ma compie 16 o 17 anni nello stesso anno può partecipare con una deroga per minorenni firmata secondo il Regolamento IIHF 10.6.2.

Categoria Under 18 femminile e sotto età: le partecipanti a un Mondiale U18 femminile devono essere idonee a gareggiare come atlete e avere tra 15 e 18 anni compiuti entro il 31 dicembre dell'anno in cui termina la stagione. Non è ammessa alcuna deroga per età. Per maggiori informazioni vedere Statuti e Regolamenti IIHF.

REGOLA 101 HOCKEY FEMMINILE - REGOLE DI GIOCO SPECIFICHE

101.1. CARICA IRREGOLARE NELL'HOCKEY FEMMINILE

La carica con il corpo è consentita quando vi è una chiara intenzione di giocare il disco o di ottenerne il possesso, salvo le situazioni descritte qui. Due giocatrici che inseguono il disco possono spingersi e appoggiarsi ragionevolmente l'una all'altra se l'unico obiettivo resta il possesso. Una carica irregolare comporta: I) penalità minore di 2 minuti; oppure II) penalità maggiore di 5 minuti e cattiva condotta di partita automatica.

Se due o più giocatrici contendono il disco, non possono usare la balaustra per eliminare un'avversaria dall'azione, spingerla contro la balaustra o bloccarla lungo di essa. Una giocatrice ferma ha diritto al proprio spazio e l'avversaria deve evitare il contatto; se è fra l'avversaria e il disco, occorre aggirarla.

Se la portatrice pattina direttamente verso un'avversaria ferma, deve evitare il contatto. Se compie ogni sforzo per evitarlo e l'avversaria si sposta verso di lei, quest'ultima riceve almeno una minore per carica irregolare. Chi ha stabilito la propria posizione può mantenerla e non deve spostarsi per evitare una collisione. Entrare con un passo o scivolando verso un'avversaria comporta almeno una minore.



HOCKEY SU GHIACCIO FEMMINILE

101.2. MISURE DISCIPLINARI

Se ritenuto opportuno, le autorità competenti possono applicare disciplina supplementare a loro discrezione. Vedere Regola 28.

REGOLA 102 HOCKEY FEMMINILE - EQUIPAGGIAMENTO SPECIFICO

Per maggiori informazioni vedere Appendice III - Equipaggiamento da hockey su ghiaccio.

102.1. PROTEZIONE FACCIALE - CATEGORIA SENIOR

Tutte le giocatrici Senior devono indossare una protezione integrale del volto, visiera completa o griglia, correttamente fissata al casco. Vedere Regole 9.6 e 9.7. Senza tale protezione non possono partecipare. Dopo l'avvertimento dell'arbitro, la violazione comporta una penalità minore secondo la Regola 12. Le giocatrici Under 18 che partecipano alla categoria Senior devono indossare l'equipaggiamento previsto per la categoria Under 18.

102.2. PROTEZIONE FACCIALE - UNDER 18 E SOTTO ETÀ

Tutte le giocatrici U18 devono indossare una protezione integrale, visiera completa o griglia, correttamente fissata al casco. Vedere Regole 9.6 e 9.7. Senza tale protezione non possono partecipare. Tutti i portieri U18 devono indossare una maschera le cui aperture non consentano il passaggio del disco o della pala del bastone. Il portiere di riserva deve indossarla anche in panchina.



HOCKEY SU GHIACCIO FEMMINILE

102.3. PARADENTI - HOCKEY FEMMINILE

Si raccomanda a tutte le giocatrici di indossare un paradenti, preferibilmente su misura. Vedere Regola 9.13. È destinato a proteggere denti e mascelle dagli urti e può ridurre il rischio di commozioni. Se ne raccomanda l'uso corretto in ogni momento sul ghiaccio.

102.4. CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE

Le giocatrici devono indossare le protezioni per le orecchie fissate al casco. Vedere Regola 9.6. Senza tale protezione non possono partecipare. Dopo l'avvertimento dell'arbitro, la violazione comporta una penalità minore secondo la Regola 12.



SEZIONE 12

Hockey su ghiaccio junior



HOCKEY SU GHIACCIO JUNIOR

REGOLA 200 HOCKEY JUNIOR MASCHILE - CATEGORIE D'ETÀ

200.1. DEFINIZIONE DELLE CATEGORIE D'ETÀ

Secondo Statuti e Regolamenti IIHF, idoneità e categorie sono definite come segue.

Categoria Under 20: i partecipanti a un Campionato mondiale U20 devono essere idonei a gareggiare come atleti di genere maschile e avere tra 15 e 20 anni compiuti al 31 dicembre dell'anno in cui termina la stagione. Non è ammessa alcuna deroga per età.

Categoria Under 18: i partecipanti a un Campionato mondiale U18 devono essere idonei a gareggiare come atleti e avere tra 15 e 18 anni compiuti entro il 31 dicembre dell'anno in cui termina la stagione. Non è ammessa alcuna deroga per età. Per maggiori informazioni vedere Statuti e Regolamenti IIHF.

REGOLA 201 HOCKEY JUNIOR MASCHILE - REGOLE SPECIFICHE

201.1. PENALITÀ - CATEGORIE UNDER 20 E UNDER 18

Ogni giocatore cui viene inflitta una penalità maggiore riceve sempre anche una cattiva condotta di partita ed è espulso dalla gara.

REGOLA 202 HOCKEY JUNIOR MASCHILE - EQUIPAGGIAMENTO

Per maggiori informazioni vedere Appendice III - Equipaggiamento da hockey su ghiaccio.



HOCKEY SU GHIACCIO JUNIOR

202.1. PROTEZIONE FACCIALE - UNDER 20

Tutti i giocatori Under 20 devono indossare la protezione facciale descritta nelle Regole 9.6 e 9.7. Senza tale protezione non possono partecipare. I giocatori Under 18 che partecipano alla categoria Under 20 devono indossare l'equipaggiamento previsto per la categoria Under 18.

202.2. PROTEZIONE FACCIALE - UNDER 18

Tutti gli Under 18 devono indossare una protezione integrale, visiera completa o griglia, correttamente fissata al casco sui lati in modo da non poter essere sollevata. Vedere Regole 9.6 e 9.7. Se la protezione si incrina o si rompe durante il gioco, il giocatore deve lasciare immediatamente il ghiaccio. I portieri U18 devono indossare una maschera le cui aperture non consentano il passaggio del disco o della pala. Il portiere di riserva la indossa anche in panchina. Senza protezione non si può partecipare.

202.3. PARADENTI - UNDER 20

Gli Under 20 che non indossano una protezione integrale devono usare un paradenti, preferibilmente su misura. Vedere Regola 9.13. Protegge denti e mascelle e può ridurre il rischio di commozioni. Deve essere portato correttamente e interamente in bocca in ogni momento sul ghiaccio; non è consentito masticarlo o tenerlo parzialmente fuori. Gli Under 18 che partecipano alla categoria U20 devono usare l'equipaggiamento U18, vedere Regola 202.4. Senza la protezione prevista non possono partecipare.

202.4. PARADENTI - UNDER 18

È fortemente raccomandato a tutti gli Under 18, preferibilmente su misura. Non è obbligatorio perché indossano protezione integrale. Protegge denti e mascelle e può ridurre il rischio di commozioni; se ne raccomanda l'uso corretto sul ghiaccio.

202.5. CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE - UNDER 20

I giocatori devono indossare le protezioni per le orecchie fissate al casco.



HOCKEY SU GHIACCIO JUNIOR

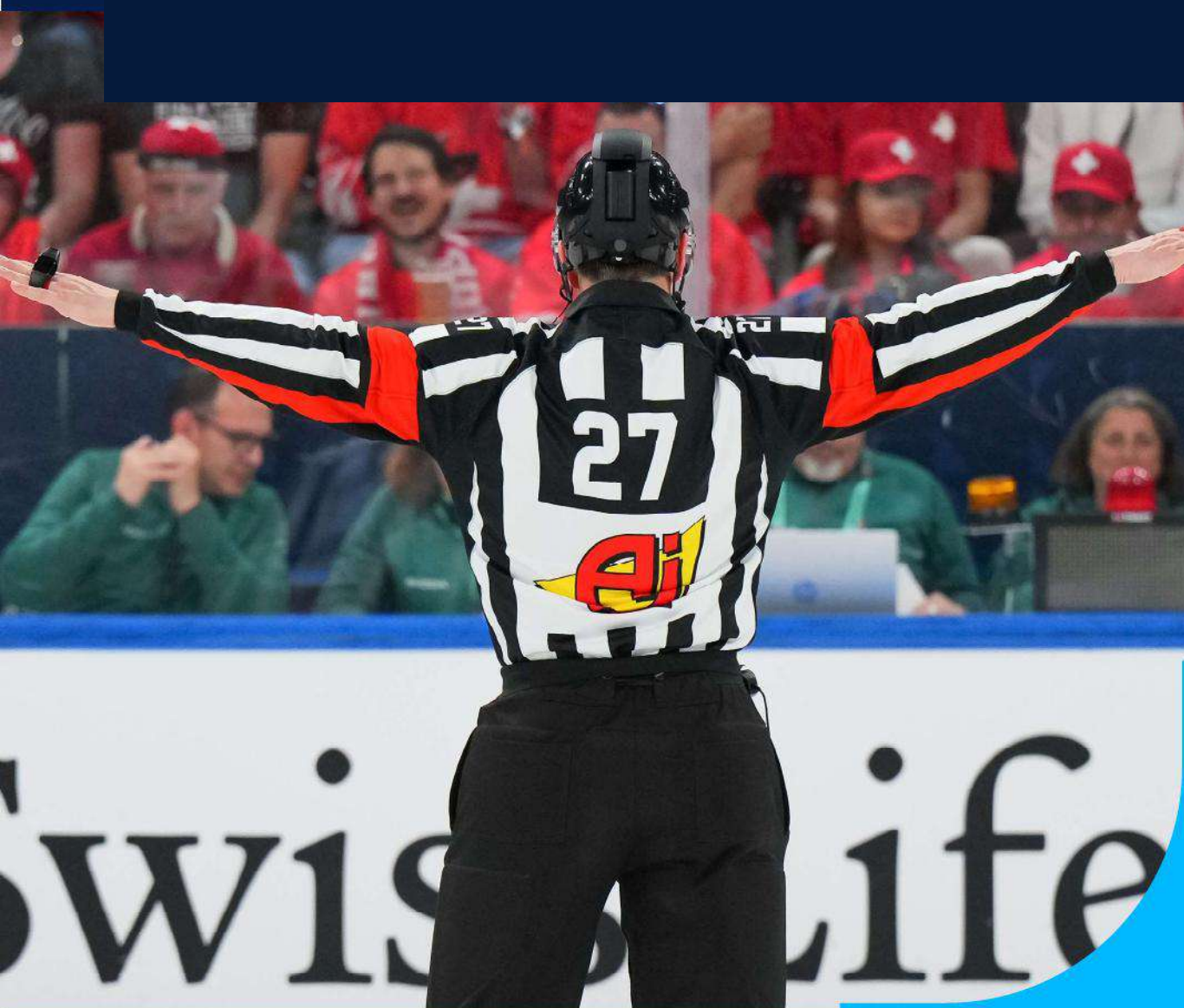
202.6. CASCO / PROTEZIONE DELLE ORECCHIE - UNDER 18

I giocatori devono indossare le protezioni per le orecchie fissate al casco.



APPENDICE I

Segnali degli ufficiali di gara



SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 24 - TIRO DI RIGORE

Entrambe le braccia incrociate sopra la testa.



REGOLA 41 - CARICA ALLA BALAUSTRATA

Il pugno chiuso di una mano colpisce il palmo aperto dell'altra davanti al petto.



REGOLA 42 - CARICA

I pugni chiusi ruotano l'uno intorno all'altro davanti al petto.



REGOLA 43 - CARICA DA TERGO

Entrambe le braccia si estendono in avanti dal petto all'altezza delle spalle, con palmi aperti rivolti lontano dal corpo.



REGOLA 44 - CARICA BASSA

Una mano colpisce la gamba dietro il ginocchio, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



REGOLA 45 - GOMITATA

Una mano tocca il gomito opposto.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 48 - CARICA IRREGOLARE ALLA TESTA O AL COLLO

Il palmo aperto della mano senza fischietto tocca il lato della testa.



REGOLA 50 - GINOCCHIATA

Il palmo colpisce uno dei ginocchi, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



REGOLA 51 - ECCESSIVA DUREZZA / RISSA

Pugno chiuso e braccio esteso lateralmente al corpo.



REGOLA 54 - TRATTENUTA

Una mano afferra il polso opposto davanti al petto.



REGOLA 54 - TRATTENUTA DEL BASTONE (SEGNALE IN DUE FASI)

Prima il segnale di trattenuta, poi il gesto che indica di tenere normalmente un bastone con entrambe le mani.



SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 55 - AGGANCIO CON IL BASTONE

Entrambe le braccia compiono un movimento di trazione verso lo stomaco.



REGOLA 56 - INTERFERENZA

Le braccia ferme sono incrociate a X davanti al petto.



REGOLA 57 - SGAMBETTO

Una mano colpisce la gamba sotto il ginocchio, mantenendo entrambi i pattini sul ghiaccio.



REGOLA 58 - COLPO CON IL POMOLO

L'avambraccio con pugno chiuso si muove sotto l'altro avambraccio, tenuto con il palmo verso il basso.



REGOLA 59 - CARICA CON IL BASTONE

Le braccia, con entrambi i pugni chiusi, si muovono avanti e indietro dal petto per circa 30 cm.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 60 - BASTONE ALTO

Entrambi i pugni chiusi, uno poco sopra l'altro come se impugnassero un bastone, all'altezza della fronte.



REGOLA 61 - COLPO DI BASTONE

Il bordo di una mano compie un movimento di taglio sull'avambraccio opposto.



REGOLA 62 - COLPO CON LA PUNTA (SEGNALE IN DUE FASI)

Le mani spingono in avanti con un movimento di stoccata, poi scendono ai lati del corpo: il contrario del segnale di aggancio.



REGOLA 63 - RITARDO DEL GIOCO

La mano piatta scivola verso l'alto partendo dalla mano inferiore al centro del corpo.



REGOLA 64 - SIMULAZIONE / ACCENTUAZIONE

Entrambe le mani sui fianchi, indicando inoltre due dita quando appropriato.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 74 - TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

Si indicano sei dita davanti al petto, con una mano completamente aperta.



REGOLA 75 - CONDOTTA ANTISPORTIVA

Entrambe le mani sui fianchi, indicando inoltre due dita quando appropriato.



REGOLA 76 - AVVERTIMENTO PER VIOLAZIONE ALL'INGAGGIO

Un braccio piegato con il palmo aperto verso l'alto, sul lato della squadra responsabile.



REGOLA 78 - DISCO IN PORTA

La mano tesa indica la porta nella quale il disco è entrato regolarmente.



REGOLA 79 - PASSAGGIO DI MANO

Palmo aperto rivolto in avanti; uno o due movimenti di spinta davanti al corpo indicano che il disco è stato mandato avanti con la mano.



REGOLA 80 - DISCO GIOCATO CON BASTONE ALTO

Entrambi i pugni chiusi, uno poco sopra l'altro come se impugnassero un bastone, all'altezza della fronte.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLA 81 - POSSIBILE LIBERAZIONE VIETATA

Il giudice di linea posteriore estende completamente un braccio sopra la testa e lo mantiene alzato fino al fischio o all'annullamento.



REGOLA 81 - LIBERAZIONE VIETATA FISCHIATA

Confermata l'infrazione, il giudice indica il punto d'ingaggio, pattina verso di esso, si gira all'indietro vicino alla linea blu e incrocia le braccia sul petto.



REGOLA 83 - FUORIGIOCO DIFFERITO

Il braccio senza fischietto è teso verticalmente con mano piatta. Per annullare, il giudice di linea lo abbassa al fianco.



REGOLA 83 - FUORIGIOCO FISCHIATO

Si ferma il gioco col fischio e il braccio senza fischietto viene esteso orizzontalmente verso la linea blu.



REGOLA 87 - TIME-OUT

Entrambe le mani formano una T davanti al petto.



REGOLA 101.1 - HOCKEY FEMMINILE - CARICA IRREGOLARE

Il palmo della mano senza fischietto attraversa il corpo e si posa sulla spalla opposta.

SEGNALI DEGLI UFFICIALI DI GARA



REGOLE DIVERSE - SEGNALE DI ANNULLAMENTO DEL LINEPERSON

Movimento laterale ampio con entrambe le braccia tese all'altezza delle spalle e i palmi rivolti verso il basso. Indica: nessun fuorigioco, nessuna liberazione vietata, ecc.



REGOLE DIVERSE - SEGNALE DI ANNULLAMENTO DELL'ARBITRO

Movimento laterale ampio con entrambe le braccia tese all'altezza delle spalle e i palmi rivolti verso il basso. Indica: nessuna rete, nessun passaggio di mano, nessun disco giocato con bastone alto, ecc.

APPENDICE II

Definizione, terminologia e termini



DEFINIZIONE, TERMINOLOGIA E TERMINI

Alterco	Qualsiasi interazione fisica tra due o più giocatori avversari che comporti l'assegnazione di una o più penalità. Un alterco avviene generalmente durante un'interruzione del gioco (non nel normale svolgimento dell'azione con il disco), comprende il raggruppamento di almeno due avversari e richiede l'intervento degli ufficiali sul ghiaccio per separarli.
Giocatore attaccante	Un giocatore la cui squadra controlla il disco e lo fa avanzare verso la porta avversaria. Sono inoltre considerati attaccanti tutti i giocatori che si trovano nella propria zona d'attacco.
Zona d'attacco	La zona d'attacco di una squadra è compresa tra la linea blu più vicina alla porta avversaria e la balaustra di fondo dietro tale porta.
Carica dal lato cieco	Il giocatore in possesso e/o controllo del disco deve sapere di poter essere caricato in qualsiasi momento e deve quindi essere consapevole dell'ambiente immediatamente circostante. Tale accettazione del contatto è però limitata a una carica eseguita legalmente. Chi prepara una carica deve fare tutto il possibile per effettuarla in modo corretto e tempestivo, permettendo all'avversario di percepire il contatto imminente con la propria visione periferica e di prepararsi all'impatto. Una carica portata fuori dal campo visivo periferico dell'avversario è una "carica dal lato cieco", non è considerata ben eseguita e può essere sanzionata dall'arbitro.
Carica con il corpo	È legale quando un giocatore carica un avversario in possesso del disco usando l'anca o il corpo frontalmente, diagonalmente da davanti oppure direttamente di lato. Deve avere lo scopo di separare l'avversario dal disco, essere eseguita soltanto con il tronco (anche e spalle) e colpire sopra le ginocchia e non oltre l'altezza delle spalle.
Contatto fisico	Contatto tra avversari nel normale svolgimento dell'azione sul disco, purché non vi sia un uso evidente di anca, spalla o braccio per spostare fisicamente l'avversario dal disco.
Fuga solitaria	Situazione in cui un giocatore controlla il disco, o avrebbe potuto ottenerne possesso e controllo, senza alcun avversario tra sé e la porta avversaria eccetto il portiere, e dispone di una ragionevole opportunità di segnare.
Cambio di controllo	I rimbalzi sui gambali o su altra attrezzatura del portiere non costituiscono perdita di controllo o completamento dell'azione da parte della squadra ai fini della Regola 15 - Chiamata delle penalità.
Allenatore	Persona principalmente responsabile di dirigere e guidare il gioco della propria squadra. Insieme al team manager risponde della condotta dei giocatori prima, durante e dopo la partita.

DEFINIZIONE, TERMINOLOGIA E TERMINI

Penalità coincidente	Penalità dello stesso tipo (per esempio minore o maggiore) assegnate nella stessa interruzione e per le quali nessuna squadra subisce una riduzione numerica sul ghiaccio. Una penalità coincidente non rende mai una squadra "in inferiorità numerica" ai fini della cessazione della penalità in caso di rete.
Contatto competitivo	Contatto fisico tra due o più giocatori nelle immediate vicinanze del disco che tentano di ottenerne il possesso. Possono ragionevolmente spingersi e appoggiarsi l'uno contro l'altro, purché il possesso del disco rimanga l'unico obiettivo del contatto.
Completamento dell'azione	L'azione della squadra in possesso è completata quando il disco passa sotto il controllo di un avversario oppure viene immobilizzato. Non basta un rimbalzo o una deviazione sul portiere, sulla porta o sulla balaustra, né un semplice contatto con corpo, bastone o attrezzatura di un avversario.
Controllo del disco	Azione di spingere o guidare il disco con bastone, mano o piedi. Il controllo non si perde se il disco tocca un avversario, la balaustra o la porta, purché il giocatore continui a guidarlo. Il controllo implica un possesso prolungato del disco.
Aree di porta	Aree segnate sul ghiaccio davanti a ciascuna porta, destinate a proteggere i portieri dalle interferenze dei giocatori attaccanti.
Zona di difesa	La zona di difesa di una squadra è compresa tra la propria linea blu e la balaustra di fondo dietro la propria porta.
Deviazione del disco	Quando il disco viene deviato dalla traiettoria prevista, spesso accidentalmente. Può avvenire su bastone, corpo, porta, balaustra o vetro; vedere anche "Direzionare il disco".
Fuorigioco differito	Situazione in cui un attaccante precede il disco oltre la linea blu d'attacco, ma la squadra in difesa ne ottiene il possesso ed è in grado di farlo uscire dalla propria zona senza ritardi né contatti con un attaccante.
Direzionare il disco	Atto intenzionale di muovere o posizionare corpo, pattino o bastone per modificare la traiettoria del disco nella direzione desiderata.
Ingaggio	Azione con cui un ufficiale sul ghiaccio lascia cadere il disco tra i bastoni di due avversari per avviare il gioco. La procedura inizia quando l'ufficiale indica il punto corretto e gli ufficiali assumono le rispettive posizioni.
Gioco effettivo	Periodo in cui il cronometro di gara è in funzione.
Sospensioni	Quando un giocatore, allenatore o team manager riceve una o più giornate di sospensione, non può partecipare alle partite successive fino alla revisione finale e alla decisione definitiva dell'autorità competente.
Portiere	Giocatore designato dalla squadra al quale sono consentiti equipaggiamento protettivo e privilegi speciali per giocare il disco.

DEFINIZIONE, TERMINOLOGIA E TERMINI

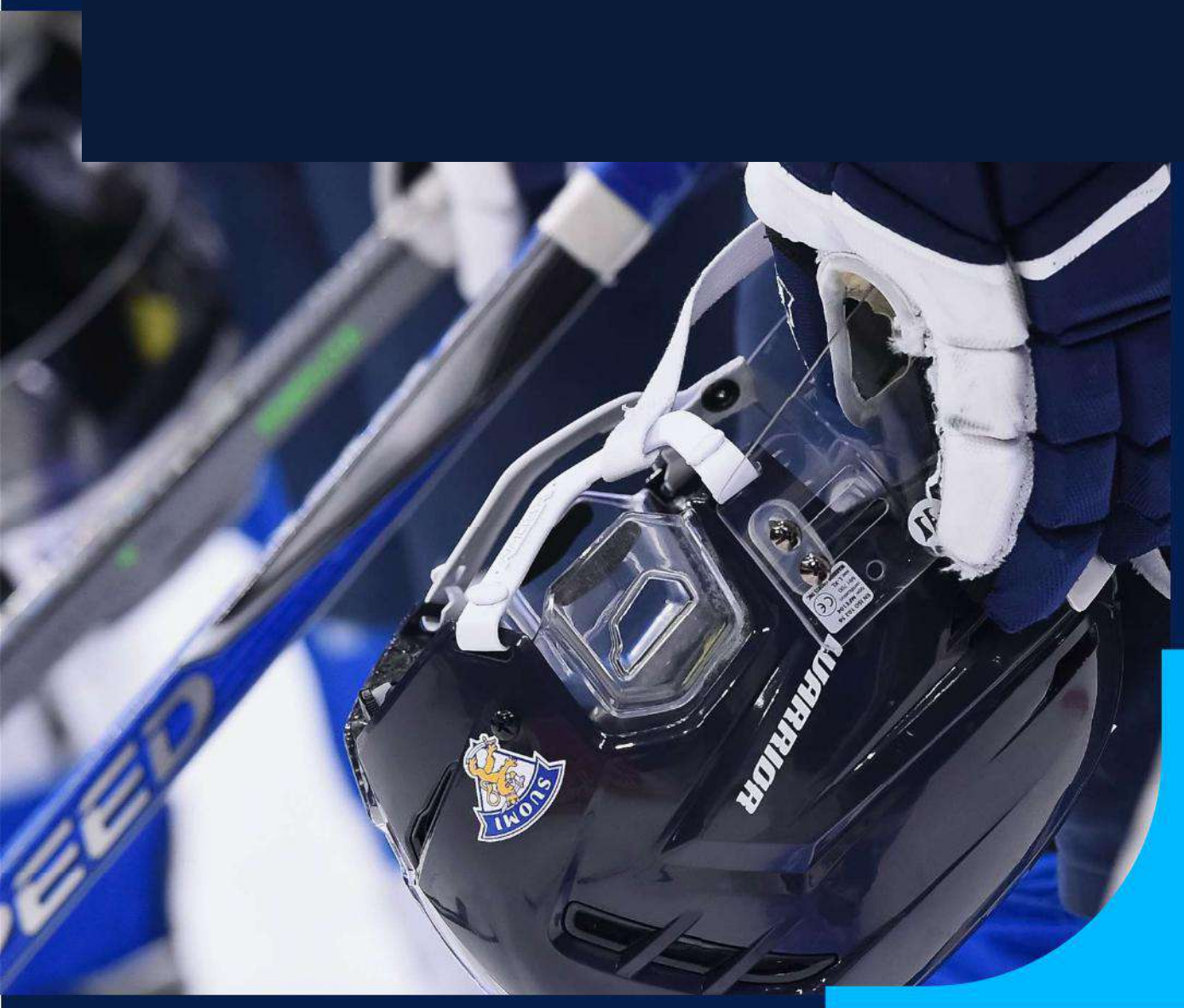
Tallone del bastone	Punto nel quale il manico del bastone incontra la parte inferiore della pala.
Infortunio	Non è necessario che il sangue sia visibile. Il sanguinamento non è l'unico criterio: un colpo di bastone alto al viso può causare, per esempio, forte contusione, abrasioni, gonfiore, lacerazione della pelle o danni ai denti.
Carica tardiva	Mette incautamente in pericolo un giocatore che non controlla o non possiede più il disco. Chi sta abbandonando o perdendo il disco può essere caricato se l'avversario è nelle sue immediate vicinanze. Se invece l'aggressore si sposta verso il giocatore e lo colpisce con forza, rischia di trasformare la carica in una carica tardiva, considerando la posizione vulnerabile dell'avversario e l'intensità dell'impatto.
Procedura di cambio	Sostituzione dei giocatori durante tutte le interruzioni del gioco.
Zona neutra	Area centrale del ghiaccio compresa tra le due linee blu; non è né zona di difesa né zona d'attacco.
Forza numerica	È influenzata quando una squadra ha sul ghiaccio meno di cinque giocatori di movimento e un portiere a causa di una o più penalità in corso.
Ufficiali fuori ghiaccio	Ufficiali incaricati di assistere nello svolgimento della gara: segnapunti ufficiale, cronometrista, addetto alle penalità, addetti alle panche puniti ed eventualmente i due giudici di porta. L'arbitro esercita la supervisione generale e il pieno controllo degli ufficiali; in caso di controversia la sua decisione è definitiva.
Ufficiali sul ghiaccio	Persone designate ad arbitrare la partita sul ghiaccio: arbitro/i e linesperson.
Penalità	Conseguenza di un'infrazione commessa da un giocatore o da un membro della squadra. Di norma comporta l'allontanamento per un periodo determinato. Se l'infrazione è commessa dalla squadra in possesso e controllo del disco, il gioco viene fermato subito; altrimenti l'arbitro segnala una penalità differita fino a quando la squadra colpevole ottiene possesso e controllo. In alcuni casi può essere assegnato un tiro di rigore o direttamente una rete.
Area di gioco	Spazio tridimensionale della superficie ghiacciata racchiuso da balaustre e vetri protettivi, senza essere limitato alla loro altezza.
Possesso del disco	È considerato in possesso l'ultimo giocatore che ha toccato fisicamente il disco con il bastone o il corpo. Un giocatore può avere possesso senza controllo, ma non può avere controllo senza possesso.

DEFINIZIONE, TERMINOLOGIA E TERMINI

Autorità competenti	Indica specificamente l'organo disciplinare IIHF competente ad applicare queste regole al caso in esame, conformemente agli Statuti e Regolamenti IIHF, al Codice disciplinare IIHF e alle altre norme pertinenti.
Equipaggiamento protettivo	Equipaggiamento indossato esclusivamente per sicurezza e protezione dagli infortuni. Deve essere fabbricato per l'hockey su ghiaccio e indossato nel modo previsto.
Messa in pericolo incauta	Qualsiasi azione che metta in pericolo un avversario creando un rischio sostanziale di grave lesione fisica. Non è necessario che l'autore intendesse il danno effettivo o potenziale, ma deve avere agito ignorando le conseguenze prevedibili delle proprie azioni.
In inferiorità numerica	Una squadra si trova in inferiorità quando, a causa di una o più penalità in corso, la propria forza numerica sul ghiaccio è inferiore a quella dell'avversario.
Portiere sostituto	È indicato sul foglio ufficiale ma non partecipa alla partita. Deve essere completamente vestito, equipaggiato e pronto a giocare; può entrare soltanto nel ruolo di portiere.
Personale/ufficiali di squadra	Persone non giocatrici e senza divisa presenti sulla panchina. Una deve essere designata allenatore capo. Un giocatore iscritto che non può giocare, salvo il caso di sospensione, può rimanere in panchina senza essere considerato personale di squadra se indossa la maglia e tutte le protezioni obbligatorie per testa e viso.
Vantaggio territoriale	Ogni decisione che avvicina un ingaggio alla zona di difesa mira a impedire che la squadra colpevole ottenga un vantaggio territoriale.
Torso	In relazione alla perdita della maglia durante un alterco, indica la parte superiore del corpo. Se un braccio è ancora nella manica e l'apertura del collo resta attorno al collo, la maglia non è completamente tolta. Se entrambe le braccia sono fuori dalle maniche e la maglia pende dal collo, oppure se entrambe le braccia sono nelle maniche ma la testa non attraversa l'apertura del collo, la maglia è considerata completamente tolta dal torso.
Posizione vulnerabile	Un giocatore è vulnerabile quando non controlla o non possiede più il disco e non è consapevole di una carica imminente oppure non è preparato a riceverla. Una carica contro un avversario vulnerabile è automaticamente considerata incauta, anche se sarebbe legale contro un avversario non vulnerabile.

APPENDICE III

Equipaggiamento da hockey su ghiaccio



EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

L' EQUIPAGGIAMENTO



CASCO E MASCHERA



PROTEZIONE DEL COLLO



PROTEZIONE TORACE E BRACCIA



GUANTO BLOCCATORE



PANTS



CATCHING GLOVE

GUANTO DA PRESA



PANTALONI



LEG GUARDS



SKATES

STICK

BASTONE

GAMBALI

PATTINI

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO



CASCO E PROTEZIONE DEL VISO

FACE PROTECTION



PROTEZIONE DEL COLLO

NECK GUARD



PROTEZIONE TORACE



GOMITIERE

ELBOW PADS



GUANTI

GLOVES



PANTALONI

PANTS



PATTINI

SKATES



PARASTINCHI

SHIN PADS



BASTONE

STICK

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

CASCO E MASCHERA DEL PORTIERE

REGOLA 11.8



CASCO E PROTEZIONE DEL VISO DEI GIOCATORI

REGOLE 9.6 E 9.7

PLAYERS HELMET AND FACIAL PROTECTION

→ RULE 9.6 & 9.7



PROTEZIONE CON VISIERA

VISOR PROTECTION



PROTEZIONE CON GRIGLIA

CAGE PROTECTION



PROTEZIONE INTEGRALE

FULL PROTECTION

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

PROTEZIONE TORACE E BRACCIA DEL PORTIERE

REGOLA 11.3

Shoulder Clavicle
Protectors
max. 18.0. width

PROTEZIONI DELLE CLAVICOLE

larghezza max. 18,0 - spessore max. 3,0

max. 3.0

max.
18.0

Shoulder Cap
Protectors
Follow the contour

CALOTTA PROTETTIVA DELLA SPALLA

segue il profilo - spessore max. 3,0

max. 3.0

Layering at the elbows
both across the front and
down the side max. 18.0

STRATIFICAZIONE AI GOMITI: DAVANTI E LATERALMENTE MAX. 18,0

PROTEZIONE ANTITAGLIO DEL COLLO

REGOLA 9.12

A black, padded neck protector with a wide, adjustable strap at the back, designed to provide protection for the throat and neck area.

TUTTE LE MISURE SONO IN CM

TABLE OF CONTENTS

INDICE

TABLE OF CONTENTS

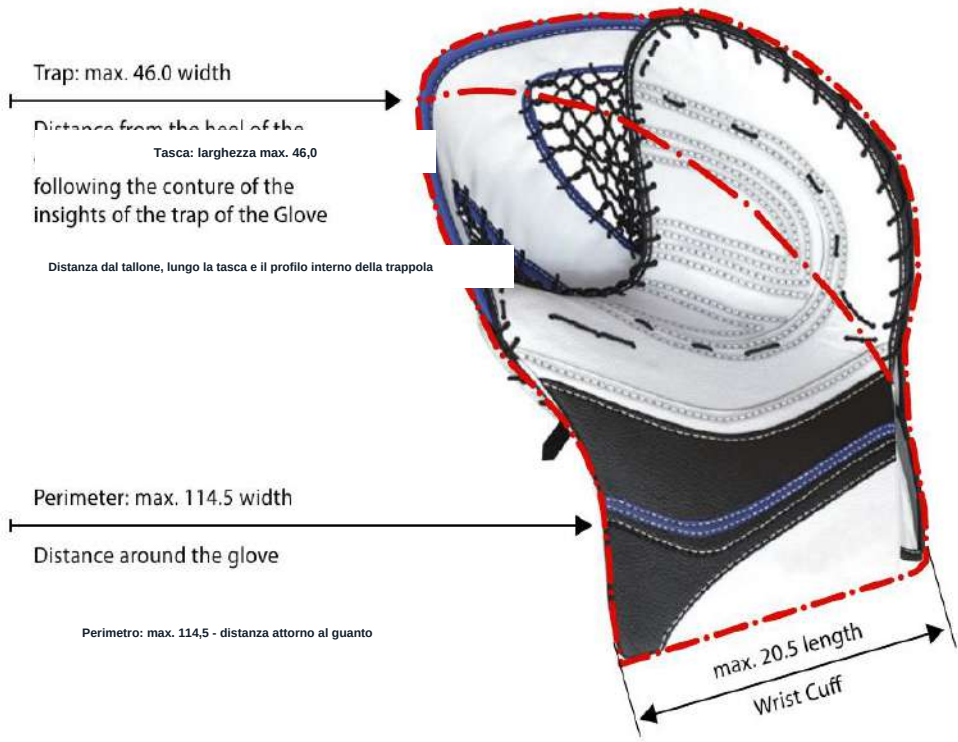
← →

APPENDICE III - EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

GUANTO DA PRESA DEL PORTIERE

REGOLA 11.6

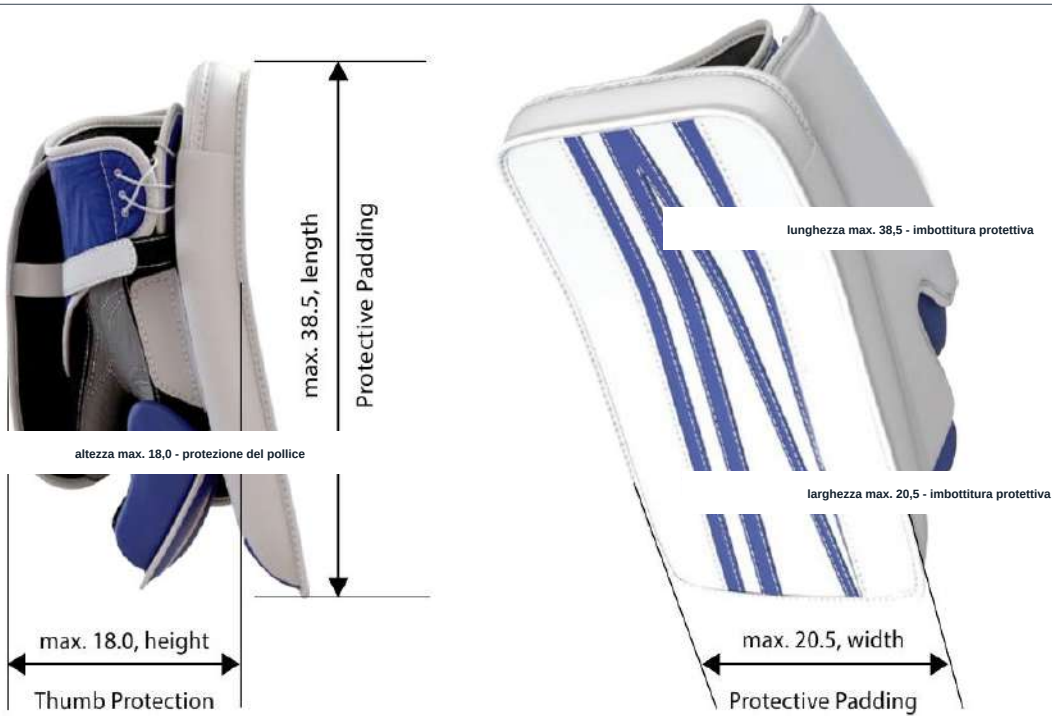


GOALKEEPER BLOCKING GLOVE

GUANTO BLOCCATORE DEL PORTIERE

→ RIII F 11 7

REGOLA 11.7



TUTTE LE MISURE SONO IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

TABLE OF CONTENTS

PANTALONI DEL PORTIERE

REGOLA 11.4



GOALKEEPER KNEE PADS

→ RULE 11.5

PROTEZIONI PER LE GINOCCHIA DEL PORTIERE

REGOLA 11.5



TUTTE LE MISURE SONO IN CM

TABLE OF CONTENTS

INDICE

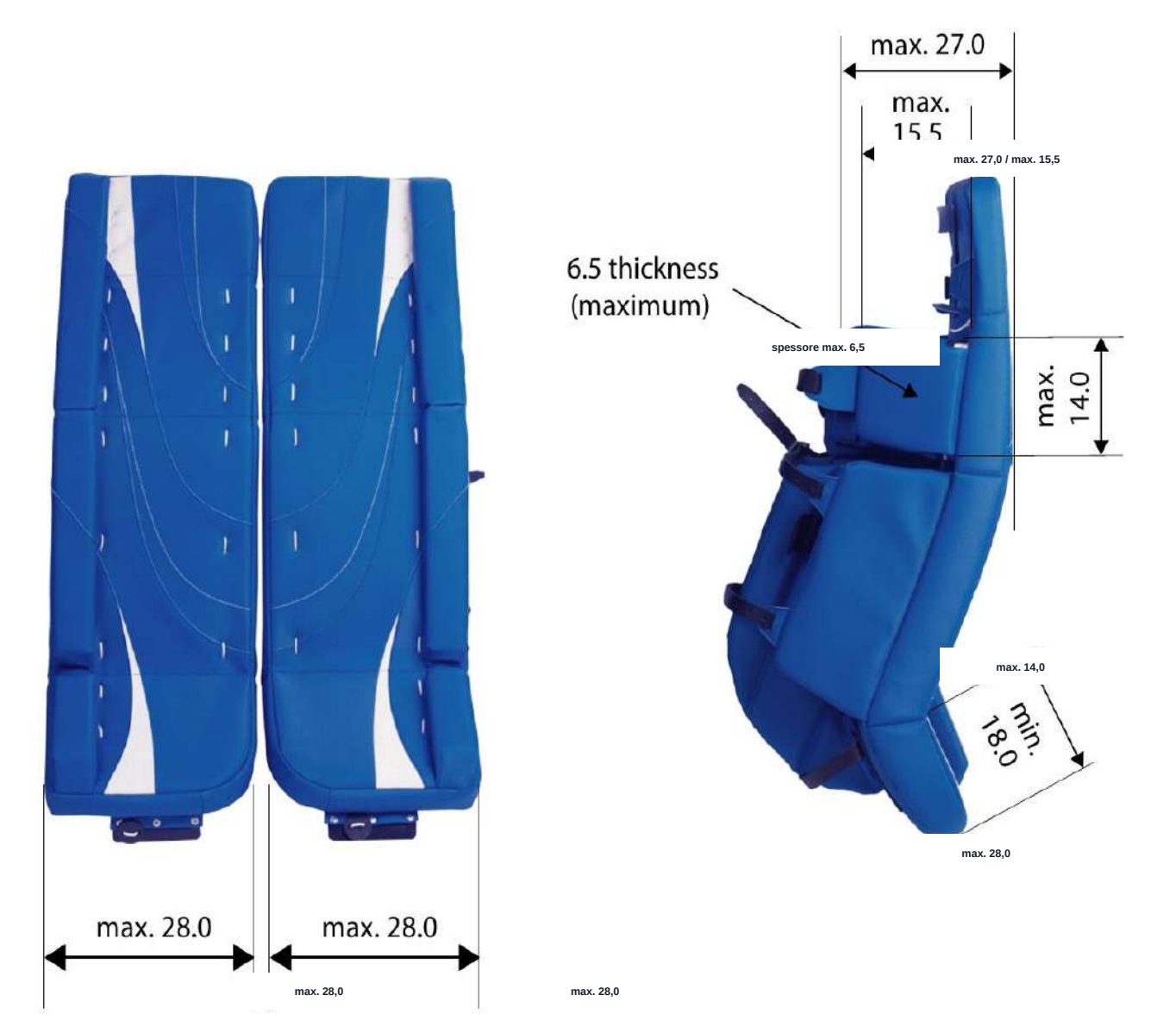
TABLE OF CONTENTS



EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

GAMBALI DEL PORTIERE

REGOLA 11.2



PATTINI DEL PORTIERE E DEI GIOCATORI

REGOLE 9.10 E 9.11



PATTINI DEL PORTIERE

GOALKEEPER SKATES



PATTINI DEL GIOCATORE

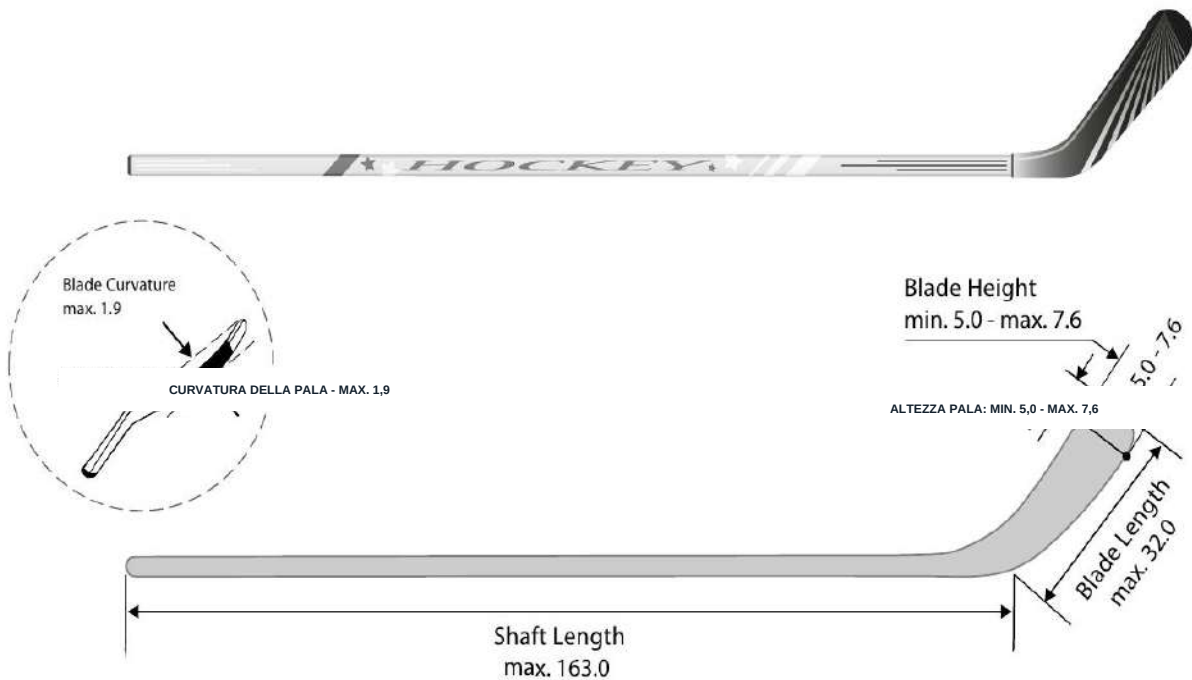
SKATER SKATES

TUTTE LE MISURE SONO IN CM

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

BASTONE DEL GIOCATORE

REGOLA 10.1



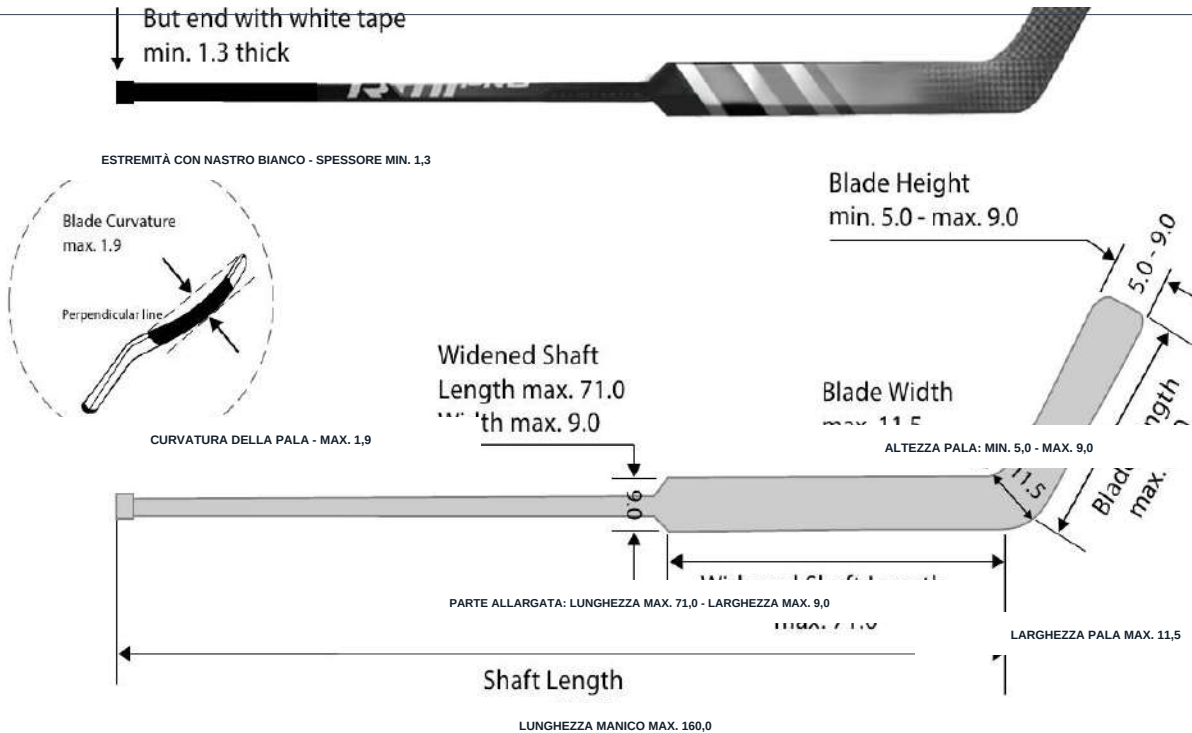
GOALKEEPER'S STICK

→ RULE 10.2

LUNGHEZZA DEL MANICO: MAX. 163,0

BASTONE DEL PORTIERE

REGOLA 10.2



TUTTE LE MISURE SONO IN CM

APPENDICE III - EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

EQUIPAGGIAMENTO DA HOCKEY SU GHIACCIO

DISCO

REGOLA 13



DIAMETRO 7,62

SPESSORE 2,54

TUTTE LE MISURE SONO IN CM

TABLE OF CONTENTS

■ INDICE

TABLE OF CONTENTS



APPENDICE IV

Panoramica delle tabelle



PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 1 - REGOLA 15 (CHIAMATA DELLE PENALITÀ)

Sintesi delle penalità ad allenatori e personale di squadra

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Colpire balaustra o vetro con bastone o altro oggetto	39.3(I), 75.3(II)
Interferenza su un avversario in fuga solitaria	56.6
Interferenza con un avversario o con il disco durante il gioco	56.3
Interferenza con avversario o disco a portiere sostituito	56.7, 56.8
Interferenza con un ufficiale di gara	39.3(III)
Lasciare la panchina entrando sul ghiaccio prima della fine del periodo	70.5
Linguaggio o gesti osceni	39.3(II), 9.5, 75.3
Violenza fisica contro un ufficiale	40.7
Rifiuto di iniziare il gioco: squadra nello spogliatoio	73.1, 73.3
Rifiuto di iniziare il gioco: squadra sul ghiaccio	73.2
Lanciare un bastone a un giocatore che lo ha perso o rotto	10.3
Lanciare un oggetto sul ghiaccio - condotta antisportiva	75.1, 75.3
Lancio del bastone su fuga verso porta vuota	53.8
Lancio del bastone in zona di difesa	53.7

TABELLA 2 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Sintesi delle penalità minori

DESCRIZIONE	REG.	DESCRIZIONE	REG.
Aggressore	46.2	Carica alla balaustra	41.2
Bastone rotto	10.3	Carica irregolare	42.2
Carica bassa	44.2	Chiudere la mano sul disco	67.2
Nascondere il disco con la mano	67.2	Carica con il bastone	59.2
Ritardo del gioco	63.2	Gomitata	45.2

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 2 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Sintesi delle penalità minori - continuazione

DESCRIZIONE	REG.	DESCRIZIONE	REG.
Interferenza sul portiere	69.2	Bastone alto	60.2
Trattenuta	54.2	Trattenuta del bastone	54.2
Aggancio con il bastone	55.2	Carica irregolare alla testa o al collo	48.2
Equipaggiamento irregolare	9.6, 12, 65.2	Bastone irregolare	10.5, 10.6
Istigatore	46.10	Interferenza	56.2
Ginocchiata	50.2	Uscita anticipata dalla panca puniti	70.4
Uscita dall'area di porta (portiere)	27.6	Superamento linea centrale (portiere)	27.7
Eccessiva durezza	51.2	Colpo di bastone	61.2
Lancio del disco verso porta avversaria (portiere)	57.3	Lancio dell'equipaggiamento	53.2
Sgambetto	57.2	Uso della mano all'ingaggio	67.2
Condotta antisportiva	75.2		

TABELLA 3 - REGOLA 17 (PENALITÀ MINORI DI PANCHINA)

Sintesi delle penalità minori di panchina

DESCRIZIONE	REG.	DESCRIZIONE	REG.
Abuso degli ufficiali	39.3	Ritardo del gioco	63.3
Sostituzione irregolare deliberata	74.4	Violazione all'ingaggio	76.6
Sostituzione irregolare	68.2	Interferenza dalla panchina o panca puniti	56.3
Interferenza con un ufficiale	39.3	Uscita dalla panchina a fine periodo	86.2, 86.8
Rifiuto di iniziare il gioco	73.2, 73.3	Entrare sul ghiaccio durante il periodo (allenatore)	70.5
Lanciare oggetti sul ghiaccio	75.3	Troppi giocatori sul ghiaccio	70.4, 74.1-3
Condotta antisportiva	75.3	Richiesta infondata misura bastone	10.5, 10.6

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 4 - REGOLA 18 (DOPPIE PENALITÀ MINORI)

Sintesi delle doppie penalità minori

DESCRIZIONE	REG.	DESCRIZIONE	REG.
Colpo con il pomo - tentativo	58.2	Ritardo del gioco - Coach's Challenge	38.8
Colpo di testa - tentativo	47.2	Bastone alto accidentale con infortunio	60.3
Colpo con la punta - tentativo	62.2		

TABELLA 5 - REGOLA 20 (PENALITÀ MAGGIORI)

Sintesi delle penalità maggiori

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Carica alla balaustra	41.3/41.4 - Maggiore o + CMP
Colpo con il pomo	58.3 - Maggiore + CMP
Carica irregolare	42.3/42.4 - Maggiore o + CMP
Carica da tergo	43.3 - Maggiore + CMP
Carica bassa	44.3 - Maggiore + CMP
Carica con il bastone	59.3 - Maggiore + CMP
Azioni pericolose	21.1 - Maggiore + CMP
Gomitata	45.3/45.4 - Maggiore o + CMP
Rissa	46 - vedere regola
Disposto a battersi / partecipa attivamente	46.1, 46.12 - Maggiore + CMP
Difensore non disposto al combattimento	46.2, 46.8, 46.10 - Maggiore o + CMP
Rissa fuori dall'area di gioco	46.7 - Maggiore + CMP
Rissa fuori dai periodi di gioco	46.8 - Maggiore + CMP
Rissa prima dell'ingaggio iniziale	46.9 - Maggiore + CMP
Pugno pericoloso a sorpresa	46.13 - Maggiore + CMP

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 5 - REGOLA 20 (PENALITÀ MAGGIORI)

Sintesi delle penalità maggiori - continuazione

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Portiere che usa il guanto bloccatore per colpire un avversario	51.3
Colpo di testa	47.3
Bastone alto	60.4
Aggancio con il bastone	55.3
Carica irregolare alla testa	48.3
Carica irregolare - hockey femminile	101.1
Interferenza	56.4/56.5
Calciare un avversario	49.3
Ginocchiata	50.3
Colpo di bastone	61.3
Slew-footing	52.2
Colpo con la punta	62.3
Lancio dell'equipaggiamento	53.7
Sgambetto	57.3/57.4

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 7 - REGOLA 22 (PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA)

Sintesi delle penalità di cattiva condotta

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Colpire la balaustra con il bastone per protestare una decisione	39.4
Continuare o tentare di continuare una rissa o un alterco	46.5
Rompere deliberatamente o rifiutare di consegnare il bastone da misurare	10.5, 10.6
Lanciare deliberatamente equipaggiamento fuori dall'area di gioco	39.4(VI), 75.4(II)
Entrare o rimanere nell'area riservata agli ufficiali	39.4(V)
Colpire balaustra o vetro con bastone o altro oggetto	39.4
Indurre un avversario a commettere una penalità	75.4(III)
Disturbare chi esegue un tiro di rigore - seconda violazione	24.4
Allontanare il disco dalla portata di un ufficiale	39.4(II)
Lasciare la panchina per protestare	70.1
Rifiutare di sostituire una protezione non regolamentare dopo l'avvertimento	9.5
Linguaggio profano o offensivo	75.4(I)
Abuso verbale verso un ufficiale	39.4(I)

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 8 - REGOLA 23 (CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA)

Sintesi delle penalità di cattiva condotta di partita

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Mordere un avversario o uno spettatore	23.8
Carica alla balaustra	41.4
Colpo con il pomo	58.3
Carica irregolare	42.4
Carica da tergo	43.3
Carica bassa	44.3
Continuare o tentare di continuare una rissa o un alterco	46.5
Carica con il bastone	59.3
Azioni pericolose	21.1
Gomitata	45.4
Rissa: disposto a battersi o partecipazione attiva	46.12
Rissa fuori dall'area di gioco	46.7
Rissa fuori dai periodi di gioco	46.8
Rissa prima dell'ingaggio del disco	46.9
Rissa: pugno pericoloso a sorpresa	46.13
Primo o secondo giocatore che lascia la panchina durante/per iniziare un alterco	70.3
Primo a intervenire in un alterco - terzo giocatore	46.14
Portiere che colpisce con il guanto bloccatore	51.3
Colpo di testa	47.3
Bastone alto	60.4
Aggancio con il bastone	55.3
Carica irregolare alla testa	48.3
Interferenza	56.5
Interferenza o aggressione a uno spettatore	23.8
Calciare un avversario	49.3

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 8 - REGOLA 23 (CATTIVA CONDOTTA DI PARTITA)

Sintesi delle penalità - continuazione

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Ginocchiata	50.3
Uscire dalla panca puniti durante un alterco	39.5(V), 70.4, 70.6
Linguaggio o gesto osceno	39.5(II)
Persistente contestazione della decisione di un ufficiale	39.5(I)
Violenza fisica contro un ufficiale	39.5(III), 40.1
Insulti razzisti, discriminatori o osservazioni sessuali	23.8
Togliersi la maglia prima di un alterco	46.11
Colpo di bastone	61.3
Slew-footing	52.2
Colpo con la punta	62.3
Sputare o cospargere sangue su un avversario o spettatore	23.8
Seconda penalità maggiore nella stessa partita	20.4, 27.2
Lanciare bastone o equipaggiamento fuori dall'area di gioco	39.5(VI), 53.2, 53.5, 53.6
Sgambetto	57.4

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 9 - REGOLA 24 (TIRO DI RIGORE)

Sintesi dei tiri di rigore

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Sostituzione irregolare deliberata	68.3, 74.4
Giocatore sposta intenzionalmente la porta quando la penalità non può essere scontata integralmente nel tempo regolamentare	63.6
Cadere sul disco nell'area di porta	63.6, 67.4, 69.7
Raccogliere il disco con la mano nell'area di porta	63.6, 67.2, 67.4
Giocatore in fuga ostacolato da oggetto lanciato dalla squadra in difesa	53.7, 56.6
Giocatore in fuga ostacolato da chi è entrato irregolarmente in gioco	70.7
Lancio del bastone o di un oggetto verso il disco nella zona di difesa	53.7
Giocatore in fuga subisce un fallo da tergo	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 59.4, 60.5, 61.6

TABELLA 10 - REGOLA 25 (RETI ASSEGNATE)

Portiere sostituito da un attaccante supplementare

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Ritardo del gioco: porta spostata	63.7
Sostituzione irregolare	68.4, 70.8
Interferenza	56.7
Uscita dalla panchina o dalla panca puniti	70.8
Lancio del bastone o altro oggetto	53.8
Fallo da tergo, incluso aggancio, trattenuta, colpo di bastone o sgambetto	25

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 10.1 - REGOLA 25 (RETI ASSEGNATE)

Portiere presente sul ghiaccio

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Togliere la maschera durante una fuga, un tiro di rigore o un tentativo ai rigori	9.6
Spostare la porta durante una fuga o un'imminente opportunità di rete	63.7

TABELLA 11 - REGOLA 27 (PENALITÀ DEL PORTIERE)

Sintesi delle penalità del portiere

DESCRIZIONE	REGOLA/E
Bastone irregolare	10.4
Equipaggiamento irregolare	9, 12.1
Uscire dall'area di porta durante un alterco	27.5
Partecipare al gioco oltre la linea centrale	27.6
Giocare il disco fuori dall'area riservata	27.7, 63.2(VIII)
Recarsi alla panchina per sostituire il bastone	10.4
Mandare deliberatamente il disco fuori dal gioco	63.2(II)
Immobilizzare deliberatamente il disco dentro o fuori l'area di porta	63.2(I),(VI),(VIII), 67.3
Lasciare deliberatamente cadere il disco nei gambali o sulla porta	67.3(IV)
Accumulare neve o altri ostacoli	67.3(V)
Lanciare il disco verso la porta avversaria	67.3(III)
Colpire un avversario con il guanto bloccatore	51.3

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

A - Un giocatore con doppia penalità minore

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
A1	3:00 A15 - 2+2 4:30 RETE	Nessun rientro	Termina la prima penalità; la seconda inizia a 4:30.
A2	3:00 A15 - 2+2 5:30 RETE	Rientra A15	La prima è scaduta; la seconda termina con la rete.

B - Un giocatore con una minore e una maggiore

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B1	3:00 A15 - 5+2 4:30 RETE	Nessuna penalità termina	La maggiore deve essere scontata per prima.
B2	3:00 A15 - 5+2 8:30 RETE	Rientra A15	La maggiore è scaduta; la minore termina con la rete.

C - Due giocatori della stessa squadra: minori e maggiori

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
C1	3:00 A15-2 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A15	Minor tempo residuo.
C2	3:00 A15-2 4:00 A23-5 4:30 RETE	Rientra A15	Termina la penalità minore.
C3	3:00 A15-5 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A23	La maggiore prosegue.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

C - Due giocatori della stessa squadra: continuazione

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
C4	3:00 A15-2+2 4:00 A23-2 4:30 RETE 5:30 RETE	Prima nessuno, poi A23	Termina la prima minore ad A15; A23 ha il minor tempo residuo.
C5	3:00 A15-2 (S*) A23-2+2 4:30 RETE	Rientra A15	La doppia minore segnalata ad A23 è assegnata a 4:30.
C6	3:00 A15-5+2 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A23	A15 deve scontare prima la maggiore.
C7	3:00 A15-5+2 7:30 A23-2 8:30 RETE	Rientra A23	Minor tempo residuo.
C8	3:00 A15-5+2 6:00 A23-2 8:00 RETE	Rientrano A15 e A23	La maggiore è scaduta; entrambe le minori terminano.
C9	3:00 A15-5+2 8:00 A23-2 9:00 RETE	Scelta del capitano	La maggiore è scaduta; le minori terminano insieme.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

D - Tre giocatori della stessa squadra: penalità differita o segnalata

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
D1	3:00 A15-2 3:30 A23-2 4:00 A6-2 (D*) 4:30/5:00/5:30 RETE	Rientrano A15, poi A23, poi A6	La penalità differita ad A6 inizia a 4:30.
D2	3:00 A15-2 3:30 A23-2 (S*) A6-2 4:30/5:00 RETE	A15 rientra e inizia A6; poi A23	A6 rimane inizialmente in panca puniti.
D3	3:00 A15-5 3:30 A23-2 (S*) A6-2 4:30 RETE	Rientra A23; inizia A6	La maggiore ad A15 prosegue.
D4	3:00 A15-5 7:30 A23-2 (S*) A6-2 8:00 RETE	Rientrano A15 e A23; inizia A6	La maggiore è conclusa e la minore ad A23 termina con la rete.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

E - Un giocatore per squadra: combinazione di minori e maggiori

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
E1	3:00 A15-2 3:30 B12-2 4:30/5:00 RETE	Prima nessuno, poi A15	Squadre in parità numerica; poi termina la minore ad A15.
E2	3:00 A15-5+2 3:30 B12-2 4:30 RETE	Nessun rientro	Squadre in parità numerica.
E3	3:00 A15-5+2 7:30 B12-2 8:00 RETE	Nessun rientro	La maggiore ad A15 è conclusa, ma permane la parità.
E4	3:00 A15-2+2 3:30 B12-2 4:30/5:00/5:30 RETE	Nessuno, nessuno, poi A15	Le minori coincidenti terminano; la seconda minore ad A15 termina con la rete.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

E - Continuazione

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
E5	3:00 A15-5+2 6:00 B12-2 8:00 RETE	Rientra A15	Maggiore ad A15 e minore a B12 scadute; la rete termina la minore ad A15.
E6	3:00 A15-2 3:30 B12-2 (S*) A23-2 4:10 RETE	Nessun rientro; A23 annullata	La rete annulla la penalità segnalata: A non era in inferiorità.

F - Numero disuguale di giocatori: minori e maggiori

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
F1	3:00 A15-2 3:30 B12-2 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A15	Minor tempo residuo.
F2	3:00 A15-2 3:30 B12-2 4:00 A23-2 5:00 RETE	Nessun rientro	Squadre in parità numerica al momento della rete.
F3	3:00 A15-2 3:30 A23-2 4:00 B12-2 4:30 RETE	Rientra A15	Termina la minore con minor tempo residuo.
F4	3:00 B12-2 3:30 A15-2 4:00 A23-5 4:30 RETE	Rientra A15	Minor tempo residuo.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se A e B sono sì, termina la penalità minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

F - Numero disuguale di giocatori: continuazione

ESEMPIO	TEMPI / PENALITÀ	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
F5	3:00 B12-2 3:30 A15-2 4:00 A23-2 4:30/5:00 RETE	Rientra A15, poi A23	In ciascun caso termina la minore con minor tempo residuo.
F6	3:00 A15-5 3:30 B12-5 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A23	A è in inferiorità a causa di una minore.
F7	3:00 A15-2 3:30 B12-5 4:00 A23-5 4:30 RETE	Rientra A15	Minor tempo residuo; A è in inferiorità per una minore.
F8	3:00 A15-5 3:30 A23-2 4:00 B12-2 4:30 RETE	Rientra A23	Inferiorità dovuta a una penalità minore.
F9	3:00 A15-5 3:30 B12-2 4:00 A23-2 4:30 RETE	Rientra A23	Inferiorità dovuta a una penalità minore.
F10	3:00 A15-2 3:30 A23-5 4:00 B12-2 4:30 RETE	Rientra A15	Inferiorità dovuta a una penalità minore.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se sì, termina la minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

ESEMPIO	TEMPO / SQUADRE	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B.	Are they serving a minor penalty on the clock?		
C.	If the answer is yes to a) and b), delete minor penalty with the least amount of time on the clock, except when coincidental penalties are being served.		

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
F Unequal number of Players – combination of minors and majors:					
F 11	3:00		B12 – 5	A15 returns	Least amount of time.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOAL		
F 12	3:00	A15 – 2+2		No Player returns	First minor penalty to A15 ends.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Goal		
F 13	3:00	A15 – 2			The penalty to A6 begins at 4:00. Least amount of time.
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(D*)			
	4:00		GOAL	A15 returns	
	4:30		GOAL	A23 returns	
F 14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 returns	Penalties to A15, B12, A6 and B3 are not on the clock.
	3:15	A23 – 2			
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	5:10		GOAL		
F 15	3:00	A15 – 2		A15 returns	The minor penalty to A6 begins at 4:30.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		GOAL		

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se sì, termina la minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

ESEMPIO	TEMPO / SQUADRE	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B.	Are they serving a minor penalty on the clock?		
C.	If the answer is yes to a) and b), delete the minor penalty with the least amount of time on the clock, except when coincidental penalties are being served.		

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
G Coincident penalties – equal number of Players on each team:					
G 1	3:00	A15 – 5+2	B12 – 2+2	No Player returns	Teams are at equal strength.
	4:30		GOAL		
G 2	3:00	A15 – 2+5	B12 – 5	The substitute for A15 returns	Coincidental major penalties
	4:30		GOAL		
G 3	3:00	A15 – 2		A15 returns	Coincidental penalties are not on the clock
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:30		GOAL		
G 4	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 returns	Coincidental penalties are not on the clock
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOAL		
G 5	3:00	A15 – 2	B12 – 2	No Player returns	Coincidental penalties are not on the clock. Team A is short-handed, however, it is with a major penalty.
	3:30	A23 – 5			
	4:30		GOAL		
G 6	3:00	A15 – 2	B12 – 5	A15 returns	Team A is below the numerical strength of its opponent. Minor penalty to A15 expires on the scoring of the goal.
	3:30	A23 – 5			
	4:30		GOAL		
G 7	3:00	A15 – 2		A15 returns	
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOAL		
G 8	3:00	A15 – 2		A15 returns	
	3:30	A23 – 5	B12 – 5		
	4:30		GOAL		

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se sì, termina la minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

ESEMPIO	TEMPO / SQUADRE	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B.	Are they serving a minor penalty on the clock?		
C.	If the answer is yes to a) and b), delete the minor penalty with the least amount of time on the clock, except when coincidental penalties are being served.		

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
G Coincident penalties – equal number of Players on each team:					
G 9	3:00	A15 – 5		No Player returns	A15 is serving a major penalty. Penalties to A23 and B12 are not on the clock.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:30		GOAL		
G 10	3:00	A15 – 5	B12 – 5	A23 returns	First minor penalty to A15 is eliminated.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOAL		
G 11	3:00	A15 – 2+2	B12 – 5	No Player returns	First minor penalty to A15 is eliminated.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOAL		
G 12	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Penalty to A26 is not assessed (unless it is a major penalty).	
	3:30	A23 – 5			
	(S*)	A26 – 2			
	4:30		GOAL		
G 13	3:00	A15 – 2			Penalties to A23 and B12 are not on the clock.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:00	A26 – 2			
	4:30		GOAL	A15 returns	
	4:45		GOAL	A26 returns	
G 14	3:00	A15 – 2		A15 returns	The minor penalty to A26 begins at 4:30. The penalties to A23 and B12 are not on the clock.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	(S*)	A26 – 2			
	4:30		GOAL		
G 15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	Minor penalty to	Team A would have placed an additional Player in the penalty box to serve the extra minor penalty to A15.
			GOAL	A15 is eliminated	

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se sì, termina la minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

ESEMPIO	TEMPO / SQUADRE	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B.	Are they serving a minor penalty on the clock?		
C.	If the answer is yes to a) and b), delete the minor penalty with the least amount of time on the clock, except when coincidental penalties are being served.		

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
H Coincident penalties – unequal number of Players on each team:					
H 1	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Captain's choice	This choice must be made at the time of assessment of the penalties.
	4:30	A23 – 2	Goal		
H 2	3:00	A15 – 2	B12 – 2	No Player returns	The major penalty makes the team short-handed. The penalties to A15 and B12 do not go on the clock
	4:30	A23 – 5	Goal		
H 3	3:00	A15 – 2	B12 – 5	Captain's choice	The minor penalties end at the same time.
	3:30	A23 – 2	Goal		
H 4	3:00	A15 – 2	B12 – 5	A15 returns	Major penalties are coincidental and do not go on the clock.
	3:30	A23 – 5	Goal		
H 5	3:00	A15 – 5	B12 – 2	No Player returns.	Coincidental minor penalties. Team A is short-handed by reason of the major penalty. Penalties to A23 and B12 do not go on the clock.
	4:30	A23 – 2	Goal		
H 6	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	Captain's choice. The minor penalty to B12 can cancel any one of the minor penalties assessed to the two Players on Team A.	Depending on the choice made by Team A, A23 may return or the first minor penalty to A15 will end with the scoring of the goal, or the replacement Player serving the extra minor to A15 will return.
	4:30	A23 – 2	Goal		

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 12 - REGOLA 16 (PENALITÀ MINORI)

Reti segnate contro una squadra in inferiorità numerica

Criteri di cessazione di una penalità minore:

- A. La squadra che ha subito la rete era in inferiorità numerica?
- B. Stava scontando una penalità minore indicata sul cronometro?
- C. Se sì, termina la minore con il minor tempo residuo, salvo penalità coincidenti.

ESEMPIO	TEMPO / SQUADRE	RISPOSTA	OSSERVAZIONI
B.	Are they serving a minor penalty on the clock?		
C.	If the answer is yes to a) and b), delete the minor penalty with the least amount of time on the clock, except when coincidental penalties are being served.		

EXAMPLES	TIME	TEAM A	TEAM B	ANSWER	REMARKS
H Coincident penalties – unequal number of Players on each team:					
H 7	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Captain's choice.	Depending on the choice made by Team A, A 15 may return or the first minor penalty to A 23 will end with the scoring of the goal, or the replacement Player serving the extra minor to A 23 will return.
	4:30	A23 – 2+2	Goal	The minor penalty to B12 can cancel any one of the minor penalties assessed to the two Players on Team A.	
H 8	3:00	A15 – 2	B12 – 2		
		A23 – 2			
		A6 – 2			
	4:00		Goal	Captain's choice.	B12 and one of the minor penalties to Team A (depending on choice) will not go on the clock.
	4:30		Goal	Remaining Player returns	According to the choice made by Team A when the penalties were assessed.
H 9	3:00	A15 – 5	B12 – 2	Captain's choice.	Coincidental penalty rule applies to B12 and either A23 or A6 (and these penalties would not go on the clock).
		A23 – 2			
		A6 – 2			
	4:30		Goal		
H 10	4:00	A15 – 2	B12 – 2	No Player returns.	Penalties to A15 and B12 is not on the clock. A23's first penalty terminates and A23's second penalty starts.
	4:30	A23 – 2+2			
	5:00		Goal		

NOTE: Coincident penalties must always be served in their entirety.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 13 - REGOLA 19 (PENALITÀ COINCIDENTI)

Prestare attenzione alle regole specifiche negli ultimi 5 minuti e durante il supplementare.
Tutte le penalità riportate in ciascun esempio sono assegnate nella stessa interruzione.

ESEMPIO	SQUADRA A		PENALITÀ		SQUADRA B
1	A 3	2	B 10	2+2	Team B will play one Player short-handed for two minutes. Team B must place an additional Player to serve the extra minor penalty to B10.
2	A 3	2	B 10	2+2	Teams play at full strength.
	A 5	2+2	B 12	2	
3	A 3	2+2	B 10	2+2	Teams play at full strength.
	A 5	5	B 12	5	
4	A 3	2+5	B 10	2	Teams play at full strength
			B 12	5	
5	A 3	2+5	B 10	2	Team A will play one Player short-handed for two minutes. Team A Captain's choice to determine which penalty would go on the penalty time clock. Should A3 be chosen, then an additional Team A Player must be placed in the penalty box to serve the minor penalty for A3.
	A 5	2	B 12	5	
6	A 3	2+2	B 10	2+2	Team A one Player short-handed for five minutes.
	A 5	5			
7	A 3	2+2	B 10	2	Team A Captain's choice to play one Player short-handed for four minutes or two Players short-handed for two minutes. Should they choose the latter, an additional Team A Player must be placed in the penalty box to serve the minor penalty for A3.
	A 5	2			
8	A 9	2	B 2	2+2	Team B will be one Player short-handed for two minutes. Team B Captain's choice of which Player's time will go on the penalty time clock. If they choose B2, then Team B must place an additional Player in the penalty box to serve B2's minor penalty.
	A 24	2	B 18	2	
9	A 24	5	B 5	5	Teams play at full strength.
10	A 3	5	B 5	5	Team B short-handed for five minutes (Captain's choice).
			B 7	5	
11	A 3	5	B 5	5	Teams play at full strength.
	A 4	5	B 7	5	

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 13 - REGOLA 19 (PENALITÀ COINCIDENTI)

Prestare attenzione alle regole specifiche negli ultimi 5 minuti e durante il supplementare.
Tutte le penalità riportate in ciascun esempio sono assegnate nella stessa interruzione.

ESEMPIO	SQUADRA A		PENALITÀ		SQUADRA B
12	A 3	5+5	B 5	5	Team A short-handed for five minutes. Team A must place an additional Player in the penalty box to serve the extra major penalty.
13	A 3	5+5	B 5 B 7	5 5	Teams play at full strength.
14	A 3 A 4	5+5 5	B 7	5	Team A has the choice to cancel one of the two major penalties assessed to A3 or to simply cancel the one to A4. Should they choose A3, they will require an additional Player in the penalty box.
15	A 3 A 4	5+5 5	B 5 B 7	5 5	Team A will be short-handed for five minutes. Team choice to cancel majors assessed.
16	A 3	2+5	B 7	5	Team A must place another Player in the penalty box to serve the additional minor penalty to A3 immediately.
17	A 3	2+5	B 7	2+5	Teams play at full strength.
18	A 3	2+5	B 5 B 7	5 5	Teams play 4-4 for two (2) minutes (Team B Captain's choice of which Player's time will go on the penalty time clock), followed by Team B short-handed for three (3) min. Team A must place another Player in the penalty box to serve the minor penalty
19	A 3	2	B 5	5	Teams play 4 – 4. However, in the last five minutes of the game or anytime in overtime, the three minute differential will be posted on the penalty clock. Team B will play short-handed for three minutes and it will be served in the same manner as a major penalty.
20	A 3	2+2	B 5	5	Teams play 4 – 4. . However, in the last five minutes of the game or anytime in overtime, the one minute differential will be posted on the penalty clock. Team B will play short-handed for one minute and it will be served in the same manner as a major penalty.
21	A 3	5	B 5 B 7	2 2	In the last five minutes of the game or anytime in overtime, this example does NOT adhere to the requirements of Rule 19.3. Teams play 4-3.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 13 - REGOLA 19 (PENALITÀ COINCIDENTI)

Prestare attenzione alle regole specifiche negli ultimi 5 minuti e durante il supplementare.
Tutte le penalità riportate in ciascun esempio sono assegnate nella stessa interruzione.

ESEMPIO	SQUADRA A		PENALITÀ		SQUADRA B
22	A 3 A 4	5 2	B 5 B 7	2+2 2	Captain's choice if the teams play 4-4 in 4 min. followed by 4-5 in 1 min. or 4-3 in 2 min. followed by 4-5 in 3 min
23	A 3	2+5	B 5	2+2+5	Team B will play "short-handed" for two (2) minutes. Team B will require an additional Player in the penalty box to serve the minor penalty.
24	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	5 5	Team A will play short-handed for two minutes. Team A will require an additional Player in the penalty box to serve the minor penalty.
25	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	2+2+5 5+5	Team B will be short-handed either one Player for seven minutes or two Players, one for two minutes and one for five minutes (Captain's choice).
26	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Teams play at full strength.
27	A 3 A 4	2+5 5	B 5	5	Team A will be short-handed, either one Player for seven minutes, or two Players, one for two minutes and one for five minutes (Captain's choice).
28	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Teams play at full strength.
29	A 5 A 6 A 7	2 5+5 5	B 12 B 13 B 14	5+5 2 5	Teams play at full strength.
30	A 3	2+10	B 5	2	Teams play at full strength.
31	A 3	2+10	B 5	2+10	Teams play at full strength.
32	A 3 A 4	2 10	B 5 B 7	5 10	Teams play 4 on 4.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 1 – The goalkeeper is inside the goal crease	
Situation 1A An attacking Player is standing in the goal crease when the puck enters the crease then crosses the goal line. In no way do they affect the goalkeeper's ability to defend their goal.	Goal is allowed.
Situation 1B An attacking Player makes contact with the goalkeeper however, no goal is scored on the play.	Play continues, no whistle.
Situation 1C An attacking Player makes incidental relevant contact with the goalkeeper at the same time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment may call the appropriate penalty to the attacking Player. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper."
Situation 1D An attacking Player makes other than incidental contact with the goalkeeper, however, no goal is scored on the play.	Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 1E An attacking Player makes other than incidental contact with the goalkeeper at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper."
Situation 2 – The goalkeeper is outside the goal crease	
Situation 2 A An attacking Player makes incidental contact with the goalkeeper; however, no goal is scored on the play.	Play continues, no whistle.
Situation 2 B An attacking Player makes incidental contact with the goalkeeper at the same time a goal is scored.	Goal is allowed.
Situation 2 C An attacking Player makes other than incidental contact with the goalkeeper, however, no goal is scored on the play.	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 2 D An attacking Player makes other than incidental contact with the goalkeeper at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 3 – A Player forces another Player into the goalkeeper, who is inside or outside the goal crease.	
Situation 3 A The attacking Player, after having made a reasonable effort to avoid contact , makes incidental contact with the goalkeeper at the time a goal is scored.	Goal is allowed.
Situation 3 B The contact by the attacking Player with the goalkeeper is other than incidental and the attacking Player, in the judgment of the Referee, did not make a reasonable effort to avoid such contact. However, no goal is scored on the play	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 3 C The contact by the attacking Player with the goalkeeper is other than incidental and the attacking Player, in the judgment of the Referee, did not make a reasonable effort to avoid such contact at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 3 D An attacking Player, through their actions pushes, shoves or fouls a defending Player into the goalkeeper at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 4 – Battle for loose puck with the goalkeeper inside or outside the goal crease.	
Situation 4 A An attacking Player makes incidental contact with the goalkeeper while both are attempting to play a loose puck at the time a goal is scored.	Goal is allowed.
Situation 4 B An attacking Player makes other than incidental contact with the goalkeeper while both are attempting to play a loose puck at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 5 – Contact with the goalkeeper	
Situation 5 A An attacking Player skates in front of the goalkeeper at the top of the goal crease, at the same time a goal is being scored. The attacking Player remains in motion and does not maintain a significant position in the crease in front of the goalkeeper.	Goal is allowed.
Situation 5 B An attacking Player skates in front of the goalkeeper, well inside the crease, at the same time a goal is being scored. The attacking Player remains in motion and, in the judgment of the Referee, maintains a significant position in the crease impairing the goalkeeper's ability to defend their goal.	Goal is disallowed. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper."
Situation 5 C An attacking Player skates in front of the goalkeeper, outside the crease, at the same time a goal is being scored. The attacking Player remains in motion and impairs the goalkeeper's ability to defend their goal.	Goal is allowed.
Situation 5 D An attacking Player plants themselves within the goal crease, as to obstruct the goalkeeper's vision and impair their ability to defend their goal, and a goal is scored.	Goal is disallowed. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper."
Situation 5 E An attacking Player plants themselves on the crease line or outside the goal crease, as to obstruct the goalkeeper's vision and impair their ability to defend their goal, and a goal is scored.	Goal is allowed.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 6 – Crowding the goalkeeper	
Situation 6 A A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease and the attacking Player vacates the position immediately. No goal is scored on the play.	Play continues, no whistle.
Situation 6 B A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease and the attacking Player does not vacate the position, however, no goal is scored on the play. A possible penalty depends on the Referee's judgment as to the degree of contact and degree of resistance with the attacking Player and whether the goalkeeper was truly trying to establish a position.	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player. This Player runs the risk of "bad things" happening by being in the crease.
Situation 6 C A goalkeeper initiates contact with an attacking Player in the crease to establish position and the attacking Player vacates the position immediately at the time a goal is scored. Even though the attacking Player vacates their position immediately, the contact impairs the goalkeeper's ability to defend their goal.	Goal is disallowed. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper".
Situation 6 D A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease and the attacking Player refuses to give ground at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. A minor penalty is not assessed (loss of goal only). The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper."
Situation 6 E A goalkeeper deliberately initiates contact with an attacking Player other than to establish position in the crease, or otherwise acts to make unnecessary contact with the attacking Player.	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the goalkeeper.

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 6 – Crowding the goalkeeper	
Situation 6 F A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease by using excessive force or acting in a manner which would otherwise warrant a penalty, and the attacking Player refuses to give ground at the time a goal is scored.	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty/ penalties to the goalkeeper and/or attacking Player. In this situation, the Referee would emphatically display to Players and the fans that they were calling penalties before the puck entered the net, and thus the play was dead at the time the infractions occurred and thus stated there is no goal.
Situation 6 G A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease by using excessive force or acting in a manner which would otherwise warrant a penalty, and the attacking Player vacates the crease at the time a goal is scored.	Goal is disallowed. Additionally, the Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the goalkeeper. This is an example where the attacking Player has prevented the goalkeeper from doing their job by being in the crease. The announcement should be, "No goal due to Interference on the Goalkeeper (plus the announcement of the goalkeeper's penalty)."
Situation 6 H A goalkeeper initiates contact with an attacking Player to establish position in the crease by using excessive force or acting in a manner which would otherwise warrant a penalty and the attacking Player vacates the crease, but no goal is scored.	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the goalkeeper.
Situation 7 – Contact with the goalkeeper	
Situation 7 A An attacking Player initiates contact with the goalkeeper, inside or outside the goal crease, in a fashion that would otherwise warrant a penalty (e.g. "runs" the goalkeeper).	The Referee in their judgment must assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 7 B An attacking Player is in the crease and makes every effort to vacate the crease and the goalkeeper initiates contact to embellish and draw a penalty. No goal is scored on the play.	This is a dive and a minor penalty to the goalkeeper (diving/embellishment).

PANORAMICA DELLE TABELLE

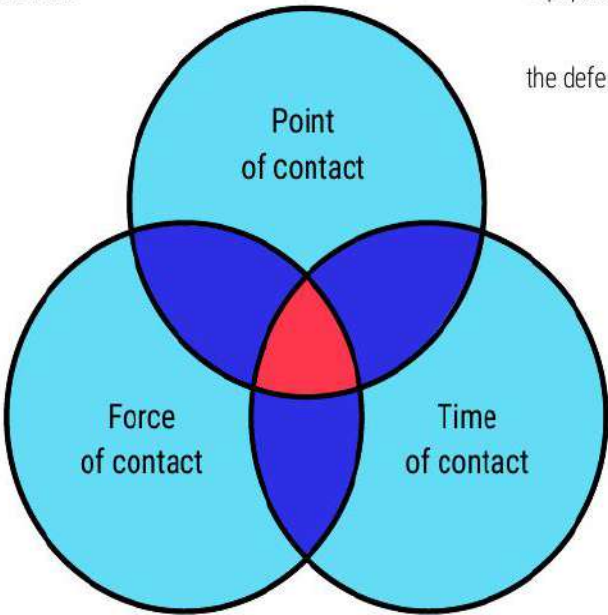
TABELLA 14 - REGOLA 69 (INTERFERENZA SUL PORTIERE)

Esempi e criteri decisionali relativi al contatto con il portiere e alla validità della rete.

DESCRIPTION	RESULT
Situation 7 – Contact with the goalkeeper	
Situation 7 C A defensive Player directs the puck into their own net while an attacking Player initiates contact with the goalkeeper.	Goal is disallowed. Additionally, the Referee in their judgment shall assess the appropriate penalty to the attacking Player.
Situation 7 D A defensive Player directs the puck into their own net while an attacking Player is standing in the goal crease. The attacking Player does not affect the goalkeeper’s ability to make the save.	Goal is allowed.

RULE 69 Interference on the Goalkeeper – Definition “Relevant Incidental Contact”

Relevant Incidental Contact
The intersection of these three described actions is considered to be a “relevant contact”.



Force of the contact
With what force and effectiveness was contact made with the goalkeeper?
The force application was effective to disrupt the goalkeeper's defensive work accordingly.

Point of the contact
At what point (goalkeeper's body or equipment) was contact made? Is the point of contact essential for the defensive work of the goalkeeper?

Time of the contact
At what point did the contact with the goalkeeper occur? Did the goalkeeper have the opportunity to reposition and to play their position?

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLA 15 - REGOLA 84 (TEMPO SUPPLEMENTARE)

Applicazione delle penalità e della forza numerica durante il tempo supplementare.

EXAMPLES	TIME IN 3RD PERIOD	TEAM A	TEAM B	REMARKS
1	19:30	A 5 – 2	B 17 – 2	The penalties do not go on the clock.
2	19:10 19:50	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2	The teams would begin the overtime period playing 4 on 3. The penalties for A5 and B17 do not go on the clock.
3	19:10 19:25 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2	Overtime will begin with the Player strength of three (3) skaters for Team A and four (4) skaters for Team B. Through the normal expiration of penalty times, the penalized Players will return to the ice. With continuous play, the potential of reaching an on-ice strength of five (5) on five (5) is a possibility. However, the on-ice strength would be adjusted accordingly at the next stoppage of play.
4	19:10 19:30 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2 B 36 – 2	Overtime will begin with the Player strength of three (3) on three (3). Penalties to A5 and B17 do not go on the clock. As the penalties to A7 and B36 expire, the on-ice strength could get to four (4) on four (4). At the next stoppage, the strength would be adjusted to three (3) on three (3).

PANORAMICA DELLE TABELLE

TABELLE 15 E 16 - REGOLA 84 (TEMPO SUPPLEMENTARE)

Continuazione degli esempi sulla forza numerica e sulle penalità nel supplementare.

EXAMPLES	TIME IN 3RD PERIOD	TEAM A	TEAM B	REMARKS
5	19:10	A 5 – 2		Overtime on-ice strength will begin at three (3) on three (3). Through the normal expiration of penalty times, the penalized Players will return to the ice. With continuous play, the potential of reaching an on-ice strength of five (5) on five (5) is a possibility. However, the on-ice strength would be adjusted accordingly at the next stoppage of play to either four (4) on three (3) or three (3) on three (3), as the situation dictates at that particular stoppage of play.
	19:20		B 17 – 2	
	19:30	A 7 – 2		
	19:50		B 36 – 2	

TABLE 16 · RULE 84 OVERTIME
Penalties assessed in overtime

EXAMPLES	TIME IN OVERTIME	TEAM A	TEAM B	ON-ICE STRENGTH
1	00:30	A 23 – 2		Team A – 3 Skaters Team B – 4 Skaters
	01:00		B 17 – 2	Team A – 3 Skaters Team B – 3 Skaters
	01:30	A 7 – 2		Team A – 3 Skaters Team B – 4 Skaters

Once Team A has received their second minor penalty, each team must add one Player to their on-ice strength. Should the penalty to A23 expire bringing the on-ice strength back to four (4) on four (4) and there is a subsequent stoppage of play, the on-ice strength must be adjusted down to three (3) on three (3) at this point.

However, if there is a stoppage of play once the penalty to B17 has expired (and before A7's expires), the on-ice strength would be adjusted to four (4) on three (3).

If there is no stoppage in play until both teams have returned to five skaters each, at the next stoppage of play the on-ice strength would be adjusted back down to three (3) on three (3).

APPENDICE V

Requisiti tecnici



REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

CONFIGURAZIONE E DESCRIZIONE

REGOLA 37 - REVISIONE VIDEO

REGOLA 38 - COACH'S CHALLENGE

Configurazioni applicabili in funzione di telecamere, comunicazioni e personale disponibili.

support (number and location of cameras, communication systems and deployment of personnel) the following setups are used:

SET-UP AND DESCRIPTION	RULE 37 - VIDEO REVIEW	RULE 38 - COACH'S CHALLENGE
SETUP 1 - FULL SETUP Full technical installation and full video review operation in place. Fast and competent review of all game situations and consulting available to the on-ice game officials. ON-ICE REVIEW OF PENALTIES It is the Referee's decision to consult the Video Review Consultant to confirm a double-minor and major penalties. → Rules 18.4, 20.6, 21.1	IIHF TOP EVENT ★★★★★ The Video Review Consultant will review the following situations in accordance with → Rule 37. In case of irregularities, they report to the Referee. A. Puck crossing the line B. Goal frame being dislodged, incl. criteria's for allowing a goal is met. C. Expiration of time D. Distinct kicking motion E. Directed with any part of body F. Deflected of an Official G. High sticked above cross bar H. Puck entry in a proper manner I. Entering by continuous play J. "Penalty Shot" compliance with rules	The Coach has the option to challenge the following situations in accordance with → Rule 38: A. "Off-Side" play leading to a goal B. "Missed game stoppage event" in the attacking zone leading to a goal C. Scoring plays involving potential "Interference on the Goalkeeper"
SETUP 2 - LIMITED SETUP Full technical installation and full video review operation in place. Fast and competent review of some game situations and consulting available to the on-ice game officials. NO ON-ICE REVIEW PENALTIES No on-ice review of double-minor and major penalties (due to the limited technical installations this point is not applicable).	IIHF EVENT ★★★★ The Video Review Consultant will review the following situations in accordance with → Rule 37. In case of irregularities, they report to the Referee. A. Puck crossing the line B. Goal frame being dislodged, incl. criteria's for allowing a goal is met. C. Expiration of time D. Distinct kicking motion E. Directed with any part of body F. Deflected of an Official G. High sticked above cross bar H. Puck entry in a proper manner I. Entering by continuous play	J. "Penalty Shot" compliance with rules The Coach has the option to challenge the following situations in accordance with → Rule 38: A. "Off-Side" play leading to a goal B. Not applicable (due to the limited technical installations this point is not applicable) C. Scoring plays involving potential "Interference on the Goalkeeper"

REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

CONFIGURAZIONE E DESCRIZIONE

REGOLA 37 - REVISIONE VIDEO

REGOLA 38 - COACH'S CHALLENGE

Configurazioni applicabili in funzione di telecamere, comunicazioni e personale disponibili.

SETUP AND DESCRIPTION	RULE 37 - VIDEO REVIEW	RULE 38 - COACH'S CHALLENGE
SETUP 3 - LIMITED SETUP Limited technical installation and full video review operation in place. Fast and competent review of some game situations and consulting available to the on-ice game officials. NO ON-ICE REVIEW PENALTIES No on-ice review of double-minor and major penalties (due to the limited technical installations this point is not applicable).	IIHF EVENT ★★ The Video Review Consultant will review the following situations in accordance with → Rule 37. In case of irregularities, they report to the Referee. A. Puck crossing the line B. Goal frame being dislodged, incl. criteria's for allowing a goal is met. C. Expiration of time D. Distinct kicking motion E. Directed with any part of body F. Deflected of an Official G. High sticked above cross bar H. Puck entry in a proper manner I. Entering by continuous play J. "Penalty Shot" compliance with rules	The Coach has the option to challenge the following situations in accordance with → Rule 38: A. Not applicable (due to the limited technical installations this point is not applicable) B. Not applicable (due to the limited technical installations this point is not applicable) C. Scoring plays involving potential "Interference on the Goalkeeper"
SETUP 4 - LIMITED SETUP Limited technical installation and limited video review operation in place. Fast and competent review of game situations involving a potential "Interference on the Goalkeeper" and consulting available to the on-ice game officials. NO ON-ICE REVIEW PENALTIES No on-ice review of double-minor and major penalties.	IIHF EVENT ★★ The Video Review Consultant will review the following situations in accordance with → Rule 37. In case of irregularities, they report to the Referee. A. Puck crossing the line B. Goal frame being dislodged, incl. criteria's for allowing a goal is met. C. Expiration of time D. Distinct kicking motion E. Directed with any part of body F. Deflected of an Official G. High sticked above cross bar H. Puck entry in a proper manner I. Entering by continuous play J. "Penalty Shot" compliance with rules K. Scoring plays involving potential "Interference on the Goalkeeper". The Video Review Consultant will only intervene if there is an obvious wrong judgement by the Referee(s).	Coach's Challenge in accordance with → Rule 38 is not applicable: Due to the unavailability of the Coach's Challenge, the Referee is free to check a possible "Interference on the Goalkeeper" independently by means of video review

REQUISITI TECNICI E CONFIGURAZIONI

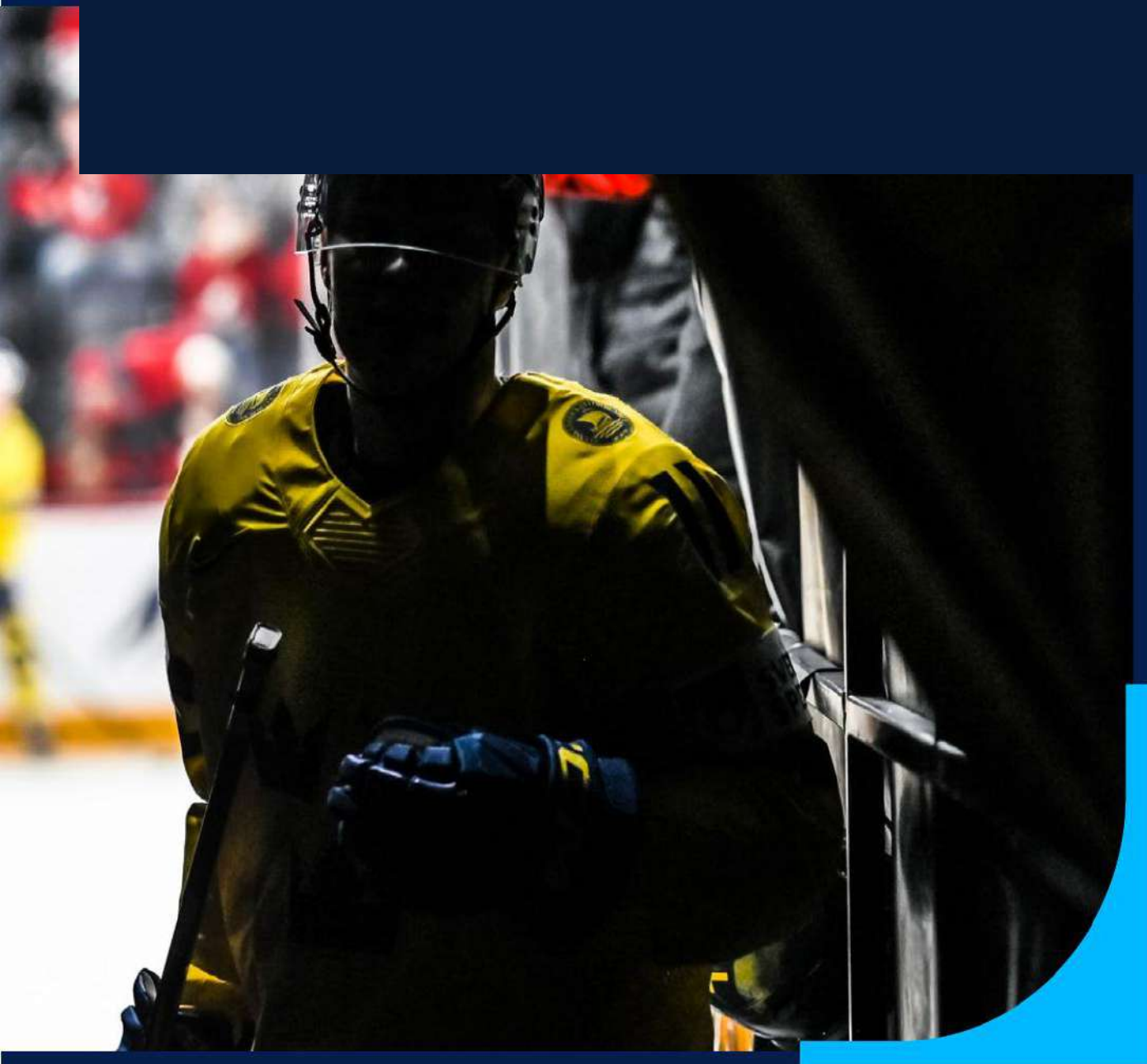
CONFIGURAZIONE E DESCRIZIONE	REGOLA 37 - REVISIONE VIDEO	REGOLA 38 - COACH'S CHALLENGE
------------------------------	-----------------------------	-------------------------------

Configurazioni applicabili in funzione di telecamere, comunicazioni e personale disponibili.

SETUP AND DESCRIPTION	RULE 37 - VIDEO REVIEW	RULE 38 - COACH'S CHALLENGE
SETUP 5 - LIMITED SETUP Limited technical installation and no video review operation in place. No consulting for the On-Ice Officials available. NO ON-ICE REVIEW PENALTIES No on-ice review of double-minor and major penalties.	IIHF EVENT  Independently the following situations in accordance with → Rule 37. A. Puck crossing the line B. Goal frame being dislodged, incl. criteria's for allowing a goal is met. C. Expiration of time D. Distinct kicking motion E. Directed with any part of body F. Deflected of an Official G. High sticked above cross bar H. Puck entry in a proper manner I. Entering by continuous play J. "Penalty Shot" compliance with rules K. Scoring plays involving potential "Interference on the Goalkeeper"	Coach's Challenge in accordance with → Rule 38 is not applicable. Due to the unavailability of the Coach's Challenge, the Referee is free to check a possible "Interference on the goalkeeper" independently by means of video review.
SETUP 6 - NO VIDEO REVIEW No technical installation and no video review operation in place. No consulting for the On-Ice Officials available.	The Referee cannot check and review situations in accordance with → Rule 37. However, the Referee is free to consult their on-ice game official colleagues for a final decision. To check whether the puck has crossed the goal line, the Goal Judge behind the goal may also be consulted.	Coach's Challenge in accordance with → Rule 38 is not applicable.

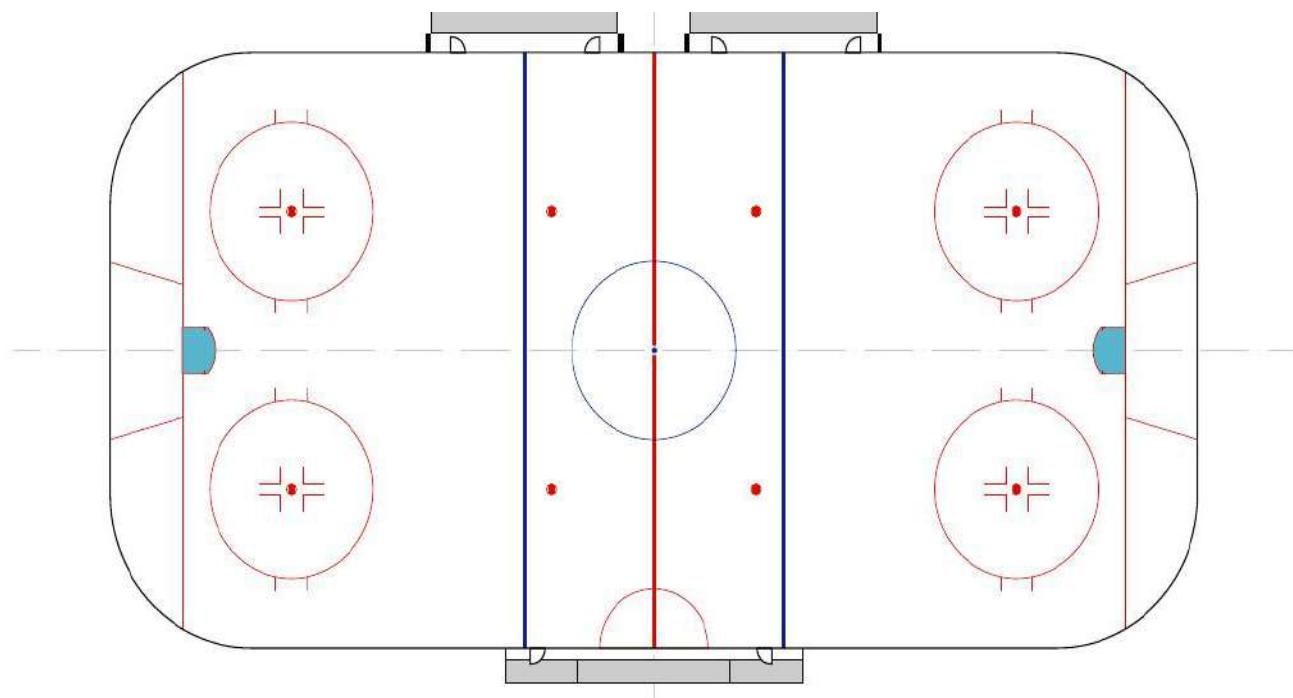
APPENDICE VI

Infografiche in sintesi

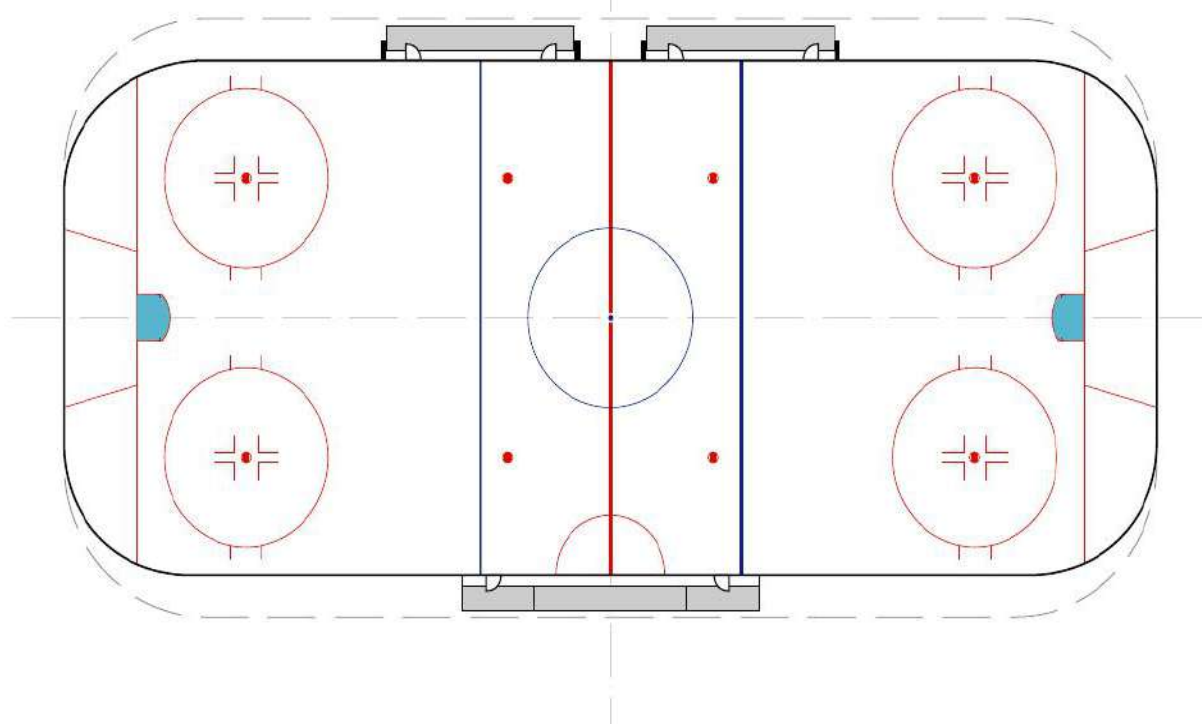


PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

DIMENSIONI DELLA PISTA - 60 M × 30 M / 60 M × 26 M - REGOLA 1.2



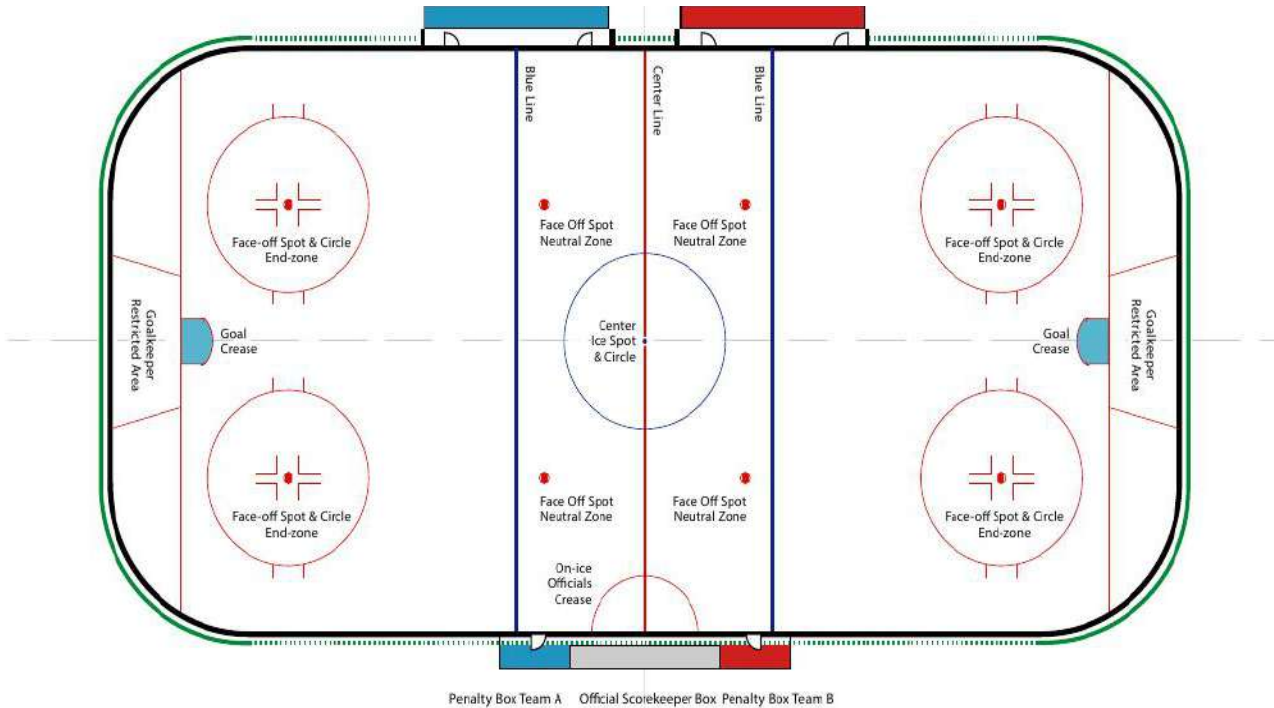
RINK DIMENSIONS – 60 M LENGTH X 26 M WIDTH
RULE 1.2



ALL MEASUREMENTS IN CM

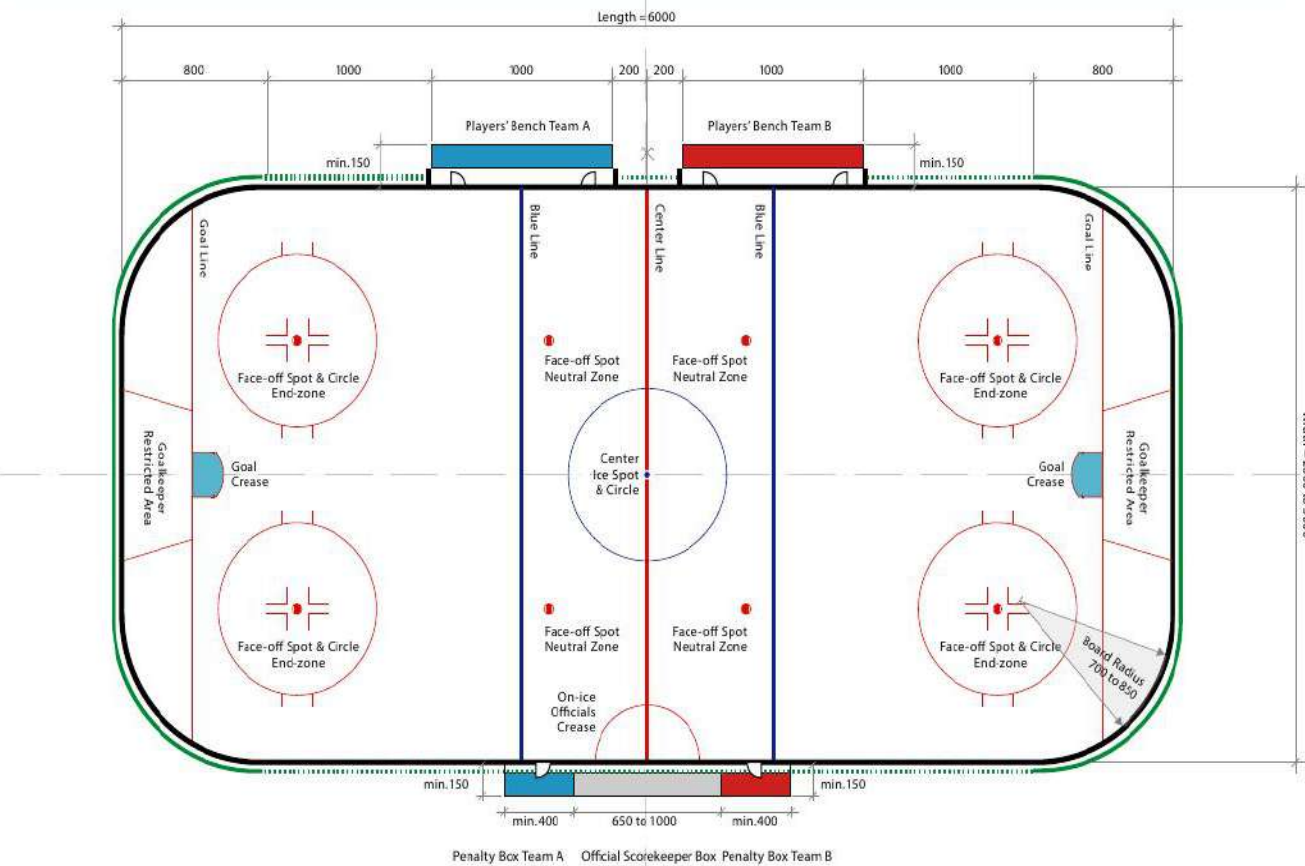
PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

PISTA E DEFINIZIONI - REGOLE 1.1, 1.2, 1.3 E 3.0



RINK DIMENSIONS

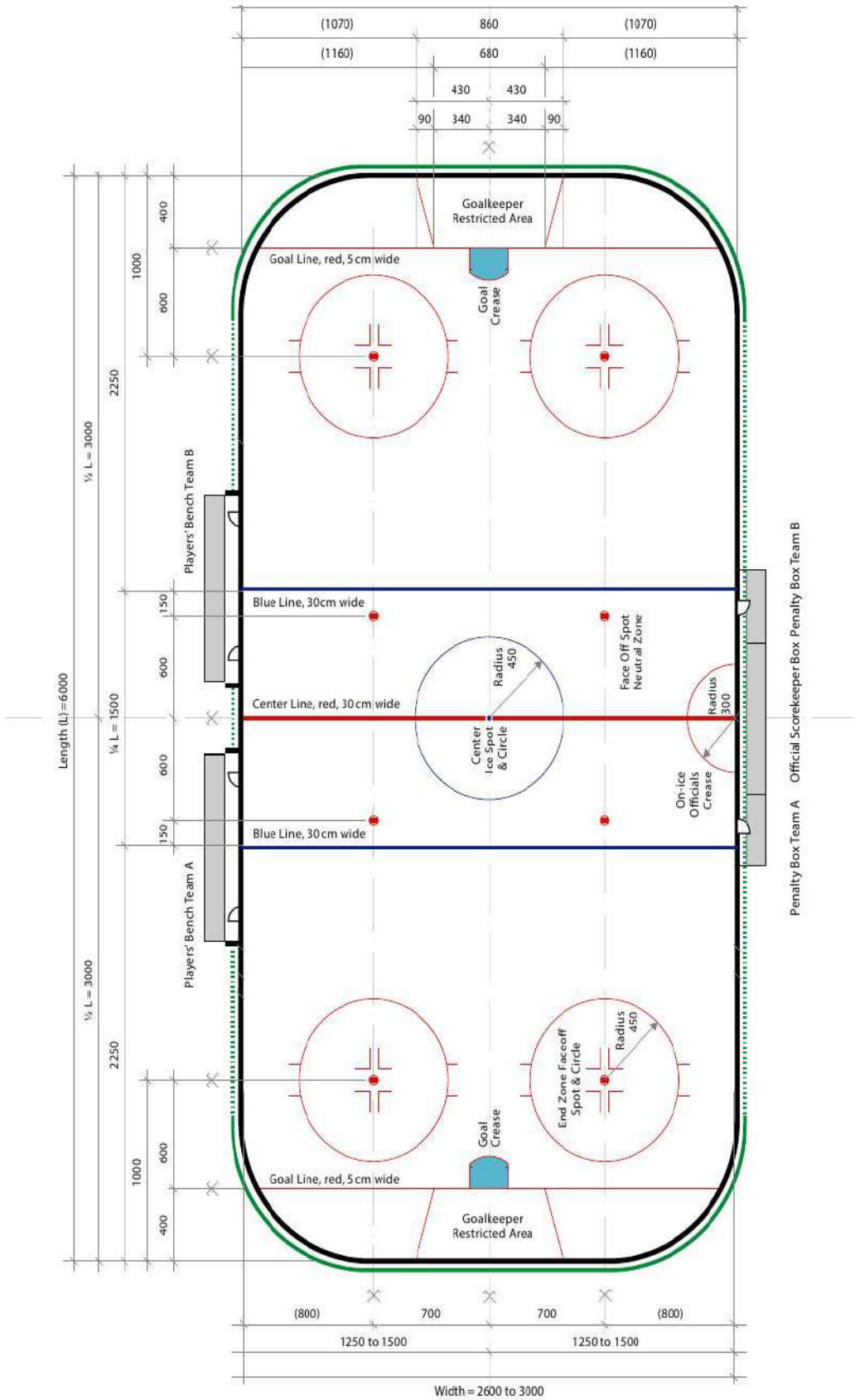
→ RULE 1.2, 1.3, 3.0



ALL MEASUREMENTS IN CM

PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

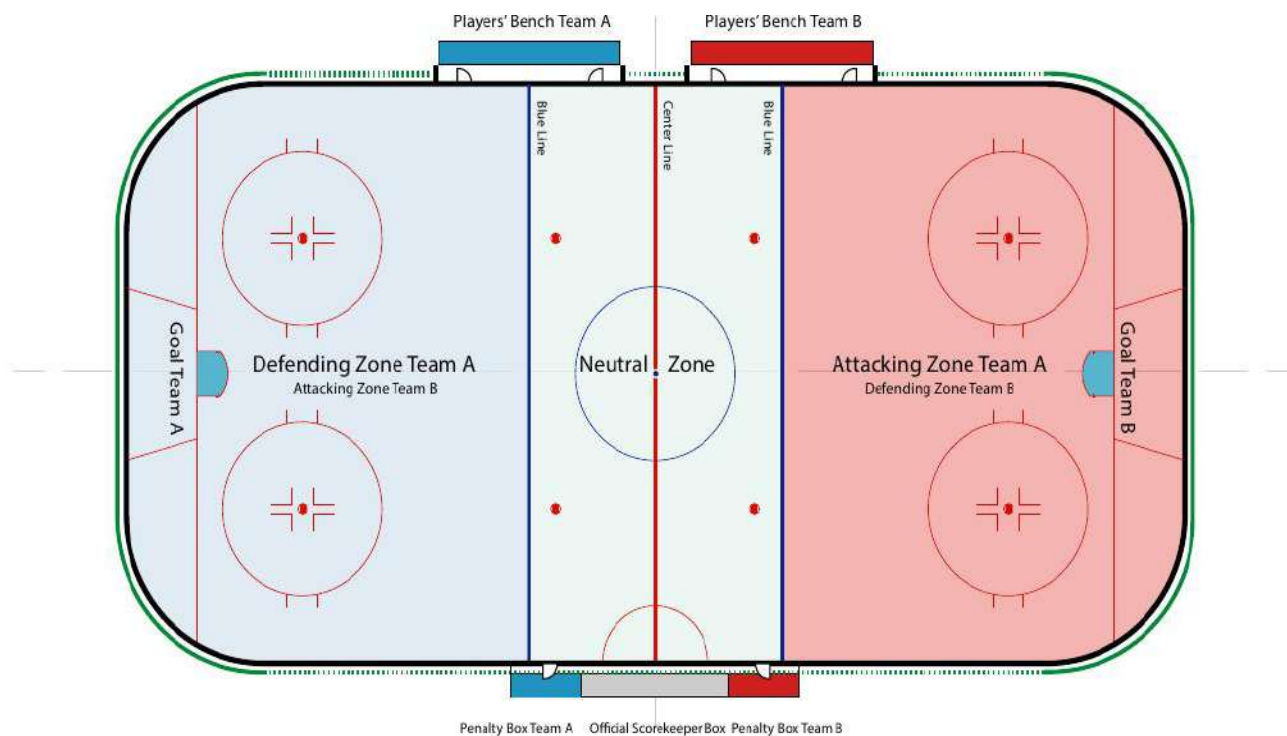
LINEE DELLA PISTA - REGOLE 1.5, 1.8 E 1.9



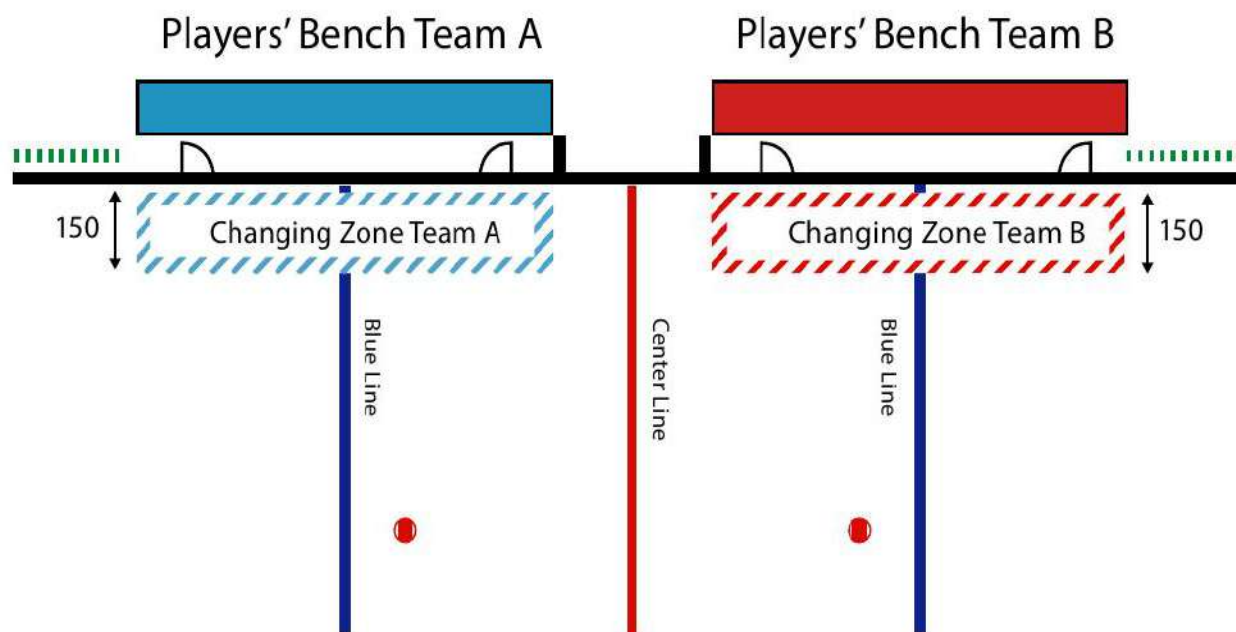
ALL MEASUREMENTS IN CM

PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

SUDDIVISIONE DELLA SUPERFICIE DI GIOCO - REGOLE 1.6 E 74



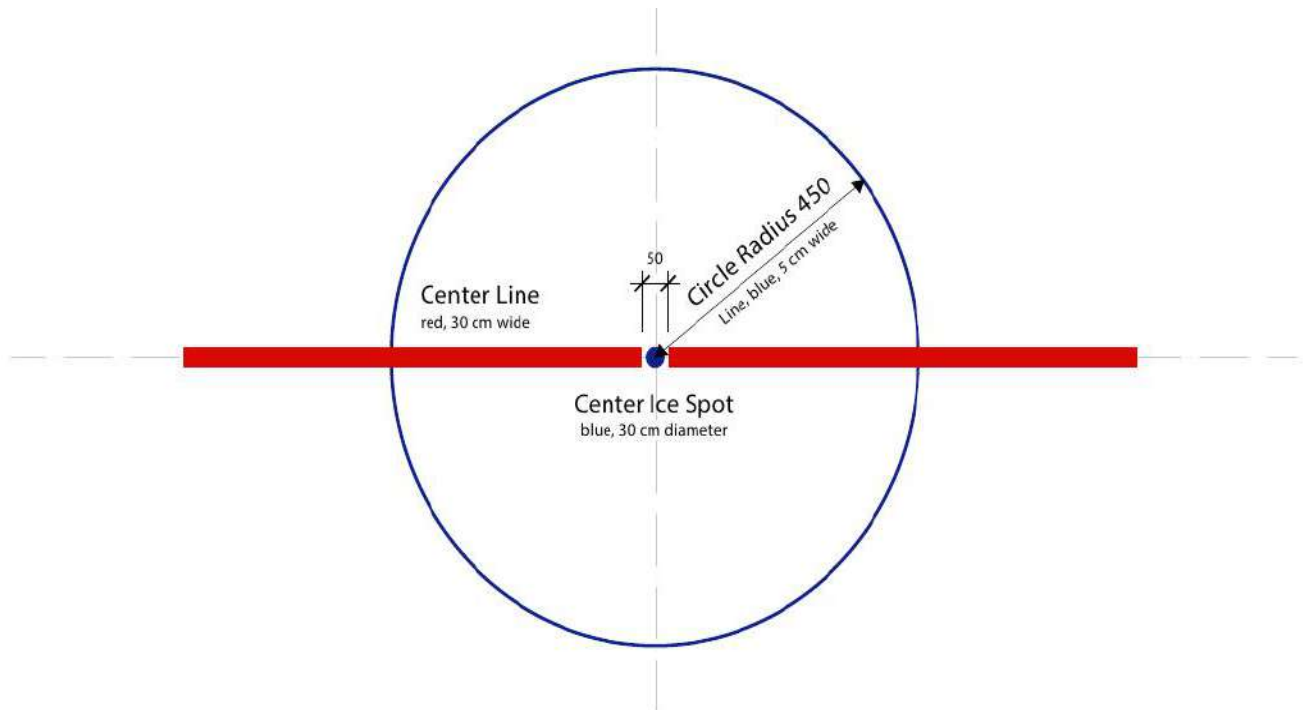
PLAYER'S CHANGING ZONE RULE 74



ALL MEASUREMENTS IN CM

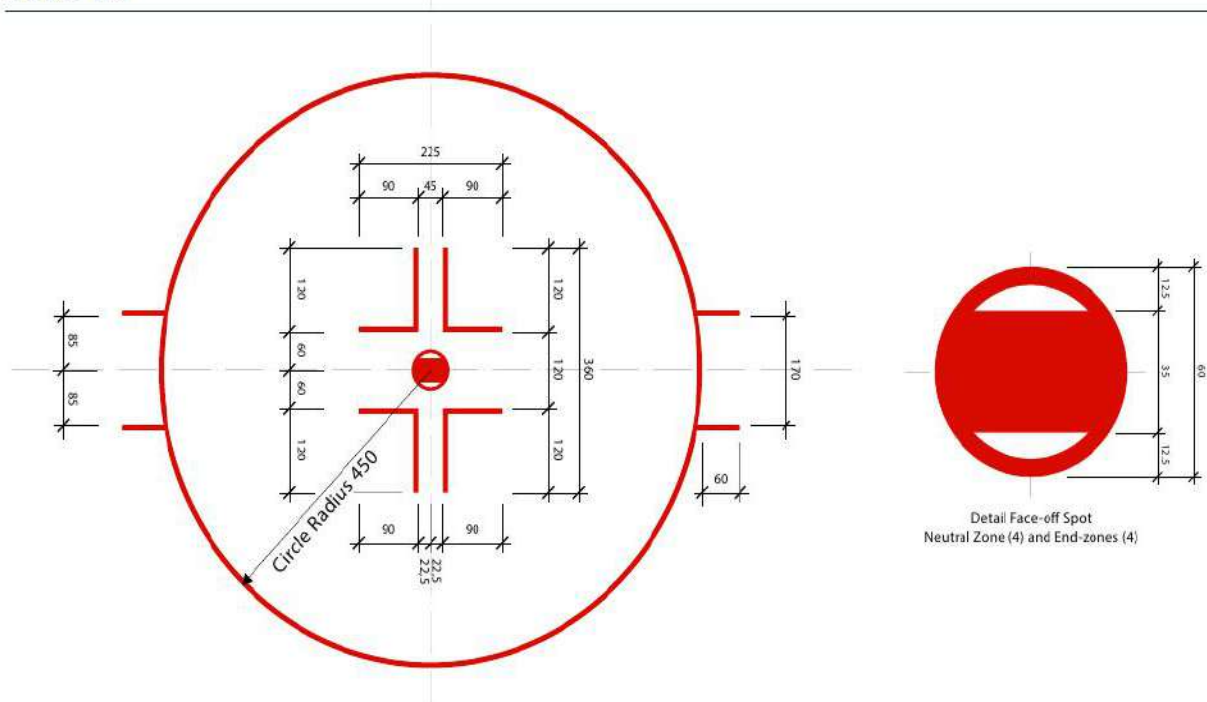
PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

PUNTI E CERCHI D'INGAGGIO - REGOLA 1.9



FACE-OFF SPOT AND CIRCLE END ZONES

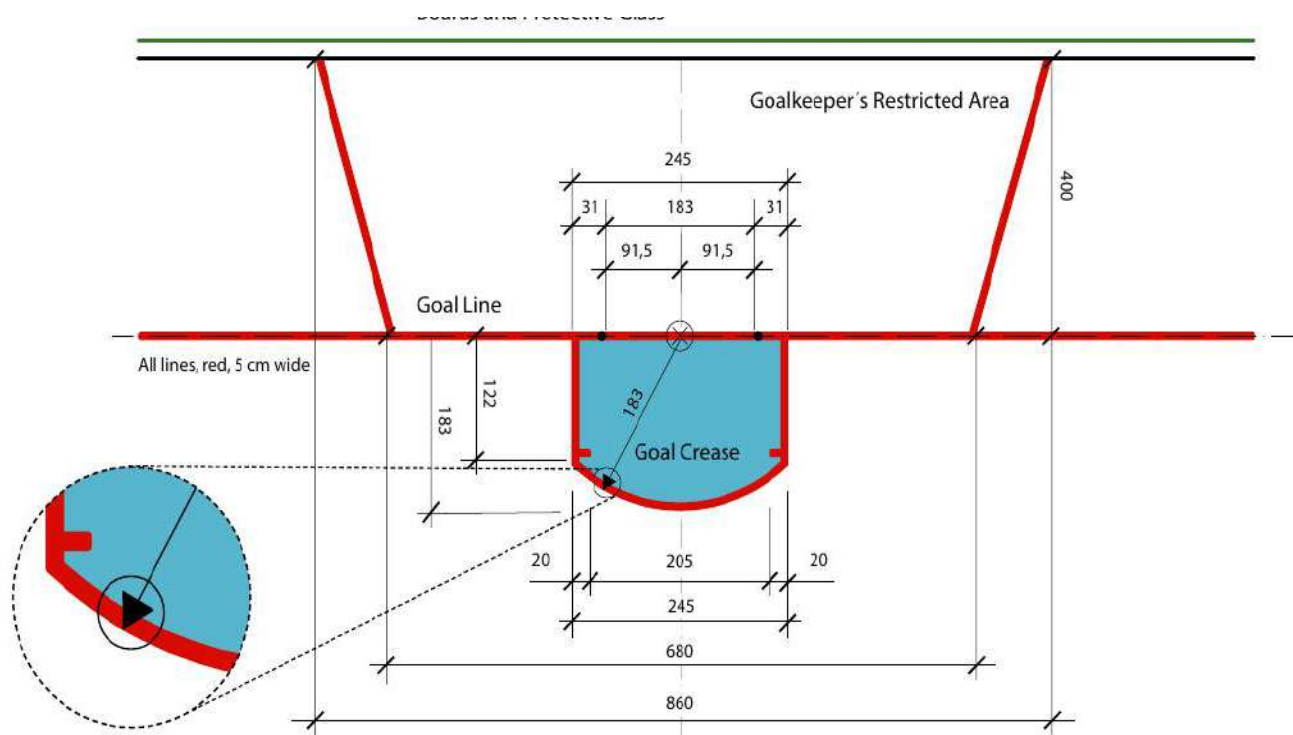
RULE 1.9



ALL MEASUREMENTS IN CM

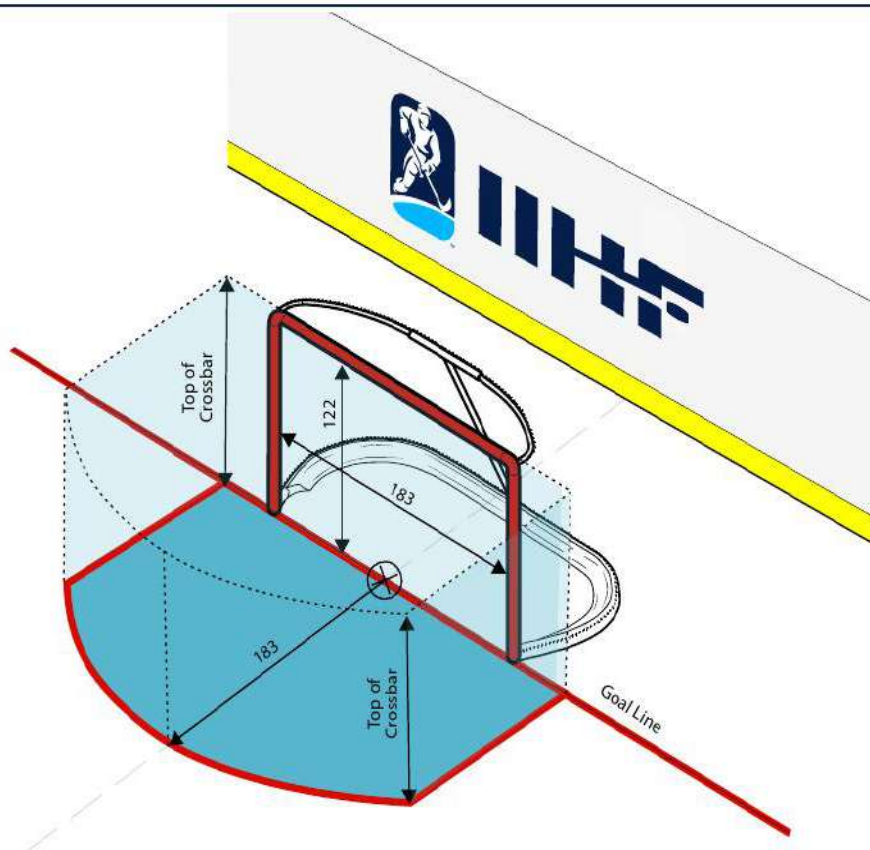
PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

AREA DI PORTA / VISTA 3D - REGOLA 1.7



GOAL CREASE AREA / 3D

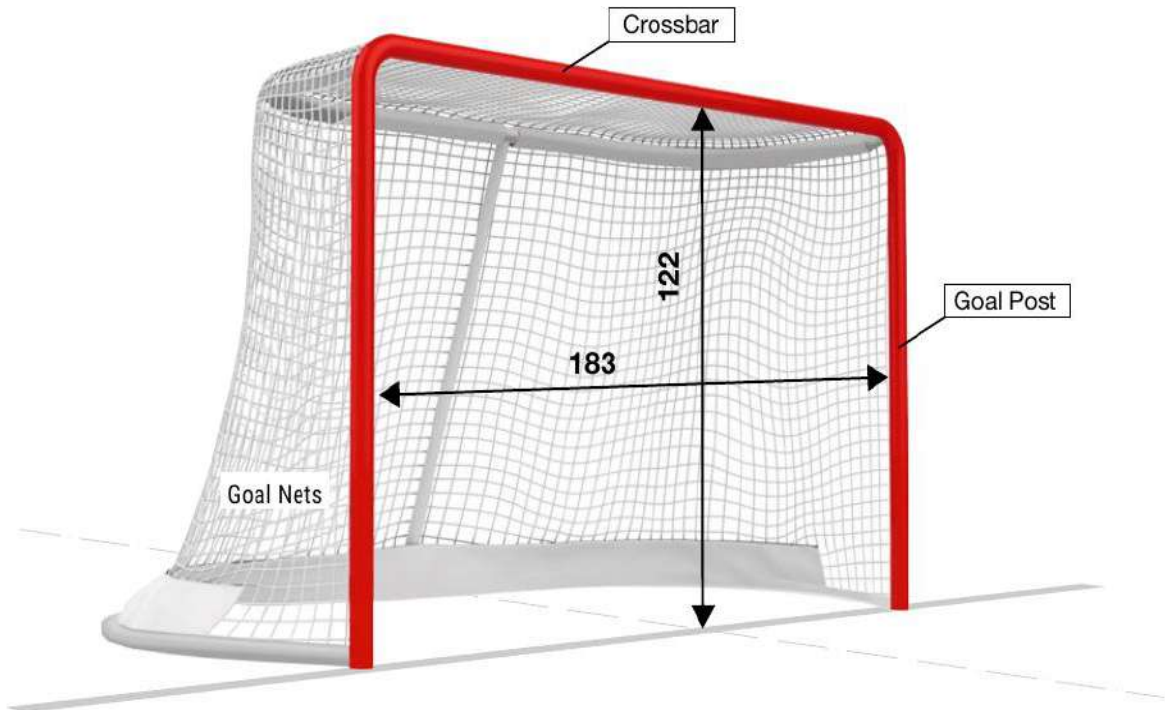
→ RULE 1.7



ALL MEASUREMENTS IN CM

PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

PORTE E RETI / DEFINIZIONE DI BASTONE ALTO



DEFINITION HIGH-STICKING

→ RULE 37.5, 60, 80

Reference Height Shoulder

Reference Height Crossbar

No Goal

Good Goal

Rule 60, 80

Rule 37.5

Rule 60 High-sticking an Opponent
The reference height is the height of the shoulder of the opposing Player who is hit by a high stick.

Rule 80 High-sticking the Puck
The reference height is the normal height of the shoulder of the Player who is playing the puck with a high stick.

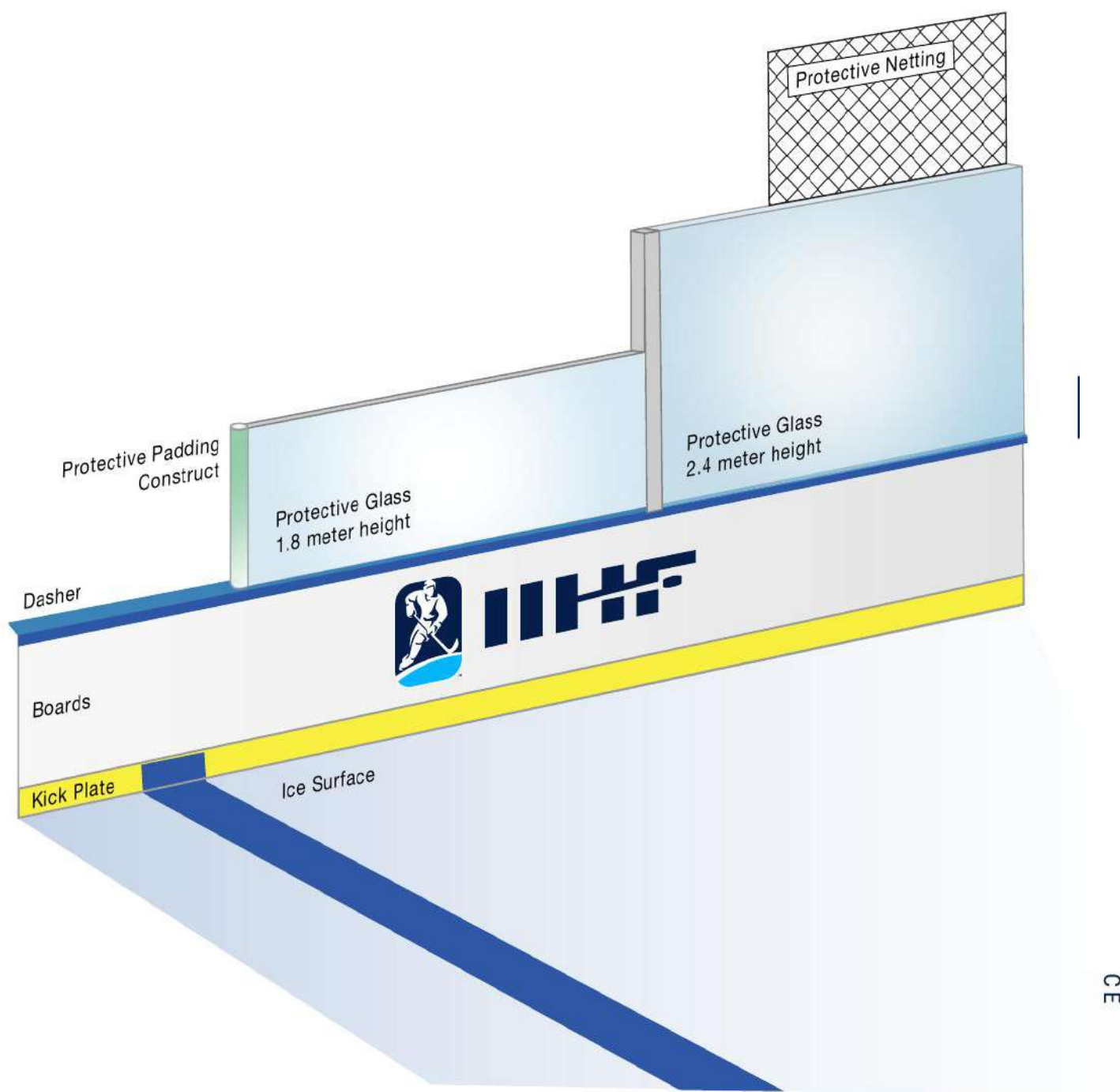
Rule 37.5 High-sticking the Puck into the Goal
Puck struck or deflected into the net with a high-stick, above the height of the crossbar. The reference height is the height above the crossbar where the puck hit the stick.

CE

ALL MEASUREMENTS IN CM

PANORAMICA DELLE INFOGRAFICHE

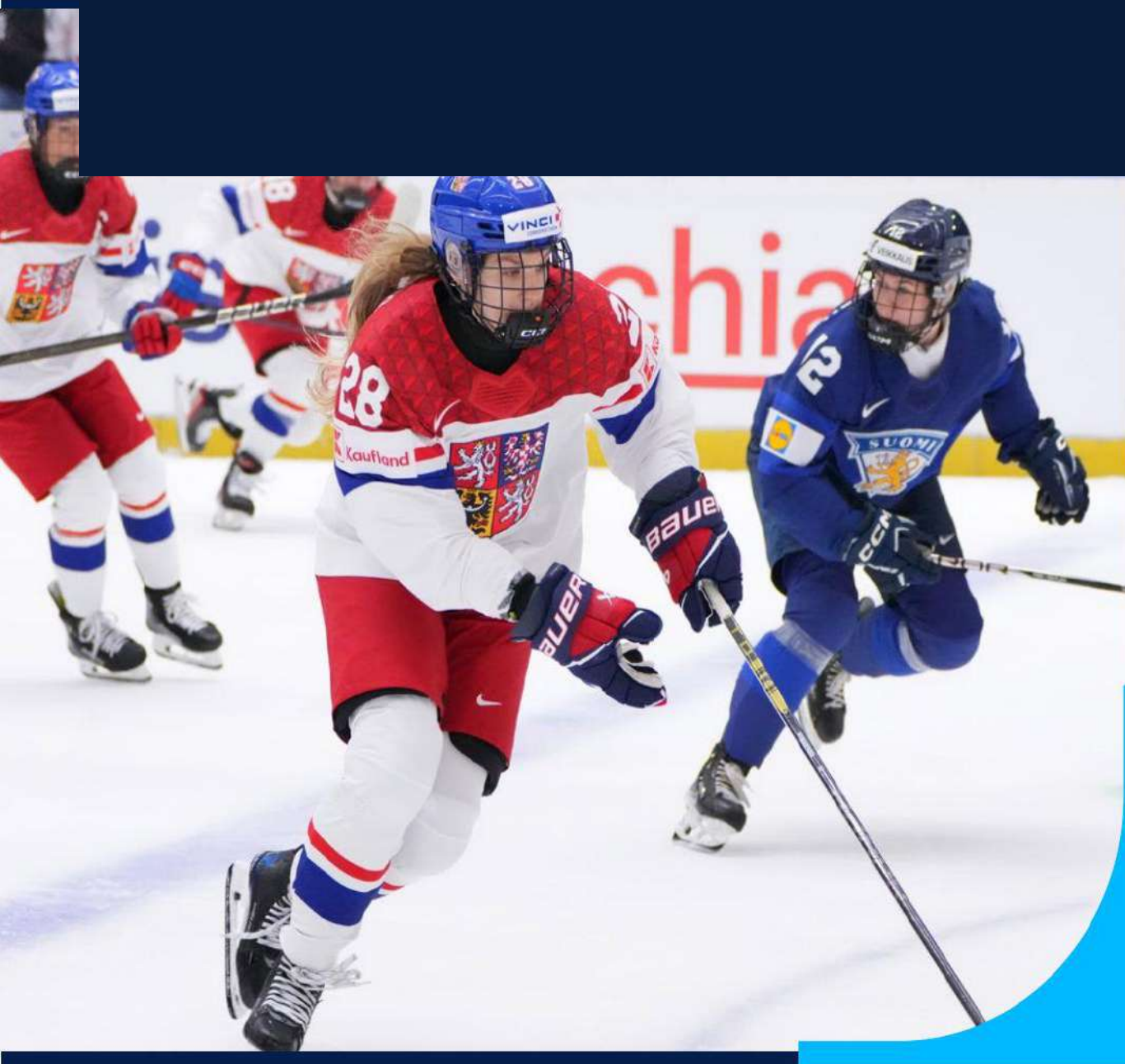
BALAUSTRE, VETRI PROTETTIVI E RETI - REGOLE 1.3 E 1.4



ALL MEASUREMENTS IN CM

APPENDICE VII

Regole sperimentali da sottoporre a test



REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

Questa appendice descrive concetti relativi a possibili future modifiche regolamentari che la IIHF ritiene opportuno sperimentare e valutare. Tutte le regole qui illustrate sono state inizialmente testate in un campionato chiuso. Prima di poter essere inserite nel Regolamento unificato IIHF, devono essere sperimentate più ampiamente. La IIHF invita quindi le leghe e le federazioni nazionali interessate a provare una o più di queste regole e a valutarne congiuntamente i risultati.

Le leghe e le federazioni che scelgono di partecipare sono vivamente invitate a contattare il Dipartimento Sport IIHF (sport@iihf.com) per concordare modalità e valutazione dei test.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

CHIAMATA DI UNA PENALITÀ E RETE SEGNATA - REGOLA 15

All Minor, Bench or Double-minor Penalties are treated in the same manner as a Major Penalty. This means that a team which play short-handed because of a Minor, Bench Minor, Double-minor or Major Penalty will remain "short-handed" even if the opposing team scores a goal. If a goal is scored by the non-offending team when the referee signals a delayed Minor, Bench Minor, Double-minor or Major Penalty, the penalty should still be imposed.

The following sections describe the rule text for this concept. Each section describes how the rule text should be used together with the IIHF Unified Rulebook.

RULE 15.2 - CALLING A PENALTY – GOAL SCORED

If one or more Minor, Bench Minor, Double-minor or Major and automatic Game Misconduct Penalties are to be imposed and the non-offending team scores a goal on the play, the penalty(ies) shall be imposed in the normal manner regardless of whether or not a goal is scored.

This rule supersedes rules 15.2 and 15.3.

RULE 15.4 - CALLING A PENALTY – SHORT-HANDED TEAM – GOAL SCORED

When a Team is "short-handed" by reason of one or more Minor, Bench Minor, Double-minor or Major Penalties, and the Referee signals a further penalty or penalties against the "short-handed" Team and a goal is scored by the non-offending side before the whistle is blown, then the goal shall be allowed.

The penalty or penalties signaled shall be assessed and the penalty(ies) already being served shall **not** terminate.

Should a penalty be signaled against a Team already "short-handed" by reason of one or more Minor, Bench Minor, Double-minor or Major Penalties, and the signaled penalty would result in the awarding of a "Penalty Shot", but before the Referee can stop play to award the "Penalty Shot", the non-offending Team scores a goal, then the signaled penalty (that would have resulted in a "Penalty Shot") shall be assessed as a Minor (Double-minor or Major) Penalty and the penalty(ies) already being served shall **not** terminate.

This rule supersedes rule 15.4.

RULES 16.2, 17.2 AND 18.2 – SHORT-HANDED

All penalties are served in their entirety, regardless of whether a goal against the short-handed Team is scored or not.

If, while a Team is "short-handed" by one or more Minor, Bench Minor, Double-minor or Major Penalties, the opposing Team scores a goal (in regular manner, awarded or on a Penalty Shot), no penalty(ies) shall terminate.

The Player must wait for the entire penalty(ies) to expire before they are permitted to exit the Penalty Box, and no Player will leave the Penalty Box when a goal is scored against the short-handed Team.

This rule supersedes rules 16.2, 17.2 and 18.2.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

CONCETTO 2 - UNA PENALITÀ TERMINA QUANDO SEGNA LA SQUADRA IN INFERIORITÀ

Quando una squadra segna in inferiorità numerica, termina la penalità minore, minore di panchina o la prima parte della doppia minore con il minor tempo residuo. La squadra è in inferiorità quando dispone di una forza numerica inferiore a quella avversaria. Le penalità coincidenti non generano inferiorità. La regola si applica anche alle reti assegnate e ai tiri di rigore segnati dalla squadra in inferiorità. Se durante una penalità differita contro la squadra numericamente superiore segna la squadra in inferiorità, termina la propria minore con il minor tempo residuo e viene comunque assegnata la penalità differita.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

CONCETTO 3 - COMBINAZIONE DEI CONCETTI 1 E 2

Quando la squadra in inferiorità subisce una rete, nessuna penalità termina; quando invece segna, termina la minore, minore di panchina o doppia minore con il minor tempo residuo. Le penalità segnalate vengono assegnate normalmente anche se viene segnata una rete. Se la squadra non colpevole segna durante una penalità differita, la rete è valida e le penalità già in corso non terminano. Una penalità che avrebbe comportato un tiro di rigore viene trasformata nella corrispondente penalità minore, doppia minore o maggiore.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

REGOLE 16.2 E 18.2 - PENALITÀ MINORI E DOPPIE MINORI

Se la squadra in inferiorità segna, termina automaticamente la penalità con il minor tempo residuo. Se una doppia minore viene segnalata contro la squadra numericamente superiore e la squadra in inferiorità segna durante il differimento, termina la propria penalità minore con il minor tempo residuo e la doppia minore differita viene assegnata integralmente. Queste disposizioni sostituiscono le corrispondenti parti delle Regole 16.2 e 18.2.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

CONCETTO 4 - DIVIETO DI RITORNO

Nel supplementare a eliminazione diretta giocato 3 contro 3, la squadra che possiede e controlla il disco nella zona d'attacco non può riportarlo volontariamente nella zona neutra o nella propria zona di difesa. L'infrazione comporta interruzione, ingaggio nella zona di difesa della squadra colpevole e divieto di cambio. La squadra non colpevole sceglie il punto d'ingaggio. Sono consentite soltanto le sostituzioni necessarie per rimettere il portiere, sostituire un infortunato o in caso di penalità che modifica la forza numerica. La regola non si applica quando le squadre non sono in parità numerica.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

USCITA DEL DISCO DALLA ZONA D'ATTACCO

Non vi è infrazione quando il disco esce a seguito di un'azione difensiva regolare, di un tiro deviato o bloccato, oppure direttamente dopo un ingaggio vinto regolarmente in zona d'attacco. Sono invece infrazioni i passaggi falliti, gli errori di controllo o le perdite del disco che lo fanno uscire volontariamente o inevitabilmente. Procedura: ingaggio nella zona di difesa della squadra colpevole, nessun cambio per tale squadra e scelta del punto d'ingaggio alla squadra avversaria. Questa disposizione si aggiunge alla Regola 84.

REGOLE SPERIMENTALI DA SOTTOPORRE A TEST

FINE DELL'APPENDICE VII

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Brandschenkestrasse 50, P0-Box
8027 Zurich, Switzerland

Phone +41 44 562 22 00

E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com

