

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO

2002 - 2006

Giugno 2002

Federazione Italiana Hockey su Ghiaccio

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

PARTE 1 CAMPO DI GIOCO..... 8

100 – DEFINIZIONE DEL CAMPO DI GIOCO.....	8
101 – DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO.....	8
102 – BALAUSTRATE.....	8
103 – ZOCCOLO.....	8
104 – PORTE DI ACCESSO AL CAMPO.....	8
105 – PROTEZIONE IN PLEXIGLASS.....	9
106 – RETI DI PROTEZIONE A FONDO CAMPO.....	9
110 – DIVISIONE E SEGNATURA DEL CAMPO DI GIOCO.....	9
111 – LINEE DI PORTA.....	9
112 – LINEE BLU.....	9
113 – LINEA DI CENTRO.....	9
114 – PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI.....	9
115 – PUNTO DI INGAGGIO E CERCHIO DI CENTRO CAMPO.....	10
116 – PUNTI DI INGAGGIO IN ZONA NEUTRA.....	10
117 – PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI A FONDO CAMPO.....	10
118 – AREA DEGLI ARBITRI.....	10
119 – AREA DI PORTA.....	10
130 – PORTE E RETI.....	11
140 – PANCHE DEI GIOCATORI.....	11
141 – PANCHE DELLE PENALITÀ.....	11
142 – PANCHE DEI GIUDICI DI PORTA.....	11
143 – PANCHE DEL MARCATORE UFFICIALE E DEI CRONOMETRISTI (NUOVO).....	12
150 – OROLOGI E SEGNALI.....	12
151 – SIRENA.....	12
152 – OROLOGI.....	12
153 – LUCI ROSSE E VERDI.....	12
160 – SPOGLIATOI DEI GIOCATORI.....	13
161 – SPOGLIATO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMAN.....	13
170 – ILLUMINAZIONE DELLA PISTA.....	13
171 – DIVIETO DI FUMARE NEGLI STADI.....	13
172 – MUSICA NELLO STADIO.....	13

PARTE 2 - SQUADRE, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO .. 15

200 – GIOCATORI IN TENUTA DI GIOCO.....	15
201 – CAPITANO DELLA SQUADRA.....	15
210 – EQUIPAGGIAMENTO.....	15
220 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI.....	16
221 – PATTINI DEI GIOCATORI.....	16
222 – BASTONE DEI GIOCATORI.....	16
223 – CASCO DEI GIOCATORI.....	16

418 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI	26
420 – DURATA DELL'INCONTRO	26
421 – TEMPO SUPPLEMENTARE.....	27
422 – TIME-OUT	27
430 – RISULTATO DELL'INCONTRO.....	27
431 – RISULTATO DI UN INCONTRO DI PLAY-OFF.....	27
440 – INGAGGI.....	27
441 – CRITERI GENERALI.....	27
442 – PROCEDURE PER L'EFFETTUAZIONE DELL'INGAGGIO	29
450 - FUORIGIOCO	29
451 - PROCEDURA DA SEGUIRE DURANTE IL FUORIGIOCO RITARDATO	30
460 - TIRO DI LIBERAZIONE	30
470 - DEFINIZIONE DI GOL	31
471 - GOL NON VALIDO.....	31
472 - GOL E ASSISTENZA.....	32
480 - DISCO FUORI DAL CAMPO	32
481 - DISCO SOPRA LA PORTA	32
482 - DISCO NON VISIBILE	32
483 - DISCO IRREGOLARE	32
484 - DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE DI GARA	32
490 - FERMARE/PASSARE IL DISCO CON LE MANI	32
491 - CALCIO AL DISCO.....	33
492 - COLPIRE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO	33
493 - OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI.....	33
PARTE 5 - PENALITA'	34
500 - PENALITÀ – DEFINIZIONE E PROCEDURE	34
501 - PENALITÀ MINORE	35
502 - PENALITÀ MINORE DI PANCA	35
503 - PENALITÀ MAGGIORE	35
504 - PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA	36
505 - PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA	36
506 - GRAVE PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA (NUOVO).....	36
507 - PENALITÀ DI PARTITA.....	37
508 - TIRO DI RIGORE	37
509 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE	38
510 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI AGGIUNTIVI	38
511 - PROCEDURA PER LA PENALITÀ AL PORTIERE	38
512 - PENALITÀ COINCIDENTI	39
513 - PENALITÀ RITARDATE.....	39
514 - IMPOSIZIONE DELLE PENALITÀ.....	40
FALLI COMPIUTI NEI CONFRONTI DI GIOCATORI	41
520 - CARICA ALLA BALAUSTRÀ.....	42
521 - COLPIRE CON IL POMOLO DEL BASTONE.....	42

522 - CARICA SCORRETTA	42
523 - CARICA DA TERGO	43
524 - CLIPPING	43
525 - CARICA CON IL BASTONE	43
526 - USO SCORRETTO DEL GOMITO	44
527 - ECCESSIVA DUREZZA	44
528 - PUGNI E GIOCO DURO	44
529 - COLPIRE CON LA TESTA	45
530 - BASTONE ALTO	46
531 - TRATTENUTA DELL'AVVERSARIO	46
532 - TRATTENUTA DEL BASTONE	46
533 - AGGANCIAMENTO CON IL BASTONE	47
534 - OSTRUZIONISMO	48
535 - CALCI AD UN GIOCATORE	48
536 - USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO	48
537 - COLPI INFERTI CON IL BASTONE	49
538 - PUNGERE CON LA PUNTA DEL BASTONE	49
539 - SGAMBETTO	50
540 - CARICA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA (NUOVO)	51
ALTRE PENALITA'	51
550 - INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DA PARTE DEI GIOCATORI	51
551 - INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DA PARTE DEI DIRIGENTI	52
552 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DA PARTE DEI GIOCATORI	53
553 - COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DA PARTE DEI DIRIGENTI	54
554 - AZIONI TENDENTI A RITARDARE IL GIOCO	54
554 A) - DISCO IN MOVIMENTO	54
554 B) - SPOSTAMENTO DELLA PORTA	55
554 C) - TIRARE O LANCIARE IL DISCO FUORI DEL CAMPO	55
554 D) - MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO	55
554 E) - GIOCATORE FERITO CHE RIFIUTA DI LASCIARE IL GHIACCIO	55
554 F) - PIÙ DI UN CAMBIO DI GIOCATORI SUL CAMPO DOPO UN GOL	56
554 G) - INFRAZIONE DURANTE LA PROCEDURA DELL'INGAGGIO	56
556 - BASTONE ROTTO	57
557 - CADUTA SUL DISCO DI UN GIOCATORE	58
558 - CADUTA SUL DISCO DEL PORTIERE	59
559 - GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DI UN GIOCATORE	59
560 - GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DI UN PORTIERE	60
561 - OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI	60
562 - GIOCATORI CHE ABBANDONANO LA PANCA DEI PUNITI O LA PANCA DEI GIOCATORI	60
563 - GIOCATORI CHE ABBANDONANO LA PANCA DEI PUNITI	61
564 - GIOCATORI CHE ABBANDONANO LE PANCHE DURANTE UNA RISSA	61
565 - DIRIGENTI CHE ABBANDONANO LA PANCA	61
566 - RIFIUTO DI GIOCARE - SQUADRA IN CAMPO	61
567 - RIFIUTO DI GIOCARE - SQUADRA NON IN CAMPO	62
568 - LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO FUORI DAL CAMPO	62
569 - LANCIO IN CAMPO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO	62
570 - LANCIO DEL BASTONE O DI QUALSIASI ALTRO OGGETTO DURANTE UN CONTROPIEDE	63
571 - PREVENZIONE DELLE INFEZIONI	63
572 - COMPORTAMENTO DEL CAPITANO O DEL SOSTITUTO CAPITANO	63
573 - TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO	63
574 - CAMBIO DELLA FORMAZIONE DI INIZIO (ELIMINATO)	63

575 – VIOLAZIONE DELLA PROCEDURA DEL CAMBIO DEI GIOCATORI.....	64
590 – PENALITÀ DEL PORTIERE.....	64
591 – PORTIERE CHE OLTREPASSA LA LINEA ROSSA DI CENTRO.....	64
592 – PORTIERE CHE SI RECA ALLA PANCA DURANTE UNA INTERRUZIONE.....	64
593 – PORTIERE CHE ABBANDONA LA SUA AREA DI PORTA DURANTE UN ALTERCO.....	64
594 – PORTIERE CHE DEPONE IL DISCO SOPRA LA PORTA.....	64
PARTE 6 - REGOLE PARTICOLARI.....	65
REGOLAMENTO SPECIFICO PER L'HOCKEY FEMMINILE.....	65
600 – MASCHERE FACCIALI INTEGRALI PER LE DONNE.....	65
601 – CARICHE NELL'HOCKEY FEMMINILE.....	65
REGOLAMENTO SPECIFICO PER LA CATEGORIA JUNIOR U 18.....	65
650 – MASCHERE FACCIALI INTEGRALI JUNIOR U 18 E PER I PIÙ GIOVANI.....	65
651 – PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA JUNIOR U 18 E PER I PIÙ GIOVANI.....	65
APPENDICE 1 – NORME PER LA PUBBLICITA'.....	66
APPENDICE 2 – CONTEGGIO ALLA ROVESCIA PER LA PARTITA.....	66
E PROCEDURE PER IL RISCALDAMENTO.....	66
APPENDICE 3 – COMUNICAZIONI UFFICIALI.....	67
A3.1 ANNUNCI OBBLIGATORI CHE DEVONO ESSERE FATTI DALLO SPEAKER.....	67
APPENDICE 4 – DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA.....	68
A4.1 ARBITRO O LINESMAN INABILE - PRIMA DELLA PARTITA.....	68
A4.2 ARBITRO O LINESMAN INABILE – DURANTE LA PARTITA.....	68
A4.3 SISTEMA A TRE ARBITRI.....	68
A4.4 SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO PRIMA DELLA PARTITA.....	68
A4.5 SISTEMA A TRE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE LA PARTITA.....	68
A4.6 COMPITI DELL'ARBITRO DOPO LA PARTITA.....	69
A4.7 COMPITI DEI LINESMAN.....	69
A4.8 SISTEMA A DUE ARBITRI.....	70
A4.9 SISTEMA A DUE ARBITRI-COMPITI DGLI ARBITRI PRIMA DELLA PARTITA.....	70
A4.10 SISTEMA A DUE ARBITRI- COMPITI DELL'ARBITRO DURANTE LA PARTITA.....	70
A4.11 SISTEMA A DUE ARBITRI - COMPITI DEGLI ARBITRI DOPO LA PARTITA.....	70
A4.20 UFFICIALI DI GARA CHE OPERANO FUORI DAL GHIACCIO.....	71
A4.21 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE PRIMA DELLA GARA.....	71
A4.22 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DURANTE LA GARA.....	71
A4.23 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DOPO LA GARA.....	72
A4.24 CRONOMETRISTA.....	72
A4.25 ANNUNCIATORE (SPEAKER).....	72

A4.26 ADDETTI ALLE PANCHE DELLE PUNALITÀ 72

SEGNALI DEGLI ARBITRI..... 73

PARTE 1 CAMPO DI GIOCO

Non ci devono essere marcature sul ghiaccio, sulle balaustre, sul plexiglas sopra le balaustre, sulle reti, sulle porte o su qualsiasi superficie interna e attorno le panche dei giocatori, le panche dei puniti, le panche dei giudici di goal, la cabina di cronometraggio ad eccezione di quelle previste nell'Allegato 1 (Norme relative alla pubblicità).

100 – DEFINIZIONE DEL CAMPO DI GIOCO

L' hockey su ghiaccio si gioca su di una superficie bianca ghiacciata denominata CAMPO DI GIOCO o PISTA.

101 – DIMENSIONI DEL CAMPO DI GIOCO

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

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

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

► Per i campionati IIHF la misura sarà tra m. 60 a m. 61 per la lunghezza e m. 29 a m. 30 per la larghezza.

102 – BALAUSTR

Il campo di gioco deve essere circondato da una parete di legno o plastica di colore bianco, denominata "BALAUSTR". L'altezza di tale balaustra, misurata a partire dalla superficie ghiacciata non dovrà essere superiore a m. 1,22 né inferiore a m. 1,17. **Lo spessore dell'intervallo tra i pannelli dovrà essere di un massimo di 3 mm.**

La balaustra deve essere costruita in maniera tale che la superficie, sul lato rivolto verso la pista, sia libera da qualsiasi ostacolo e da qualsiasi oggetto che possa causare ferite ai giocatori, e il divisorio protettivo e l'attrezzatura usata per sostenere la balaustra in posizione, dovrà trovarsi nella parte esterna alla superficie di gioco.

103 – ZOCCOLO

Alla base della balaustra sarà collocato un "BATTISCOPIA" di colore giallo la cui altezza sarà da cm. 15 a cm. 25.

104 – PORTE DI ACCESSO AL CAMPO

Tutte le porte di accesso al campo devono essere costruite in modo tale da aprirsi verso l'esterno del campo di gioco.

Lo spessore dell'intervallo tra le porte ed i pannelli della balaustra dovrà essere di un massimo di 8 mm.

► Per i campionati IIHF le protezioni plexiglas e le reti dietro le porte sono obbligatorie.

► Sulle piste all'aperto tutte le linee e i punti di ingaggio indicati all'Art. 112 e 113 possono essere segnati con due linee larghe cm. 5.

► Nel caso che le balaustre siano ricoperte di pubblicità, le linee di suddivisione del campo dovranno essere segnate sul battiscopa.

► La linea di operazione del campo, nel suo spessore, è considerata parte della zona nella quale si trova il disco.

105 – PROTEZIONE IN PLEXIGLASS

La protezione in plexiglass alta cm. 160 / 200, deve essere collocata sopra la balaustra a fondo campo per tutta la larghezza della linea di porta fino a 4 metri verso la zona neutra, e lungo i bordi del campo, con esclusione dei tratti di fronte alle panche dei giocatori, alta cm. 80 / 120.

Ad ogni interruzione della protezione in plexiglass deve essere applicata una imbottitura protettiva per prevenire possibili ferite ai giocatori.

Lo spessore dell'intervallo tra le porte ed i pannelli della balaustra dovrà essere di un massimo di 8 mm.

106 – RETI DI PROTEZIONE A FONDO CAMPO

Le reti di protezione **devono essere** poste a fondo campo sopra la balaustra ed il plexiglass a protezione degli spettatori.

110 – DIVISIONE E SEGNATURA DEL CAMPO DI GIOCO

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

111 – LINEE DI PORTA

Le linee, di cm 5 di larghezza e di colore rosso, saranno segnate a m. 4 dal fondo della pista, ad entrambe le sue estremità, che si chiameranno: **LINEE DI PORTA**.

112 – LINEE BLU

Il campo di gioco compreso tra le due linee rosse di porta, sarà diviso in tre parti uguali da linee larghe cm 30 e di colore **blu**, che si chiameranno **LINEE BLU**

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

- **per una squadra**, la zona nella quale si trova la propria porta è: **LA ZONA DI DIFESA**
- la zona di centro è: **LA ZONA NEUTRA**
- la zona più lontana è: **LA ZONA DI ATTACCO**

113 – LINEA DI CENTRO

Una linea denominata **LINEA DI CENTRO**, posta in centro, dividerà il campo in due parti. Sarà di cm. 30 e di colore **rosso**.

114 - PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI

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

115 - PUNTO DI INGAGGIO E CERCHIO DI CENTRO CAMPO

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

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

116 - PUNTI DI INGAGGIO IN ZONA NEUTRA

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

117 - PUNTI DI INGAGGIO E CERCHI A FONDO CAMPO

I punti di ingaggio e i cerchi saranno segnati in entrambe le zone di fondo campo dalla parte di ciascuna porta, come illustrato nella pagina accanto.

► I punti di ingaggio avranno il diametro di cm. 60, di colore rosso, come illustrato nella pagina accanto.

Nei punti di ingaggio in entrambe le zone di fondo campo verrà disegnata una doppia "L" come illustrato nella pagina accanto.

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

118 – AREA DEGLI ARBITRI

Un semicerchio del raggio di m. 3, chiamato AREA DEGLI ARBITRI sarà segnato immediatamente di fronte alla cabina di cronometraggio con una linea rossa larga cm 5.

119 – AREA DI PORTA

Di fronte a ciascuna porta sarà disegnata l' AREA DI PORTA con una linea rossa larga cm. 5, come illustrato nella pagina accanto.

L'area di porta deve essere dipinta di azzurro.

► Nell'interpretazione del Regolamento, come area di porta viene considerato il volume delimitato dall'area di porta disegnata sul campo di gioco e delimitato in altezza dai pali e dalla traversa della porta per un'altezza di m. 1,27.

► 1. I pali della porta e la rete devono essere fissati in modo che non si spostino durante il gioco.

► 2. Per i Campionati IIHF Senior A e Junior A, sono obbligatori chiodi di ancoraggio della porta flessibili, che sono caldamente raccomandati anche per tutte le altre gare.

► 1. Entrambe le panche dei giocatori devono essere provviste di due porte di accesso al campo di gioco, una delle quali in ZONA NEUTRA.

► 2. Per i Campionati IIHF Senior A e Junior A, sono obbligatori chiodi d'ancoraggio della porta flessibili, che sono caldamente raccomandati anche per tutte le altre gare.

- **Fare una relazione** alle autorità competenti

130 – PORTE E RETI

Le porte sono collocate al centro della linea rossa di fondo campo.

I pali delle porte si estendono verticalmente per **m. 1.22** sopra la superficie ghiacciata distanti uno dall'altro **m. 1.83 (misura interna)**. La traversa orizzontale che unisce i pali della porta dovrà avere una forma e materiale approvati con un diametro esterno di **cm. 5**. I pali e la traversa dovranno essere dipinti di **rosso**.

Le porte saranno completate con un'intelaiatura che sosterrà le reti, la cui dimensione nel punto più profondo della rete non dovrà essere superiore a **m. 1.12** né inferiore a **m. 0.60**. Sarà dipinta di **BIANCO** esclusa la parte esterna della base che sarà dipinta di **rosso**.

Nella parte posteriore della struttura della porta, sarà applicata una rete in modo che il disco non esca dalla porta stessa.

Le parti interne del supporto, oltre che i pali e la traversa, saranno coperte da un'imbottitura bianca.

140 – PANCHE DEI GIOCATORI

Ogni pista deve essere fornita di due identiche panche, riservate ai giocatori in divisa e agli addetti d'entrambe le squadre.

Le panche saranno collocate in zona neutra e dalla stessa parte del campo di gioco, lungo la balaustra e di fronte alle panche delle penalità, ben distanziate tra loro oppure separate da un divisorio, dalle quali si può facilmente raggiungere lo spogliatoio.

Ciascuna panca sarà posta a **m. 2** dalla linea di centro e dovrà avere la **lunghezza da un minimo di m. 10 fino a m. 12**, ed una **larghezza minima di m. 1,5**.

Ciascuna panca dovrà accogliere: **16 giocatori e 6 rappresentanti ufficiali**.

141 – PANCHE DELLE PENALITÀ

Ogni pista deve essere fornita di due panche, chiamate panche delle penalità e dovranno avere la **lunghezza da un minimo di m. 4**, ed una **larghezza minima di m. 1,5** nelle quali può trovar posto un numero minimo di: **5 giocatori ciascuna**.

Esse saranno collocate entrambe di fianco alla cabina di cronometraggio dalla parte opposta alle panche dei giocatori .

- L'accesso alle panche alle panche dei puniti sarà permesso solo ai giocatori puniti e agli addetti alle panche delle penalità.

142 – PANCHE DEI GIUDICI DI PORTA

Dietro ogni porta di gioco, a fondo campo, nella parte esterna della balaustra sarà collocato un gabbio opportunamente protetto al fine di evitare ogni interferenza con il lavoro dei Giudici di Porta.

- **1.** La **luce rossa** deve essere collegata al cronometro in modo tale che, alla fine del tempo di gioco, il Giudice di Porta non possa accenderla.

- ▶ 2. Il fatto che il Giudice di Porta non possa accendere la luce rossa al termine del periodo di gioco, non significa necessariamente che un goal non possa essere valido. A tale proposito è determinante che il disco abbia attraversato completamente la linea di porta prima della fine del tempo di gioco.
- ▶ 3. La funzione della luce verde è quella di consentire all'Arbitro e ai Linesman di controllare la porta e la luce nello stesso momento per sapere esattamente quando il tempo di gioco termina.
- ▶ A nessuno, a meno che non sia autorizzato dalla Federazione competente, è permesso di entrare nello spogliatoio degli Arbitri durante e dopo la partita. Qualsiasi infrazione di questa regola:

▶ deve essere segnalata all'Autorità competente.

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

143 – PANCHE DEL MARCATORE UFFICIALE E DEI CRONOMETRISTI (NUOVO)

Ogni pista deve essere fornita di una panca, chiamata panca del Marcatore Ufficiale e dei Cronometristi, e dovrà avere la **lunghezza da un minimo di m. 5,5**, ed una **larghezza minima di m. 1,5** nella quale possono trovar posto un numero minimo di:

- **6 persone.**

150 – OROLOGI E SEGNALI

151 – SIRENA

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

152 – OROLOGI

Ogni pista deve essere fornita di un **orologio elettrico** e di un tabellone segnapunti, affinché spettatori, giocatori e Ufficiali di gara abbiano le seguenti informazioni:

- **i nomi di entrambe le squadre,**
- **tempo giocato durante ogni periodo,** con il **conteggio** in minuti e secondi da 0.00 a 20.00,
- **tempo restante delle penalità** che possono essere scontate da due giocatori per ogni squadra, e il cui **conteggio** verrà compiuto partendo dal totale della penalità a 0.00,
- **punteggio,**
- **time-out,** il conteggio verrà effettuato partendo da 30 secondi a 0,
- **intervallo,** tempo **conteggiato** partendo da 15 minuti a 0.

153 – LUCI ROSSE E VERDI

Dietro ad ogni porta dovranno essere installate:

- Una **luce rossa** che viene accesa dal Giudice di Porta quando è segnato un goal,

- Una **luce verde** viene accesa automaticamente dall'orologio elettrico quando il Cronometrista ferma l'orologio e alla fine di ogni periodo di gioco.

160 – SPOGLIATOI DEI GIOCATORI

Ogni squadra deve avere uno spogliatoio adeguato con spazio adatto ad ospitare **25 persone** più l'equipaggiamento e corredato di panche, gabinetti sanitari e docce.

161 – SPOGLIATO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMAN

Uno spogliatoio separato fornito di sedie o panche, gabinetti sanitari e docce, deve essere previsto ad uso esclusivo dell'Arbitro e dei Linesman.

170 – ILLUMINAZIONE DELLA PISTA

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

171 – DIVIETO DI FUMARE NEGLI STADI

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

172 – MUSICA NELLO STADIO

Nessuna musica durante il gioco, e durante il periodo **dei time outs**

- ▶ **1. Nessun cambiamento** e nessuna aggiunta all'elenco dei giocatori deve essere permesso quando l'incontro è già iniziato.
- ▶ **2.** Se durante l'incontro una squadra non può schierare sul ghiaccio il numero di giocatori previsti dal Regolamento di gioco a causa di penalità od infortuni, l'Arbitro dovrà dichiarare chiuso l'incontro.

▶ Deve **essere segnalato** all'Autorità competente.

- ▶ **1.** Il portiere, il giocatore-allenatore, il giocatore-dirigente non possono essere designati a svolgere le mansioni di Capitano o di Capitano Sostituto.
- ▶ **2.** Se il Capitano o il Capitano Sostituto non sono sul ghiaccio non possono lasciare la panca a meno che ciò non sia richiesto dall'Arbitro.

▶ **Penalità minore di panca** (vedi articolo 572)

- ▶ **3.** Se il Capitano e il Capitano Sostituto sono sul ghiaccio solo il Capitano ha il privilegio di parlare con l'Arbitro.
- ▶ **4.** I giocatori che non hanno sulla loro maglia la "C" di Capitano o la "A" di Capitano Sostituto non possono fruire del privilegio di rivolgersi all'Arbitro.
- ▶ Il Regolamento Ufficiale di Gioco indica l'uso normale dell'equipaggiamento protettivo necessario per il gioco, per quanto riguarda la sicurezza e la protezione dei partecipanti. Tali regolamento, comunque non implica una garanzia da parte dell'IIHF che l'uso di tale equipaggiamento potrà fornire una protezione da ferite. Il giocatore ha la responsabilità di

assicurarsi che l'equipaggiamento di protezione usato, sia conforme, quando specificato, al Regolamento Ufficiale di Gioco.

► Per l'informazione e/o per l'identificazione delle marche dell'equipaggiamento dei giocatori, vedere Appendice 1.

PARTE 2 - SQUADRE, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO

200 – GIOCATORI IN TENUTA DI GIOCO

Prima dell'inizio dell'incontro, il Dirigente o l'Allenatore di ciascuna squadra, dovrà fornire all'Arbitro o al Marcatore Ufficiale la lista dei nomi dei giocatori e dei portieri autorizzati a giocare con l'inclusione del nome del Capitano e del Capitano Sostituto.

Ad ogni squadra è concesso un massimo di:

- **20 giocatori**, e
- **2 portieri**,
- **per un totale di 22 giocatori**.

201 – CAPITANO DELLA SQUADRA

a) Ogni squadra dovrà nominare un **Capitano** e non più di **due Capitani Sostituti**.

b) Il Capitano **deve** avere la lettera "**C**" e il Capitano Sostituto la lettera "**A**" in modo visibile nella parte anteriore della maglia, le lettere dovranno **essere alte 8 cm** di colore contrastante.

c) Sul ghiaccio solo il **Capitano** o uno dei due **Capitani Sostituti**, se non sono penalizzati, hanno il privilegio di chiedere all'Arbitro delucidazioni relative all'interpretazione del regolamento circa le situazioni che possono presentarsi nel corso dell'incontro. Quando il **Capitano** e il **Capitano Sostituto** sono sul ghiaccio, solo il **Capitano** può parlare con l'Arbitro.

d) Ad ogni Capitano, Capitano Sostituto o ad ogni giocatore che protesta contro una penalità, deve essere inflitta una:

▶ **Penalità per Cattiva Condotta**

e) Se il Capitano o il Capitano Sostituto entrano sul ghiaccio dalla panca a discutere con l'Arbitro, se non invitati dall'Arbitro, alla loro squadra dovrà essere inflitta una:

▶ **Penalità minore di panca**

f) Ad ogni giocatore, eccetto il Capitano o il Capitano Sostituto che entrano sul ghiaccio dalla panca con lo scopo di protestare contro una decisione arbitrale, deve essere inflitta una:

▶ **Penalità per Cattiva Condotta**

g) Al portiere, Allenatore o Dirigente di squadra non è permessa la funzione di Capitano o Capitano Sostituto, o il privilegio ad esercitare il compito di Capitano o Capitano Sostituto.

h) Una protesta contro una penalità non è motivo riguardante l'interpretazione del Regolamento e deve essere punita con una:

▶ **Penalità per Cattiva Condotta**

210 – EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento dei giocatori e dei portiere comprende i bastoni di gioco, i pattini, il materiale protettivo e la divisa di gioco. Tutto l'equipaggiamento di protezione, esclusi i guanti, i caschi, i parastinchi dei portieri, deve essere indossato interamente sotto la divisa.

220 – EQUIPAGGIAMENTO DEI GIOCATORI

221 – PATTINI DEI GIOCATORI

I giocatori devono portare **PATTINI DA HOCKEY SU GHIACCIO**, muniti di **salvapunte posteriori**, come stabilito dalla normativa internazionale.

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

222 – BASTONE DEI GIOCATORI

I bastoni devono essere di legno o di altro materiale approvato dalla I.I.H.F., quali alluminio o plastica.

Non devono presentare sporgenze e gli angoli devono essere smussati.

Nastro adesivo non fluorescente di qualsiasi colore può essere applicato attorno al bastone in qualsiasi punto.

Dimensioni:

- **Manico:** lunghezza massima – **163 cm** da una estremità all'altra del manico
larghezza massima - **3 cm** , spessore massimo - **2,5 cm**
il manico del bastone deve essere **dritto**

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

223 – CASCO DEI GIOCATORI

a) Durante il gioco tutti i giocatori devono indossare un casco da hockey conforme agli standard internazionali, con il sottogola correttamente allacciato.

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

c) Se durante il gioco un giocatore perde il proprio casco, non gli è più permesso di continuare a partecipare al gioco, ad eccezione che il giocatore si rimetta il casco nella giusta posizione e correttamente allacciato. **Vedi Art. 555 c**

224 – VISIERA DEI GIOCATORI

- a) I giocatori nati **dopo il 31.12.1974** devono indossare, come minimo, una visiera conforme agli standard internazionali.
- b) Tutti i giocatori della categoria Under 20 che non indossino una maschera facciale completa, devono portare un parabocca in tutte le competizioni della I.I.H.F..
- c) Giocatori e portieri della categoria Under 18 e più giovani, devono indossare una maschera facciale completa conforme agli standard internazionali.
- d) Maschere facciali complete devono essere costruite in modo tale che il disco e la pala del bastone non passino attraverso le stesse.
- e) La visiera deve estendersi almeno fino sotto al naso

225 – GUANTI DEI GIOCATORI

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

226 - PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA

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

227 - PROTEZIONE DELLA BOCCA (NUOVO)

E' consigliato a tutti i giocatori di fare uso di una protezione per la bocca. Tutti i giocatori della categoria Under 20, che non indossino la maschera facciale completa, devono fare uso di una protezione per la bocca.

230 – EQUIPAGGIAMENTO DEL PORTIERE

Con la sola eccezione dei pattini e del bastone, l'equipaggiamento indossato dal portiere deve essere confezionato al solo scopo di proteggere testa e corpo e non deve comprendere alcun indumento o congegno che possa costituire per il portiere un indebito aiuto alla difesa della porta.

► I grembiuli addominali che scendono dall'addome nella parte anteriore delle cosce all'esterno dei pantaloni sono proibiti

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

231 – PATTINI DEL PORTIERE

Il portiere deve indossare pattini particolari chiamati **Pattini da portiere**, la cui forma deve essere approvata.

232 – BASTONI DEL PORTIERE

Il bastone deve essere di legno o di altro materiale approvato dalla I.I.H.F. quali alluminio o plastica.

Non devono presentare sporgenze e gli angoli devono essere smussati.

Nastro adesivo non fluorescente di qualsiasi colore può essere applicato attorno al bastone in qualsiasi punto.

Dimensioni:

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

233 – GUANTI DEL PORTIERE

233 A) – GUANTO CON LA PIASTRA

La dimensione della piastra protettiva applicata sul dorso del guanto deve avere le seguenti misure: **41 cm** di lunghezza e **21 cm** di larghezza

233 B) – GUANTO DA PRESA

La dimensione massima del guanto da presa

- **41 cm** di lunghezza

- **23 cm** di larghezza nella parte della zona del polso e devono avere un'altezza minima di **11,5 cm**.
- **La distanza dall'inizio lungo la circonferenza , fino all'altezza della T : 48 cm.**
- **IL PERIMETRO MASSIMO DI 122 CM.**

234 – CASCO E MASCHERA FACCIALE COMPLETA DEL PORTIERE

- a) Nella categoria Under 18 e più giovani, i portieri devono indossare una **maschera facciale completa** con un casco da hockey, od una protezione completa della testa e del viso in regola con le norme internazionali.
- b) Nelle categorie Under 20 e Senior, i portieri devono indossare una protezione della testa e del viso in modo tale che **il disco non passi attraverso la stessa**.
- c) Le maschere facciali devono essere costruite in modo tale che il **disco e la pala del bastone non passino attraverso di esse**.
- d) Se durante il gioco, il portiere perde il casco e/o la maschera facciale protettiva, l'Arbitro deve interrompere immediatamente il gioco.
- e) Se l'Arbitro ritiene che il portiere abbia deliberatamente rimosso il casco e/o la maschera facciale protettiva con l'intenzione di causare un'interruzione del gioco, l'Arbitro non lo deve richiamare, ma deve infliggere al portiere in fallo una
 - ▶ **Penalità minore per ritardo del gioco.**
- f) Se durante il gioco, un tiro forte colpisce la maschera del portiere, l'arbitro deve interrompere il gioco.

235 – PARASTINCHI DEL PORTIERE

I parastinchi dei portieri non devono superare la larghezza massima di **30,5 cm** quando sono allacciati alla sua gamba.

▶ Non sono permessi grembiuli o piastre che coprano lo spazio tra il ghiaccio e la parte terminale dei parastinchi davanti ai pattini.

▶ **1.** Ai giocatori che non si attengono a queste norme non **sarà consentito di partecipare** al gioco.

▶ **2.** Quando a giudizio degli Arbitri i colori delle maglie delle squadre sono talmente simili da generare confusione nell'attribuire le penalità, **la squadra di casa** ha il dovere di cambiare le maglie se ciò è richiesto dall'Arbitro.

▶ **3.** Se i capelli di un giocatore sono tanto lunghi da coprire il nome o il numero della maglia, devono essere raccolti a coda di cavallo o sotto il casco.

240 – DIVISA DI GIOCO

Tutti i giocatori di ogni squadra **indosseranno** uguali maglie, pantaloni, calze e caschi (ad eccezione del portiere al quale è consentito di indossare un casco il cui colore è differente da quello indossato dal resto della squadra).

- Il **colore base** dovrà coprire circa l' **80 per cento** della divisa, con esclusione dei nomi e dei numeri.
- Le maglie, maniche incluse, e le calze dovranno avere lo stesso colore.
- Le maglie dovranno essere indossate sopra i calzoncini.

- Ogni giocatore dovrà portare sul retro della maglia un numero individuale alto da **20 a 25 cm** e su entrambe le maniche lo stesso numero **alto 8 cm**. I numeri sono compresi tra **1 e 99**.

Nei campionati I.I.H.F. ogni giocatore sulla parte superiore del retro della maglia deve portare il suo nome scritto in stampatello alto **8 cm**.

250 – Disco

Il **DISCO** deve essere in gomma vulcanizzata o altro materiale approvato dalla IIFH e soprattutto di colore nero.

Le dimensioni del disco non dovranno eccedere:

- Diametro - **7,62 cm**
- Spessore - **2,54 cm**
- Peso - non meno di 156 grammi e non più di 170 grammi

260 – MISURAZIONE DELL'EQUIPAGGIAMENTO

- a) L' Arbitro può ogni qualvolta, a suo giudizio effettuare qualsiasi misurazione.
 - b) Il Capitano di una squadra può presentare formale reclamo circa le dimensioni di qualsiasi equipaggiamento. L'Arbitro effettuerà immediatamente la misurazione, purché l'interruzione di gioco durante la quale viene richiesta la misurazione, non sia stata causata dalla segnatura di un goal.
 - 1. Se il reclamo non viene accolto, poiché l'equipaggiamento risulta essere regolare, la squadra che ha richiesto la misurazione verrà penalizzata con una
▶ **Penalità minore di panca** (vedi articolo 555)
 - 2. Se il reclamo viene accolto, poiché l'equipaggiamento non risulta essere regolare, il giocatore non in regola verrà penalizzato con una :
▶ **Penalità minore** (vedi articolo 555)
 - c) La richiesta di misurazione dell'equipaggiamento deve limitarsi ad una sola misurazione per squadra per ogni interruzione del gioco.
 - d) La misurazione dell'equipaggiamento del Portiere, **eccetto il bastone**, può essere richiesto solo immediatamente al termine di ogni periodo di gioco.
 - e) Una misurazione non può essere effettuata dopo la segnatura di un goal.
- ▶ Le Federazioni Nazionali per gli incontri che ricadono sotto la loro giurisdizione, hanno la facoltà di usare il sistema di arbitraggio a due arbitri.

PARTE 3 - UFFICIALI DI GARA E LORO COMPITI

300 – DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA

Per tutti gli incontri internazionali, sono designati i seguenti Ufficiali:

UFFICIALI DI GARA - Un **Arbitro**
- Due **Linesman**

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

310 – UFFICIALI DI GARA

311 – EQUIPAGGIAMENTO DEGLI ARBITRI E DEI LINESMAN

Tutti gli Arbitri ed i Linesman devono indossare pantaloni neri e maglie ufficiali. L'Arbitro deve portare una bracciale **rosso** alto **8 cm** nella parte alta di ciascuna manica (solo con il sistema a tre arbitri).

Essi devono indossare pattini e casco nero con visiera da hockey e devono esser in possesso di fischietti autorizzati ed un metro di metallo lungo **2 m**.

312 – COMPITI DELL' ARBITRO

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

313 – COMPITI DEI LINESMAN

I Linesman hanno la responsabilità principalmente per le infrazioni relative alle linee (fuorigioco, liberazione vietata).

Essi hanno il compito di effettuare quasi sempre gli ingaggi e di assistere l'Arbitro nella conduzione del gioco.

L'elenco completo dei compiti dell'Arbitro e dei Linesman è esposto nell' Appendice 4.

- ▶ **1.** I Giudici di Porta dovranno indossare maglie ufficiali.
- ▶ **2.** Se, dopo che la partita è iniziata, appare evidente che un Giudice di porta è colpevole di non corrette decisioni, l'Arbitro può farlo sostituire con un altro Giudice di Porta.

320 – UFFICIALI ESTERNI AL CAMPO DI GIOCO

321 – GIUDICI DI PORTA

Dietro ogni porta deve prendere posto un Giudice di Porta. I Giudici di Porta non devono cambiare porta durante la partita. Essi non possono far parte di nessuna delle squadre impegnate nella gara.

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

L'Arbitro può consultare il Giudice di Porta nel caso di gola contestati, ma la decisione finale sarà sempre solo dell'Arbitro.

322 – IL MARCATORE UFFICIALE

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

323 – IL CRONOMETRISTA UFFICIALE

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

324 – L'ANNUNCIATORE (SPEAKER)

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

325 – ADDETTI ALLE PANCHE DEI PUNITI

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

330 – ADDETTO AL VIDEO-REPLAY

Il gioco potrà essere rivisto **solo a richiesta dell'Arbitro o del Giudice Video**.

Le situazioni che possono essere riviste dal Giudice Video sono solo le seguenti:

- disco che attraversa completamente la linea di porta,
- disco che entra in rete prima che la porta sia stata spostata,
- disco che entra in rete prima o dopo il termine di ogni periodo di gioco,
- disco che viene spinto in porta con la mano o con un calcio,
- disco che viene deviato in porta da un Ufficiale di gara,
- disco che prima di entrare in porta è stato colpito da un attaccante con il bastone più alto della traversa della porta,
- stabilire l'esatto tempo di gioco sempre che esso sia presente sul monitor del Video Giudice.

340 – AUTORITÀ COMPETENTI

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

► A ciascuna squadra è consentito di avere sul ghiaccio un solo portiere.

Il portiere può essere allontanato dal ghiaccio e sostituito con un altro giocatore. A questo sostituto non devono essere concessi i privilegi del portiere.

▶ **1.** Se non è stabilito quale sia la squadra di casa, le squadre in gara dovranno accordarsi per stabilire quale sarà la squadra di casa mediante il lancio di una moneta o metodo simile.

▶ **2. Privilegi della squadra di casa:**

- indicare la formazione di inizio dopo la squadra ospite,
- scelta della panca dei giocatori,
- scelta del colore delle maglie.

▶ **3.** In qualsiasi momento della partita, l'Arbitro può richiedere al Capitano della squadra ospite di schierare sul ghiaccio la formazione di inizio per iniziare prontamente il gioco.

▶ **1.** A nessuno portiere o giocatore è permesso di effettuare il riscaldamento al termine del primo o secondo tempo, o durante qualsiasi interruzione del gioco.

▶ **2.** Nel caso in cui il ghiaccio non venga ripulito prima del tempo supplementare o dei tiri di rigore per stabilire il vincitore dell'incontro, le squadre non devono cambiare campo.

▶ Nell'applicazione di questa regola, il cambio di uno o più giocatori viene inteso come cambio della linea.

PARTE 4 - REGOLE DI GIOCO

400 – GIOCATORI SUL GHIACCIO

Le Squadre non possono avere più di **sei giocatori** sul ghiaccio quando il gioco è in movimento.

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

DEFINIZIONE DEI SEI GIOCATORI :

	Portiere	
Difensore Destro		Difensore Sinistro
Ala Destra	Centro	Ala Sinistra

401 – FORMAZIONE DI INIZIO (ELIMINATO)

402 – INIZIO DELL' INCONTRO E TEMPI DI GIOCO

L'incontro inizierà al tempo stabilito con un *ingaggio al punto di ingaggio di centro del campo*.

Le squadre inizieranno l'incontro difendendo *la porta più vicina alla propria panca dei giocatori*.

Le squadre cambieranno campo al termine di ogni periodo di gioco regolare e di tempo supplementare.

410 – CAMBIO DEI GIOCATORI E DEI PORTIERI

Secondo quanto stabilito in questa sezione, i giocatori ed i portieri **possono essere sostituiti in qualsiasi momento** durante il gioco e durante le interruzioni del gioco.

Se, durante un cambio il giocatore entrante gioca il disco o effettua qualsiasi contatto fisico con un avversario, prima che il compagno che ha sostituito lasci il ghiaccio, tale azione viene punita.

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

Se durante un cambio di giocatori il giocatore entrante o quello uscente vengono toccati involontariamente dal disco, il gioco non deve essere interrotto e nessuna penalità deve essere decretata.

411 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLE PANCHE DURANTE IL GIOCO

I giocatori *possono essere sostituiti in ogni momento* dalla panca dei giocatori durante il gioco a condizione che:

- i giocatori che stanno cambiando si trovino entro un'area immaginaria delimitata dalla lunghezza delle rispettive panche dei giocatori e a 3 m dalla balaustra, come illustrato nella pagina accanto,
- i *giocatori sostituiti non possono partecipare al gioco* prima che il cambio sia stato effettuato.

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

► Se una squadra tenta di effettuare un cambio dopo che il suo tempo per il cambio è scaduto, l'Arbitro dovrà rimandare il giocatore/i giocatori, alla propria panca.

Per ogni successiva infrazione di questa procedura durante tutto il corso dell'incontro comporterà per la squadra:

► **Penalità minore di panca per troppi giocatori sul ghiaccio (Articolo 575)**

► **Nessun esercizio di riscaldamento** è ammesso per il portiere sostituto.

412 – CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO

- a) Dopo una interruzione del gioco, la squadra ospite dovrà mettere immediatamente una formazione di giocatori sul ghiaccio e nessuna sostituzione sarà consentita fino alla ripresa del gioco. La squadra di casa potrà poi effettuare ogni cambio desiderato senza ritardare il gioco.
- b) Qualora si verifichi un ritardo da parte di una o dell'altra squadra nel cambio delle linee, l'Arbitro ordinerà alla squadra o alle squadre che causano il ritardo di prendere immediatamente la loro posizione e non permetterà ulteriori cambi di linee.
- c) La procedura sarà condotta nel seguente modo:
 - L'Arbitro o il Linesman si porterà nel punto dove avrà luogo l'ingaggio.
 - L'Arbitro concederà alla squadra ospite **cinque secondi** per *effettuare il cambio dei giocatori*.
 - Dopo **cinque secondi** l'Arbitro alzerà il braccio per segnalare alla squadra ospite che *non potrà più effettuare cambi*.
 - Con il braccio alzato l'Arbitro concederà **cinque secondi** alla squadra di casa per *effettuare il cambio dei giocatori*. E' responsabilità della squadra di casa cambiare immediatamente dopo che la squadra ospite è già pronta sul ghiaccio.
 - Dopo **cinque secondi** l'Arbitro abbasserà il braccio per segnalare alla squadra di casa *che non potrà più effettuare cambi*.
 - Trascorsi **dieci secondi** dopo l'interruzione del gioco, tutti i giocatori che hanno effettuato il cambio, devono presentarsi al Linesman per effettuare l'ingaggio.
 - Quando l'Arbitro abbassa il braccio, per indicare che i cambi dei giocatori sono completati, il Linesman che effettuerà l'ingaggio, fischierà. Questo per segnalare ad entrambe le squadre che non avranno più di **cinque secondi** per allinearsi all'ingaggio.
 - Trascorsi **cinque secondi** (o prima se i due Centri sono pronti) il Linesman scodellerà immediatamente il disco.
 - Non è responsabilità del Linesman attendere che i due Centri si posizionino all'ingaggio.

413 – CAMBIO DEI GIOCATORI DALLA PANCA DEI PUNITI

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

▶ **Penalità minore di panca** (Articolo 563)

414 – CAMBIO DEI PORTIERI DURANTE IL GIOCO (ELIMINATO)

Durante il gioco un portiere può essere cambiato con un altro giocatore o con un portiere in qualsiasi momento purché:

- il giocatore sostituito e/o il portiere si trovino entro un'area immaginaria delimitata dalla lunghezza delle rispettive panche dei giocatori e a 3 m dalla balastra.

Il portiere sostituito e il giocatore non possono partecipare al gioco prima che il cambio sia stato effettuato.

415 – CAMBIO DEI PORTIERI DURANTE UNA INTERRUZIONE DEL GIOCO

a) *Durante una interruzione del gioco, al portiere non è concesso di recarsi alla panca dei giocatori, eccetto che per la sostituzione o per il "Time -Out".* Per questa infrazione gli deve essere inflitta una:

▶ **Penalità minore**

b) Se il portiere è stato sostituito durante un'interruzione del gioco, egli non potrà rientrare fino alla successiva interruzione.

416 – GIOCATORI FERITI

Se un giocatore si ferisce in modo tale di non poter continuare il gioco né raggiungere la propria panca, il gioco continuerà finché la squadra del giocatore ferito non sia entrata in possesso del disco, a meno che essa non sia sul punto di segnare un gol.

Quando un giocatore ad eccezione del portiere si ferisce in maniera tale da essere costretto a lasciare il ghiaccio durante il gioco, egli deve lasciare il ghiaccio ed essere rimpiazzato da un sostituto senza che il gioco venga interrotto e le squadre debbano lasciare il ghiaccio

▶ **1.** Nel caso in cui sia evidente che un giocatore ha subito una grave ferita, l'Arbitro e/o i Linesman devono interrompere il gioco immediatamente.

▶ **2.** Se il gioco è stato interrotto in seguito al ferimento di un giocatore, ad eccezione del portiere, il giocatore ferito deve lasciare il ghiaccio e non può rientrare fintanto che il gioco non è ripreso.

▶ **Penalità minore** (Vedi Articolo 554e)

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

▶ **2.** In questo caso nessuno dei due portieri regolari potrà riprendere a giocare.

▶ **Penalità minore** (Vedi Articolo 571)

▶ **1.** Il tempo di gioco inizierà nel momento in cui viene effettuato l'ingaggio e verrà fermato quando l'Arbitro lo segnalerà con il fischietto.

▶ **2.** Se si verifica un ritardo insolito entro **cinque minuti** dal termine del primo e del secondo tempo, l'Arbitro può ordinare che abbia luogo immediatamente l'intervallo regolare, e il resto del tempo verrà completato alla ripresa del gioco, con le squadre che difendono la stessa porta. Quando è scaduto il tempo non ancora completato del periodo di gioco precedente, le squadre si scambieranno di posto e riprenderanno immediatamente il gioco per il successivo periodo.

▶ **3.** Per le partite che vengono giocate in stadi aperti, le squadre devono cambiare campo a metà del terzo tempo e del tempo supplementare.

▶ **4.** Durante gli intervalli fra i tempi la pista ghiacciata verrà rifatta.

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

Il giocatore punito che è stato sostituito sulla panca delle penalità per ferita, non può prendere parte al gioco prima che la sua penalità sia terminata.

417 – PORTIERI FERITI

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

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

418 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI

Un giocatore che sta sanguinando o è coperto del sangue di un avversario deve essere considerato "un giocatore ferito" e pertanto deve lasciare il ghiaccio per essere e/o ripulito.

A questo giocatore potrà essere permesso di ritornare sul ghiaccio solamente se:

- la ferita è completamente chiusa e suturata con appropriati bendaggi,
- tutto il sangue sul giocatore è stato rimosso così come sugli indumenti e sull'equipaggiamento che altrimenti dovranno essere sostituiti.

Se la superficie ghiacciata o le attrezzature della pista sono sporche di sangue, l'Arbitro deve provvedere a far rimuovere le macchie di sangue dal personale della pista alla prima interruzione di gioco.

420 – DURATA DELL'INCONTRO

La regolare durata di ogni incontro è di **tre tempi di 20 minuti di gioco effettivo** e di due intervalli di 15 minuti. Le squadre cambieranno la posizione in campo ad ogni tempo.

421 – TEMPO SUPPLEMENTARE

Negli incontri di play-off quando è necessario individuare un vincitore le partite verranno prolungate di **10 minuti** durante i quali non appena una squadra segna un gol, l'incontro avrà termine.

Se nessun gol viene segnato durante il tempo supplementare, al fine di determinare il vincitore verranno effettuati i tiri di rigore.

422 – TIME-OUT

Ad ogni squadra deve essere permesso di fruire di un **Time Out di 30 secondi** durante la regolare durata dell'incontro o dell'eventuale tempo supplementare.

Durante una normale interruzione del gioco, qualsiasi giocatore designato dall'Allenatore potrà farne richiesta all'Arbitro che informerà immediatamente il Cronometrista Ufficiale.

I giocatori ed i portieri di entrambe le squadre, esclusi i giocatori che si trovano sulla panca dei puniti, sono autorizzati a recarsi alle rispettive panche.

Entrambe le squadre possono richiedere il Time-Out nella stessa interruzione di gioco, purché la squadra che richiede il secondo Time-Out lo richieda prima che il tempo del primo Time-Out sia scaduto.

430 – RISULTATO DELL'INCONTRO

La squadra che ha segnato il maggior numero di gol durante i tre tempi di gioco di 20 minuti sarà dichiarata vincitrice e le saranno attribuiti **due punti** in classifica.

Se, al termine dell'incontro il punteggio è pari, l'incontro viene dichiarato pari e viene attribuito **un punto** ad ogni squadra.

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

► Quando il gioco viene interrotto per qualsiasi motivo non previsto nel regolamento il disco verrà ingaggiato nel punto più vicino in cui è stato giocato per ultimo lungo una linea immaginaria che unisce i punti di ingaggio.

431 – RISULTATO DI UN INCONTRO DI PLAY-OFF

In un incontro di play-off dove vi è la necessità di avere un vincitore, l'incontro regolare verrà prolungato con un *tempo supplementare* di **dieci minuti** chiamato “**Sudden victory**” (Vittoria improvvisa).

Se durante il tempo supplementare non viene segnato un gol, si ricorrerà ai tiri di rigore per determinare il vincitore dell'incontro.

440 – INGAGGI

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

441 – CRITERI GENERALI

Tutti gli ingaggi saranno effettuati **esclusivamente**:

- nei nove **punti di ingaggio** disegnati sul campo oppure
- lungo le **due linee immaginarie** parallele alle balaustre che si estendono da un punto di ingaggio a fondo campo all'altro.

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

- all'inizio del tempo

- dopo ogni gol
- dopo un errore di un ufficiale di gara nella liberazione vietata
- anticipata sostituzione del portiere

Gli ingaggi saranno effettuati nei **punti di ingaggio** in **zona di difesa** della **squadra che si sta difendendo**:

- quando l'interruzione del gioco avviene tra il punto di ingaggio in zona di difesa e il fondo campo (l'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio nella parte in cui è avvenuta l'interruzione, a meno che non sia previsto diversamente dal presente articolo,
- per qualsiasi infrazione commessa dalla squadra nella sua zona di difesa,
- se viene segnato un gol irregolare per una deviazione in porta del disco da parte di un ufficiale di gara,

Gli ingaggi saranno effettuati nei **punti di ingaggio** in **zona di difesa** della **squadra che sta attaccando**:

- quando la squadra che sta attaccando effettua un tiro di liberazione vietata,
- nel caso di fuorigioco volontario della squadra che sta attaccando,
- ogni volta che la squadra attaccante colpisce il disco con il bastone alto in qualsiasi parte del campo,

Gli ingaggi saranno effettuati nel **punto di ingaggio** in **zona neutra**:

- dopo un fuorigioco,
- per qualsiasi infrazione commessa dalla squadra attaccante nella sua zona di attacco,
- se, dopo una interruzione del gioco, uno o ambedue i difensori che si trovano vicino alla linea blu della zona di attacco o qualsiasi giocatore proveniente dalla panca dei giocatori entra in zona di attacco superando la linea immaginaria che collega i due cerchi di ingaggio,

Gli ingaggi saranno effettuati nel **lungo la linea immaginaria**:

- dopo passaggio in fuori gioco,
- per qualsiasi infrazione commessa da entrambe le squadre nel punto più vicino alla linea dove il gioco è stato interrotto, a meno che non sia previsto diversamente dal regolamento,
- per qualsiasi infrazione commessa da entrambe le squadre in zona neutra nel punto più vicino alla linea dove il gioco è stato interrotto, a meno che non sia previsto diversamente dal regolamento,

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

- ▶ 1. Il giocatore che controlla e guida il disco, può attraversare la linea prima del disco, senza essere considerato in fuorigioco.
- ▶ 2. Se un giocatore porta o passa il disco nella sua zona di difesa mentre un giocatore attaccante si trova in tale zona, il fuorigioco non verrà fischiato e il gioco potrà proseguire.
- ▶ 3. Un fuorigioco intenzionale è fatto con lo scopo di procurarsi una interruzione del gioco, malgrado altre ragioni.

442 - PROCEDURE PER L'EFFETTUAZIONE DELL'INGAGGIO

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

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

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

Quando l'ingaggio avviene in uno dei punti di ingaggio della zona di difesa, entrambi i giocatori devono prendere la posizione tale da essere uno di fronte all'altro sopra la segnaletica disegnata sul ghiaccio.

A nessun giocatore deve essere permesso di entrare nel cerchio di ingaggio o di avvicinarsi a meno di **4.5 m** dai giocatori impegnati nell'ingaggio.

Nessun *contatto fisico* con l'avversario (con il corpo o con il bastone) deve essere permesso al giocatore che sta effettuando l'ingaggio, tranne dopo l'ingaggio quando viene giocato il disco.

(NUOVO)

Quando l'ingaggio avviene AL CENTRO DEL CAMPO, il giocatore della squadra ospite deve porre **per primo il suo bastone sul ghiaccio.**

450 - FUORIGIOCO

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

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

- la **posizione dei pattini del giocatore** – un giocatore è in fuori gioco quando entrambi i pattini si trovano oltre la linea blu nella sua zona di attacco prima che il disco abbia attraversato completamente la linea stessa,
- la **posizione del disco** – il disco *deve aver attraversato completamente la linea blu* nella zona di attacco.

Per l'infrazione a questa regola, il gioco deve essere interrotto e l'ingaggio deve essere effettuato:

- in zona neutra al punto di ingaggio più vicino se *il disco è stato portato oltre la linea blu* da un giocatore attaccante,

- nel punto *da cui è partito il disco quando è stato tirato* o passato oltre la linea blu da un giocatore attaccante,
- nel punto di ingaggio in zona di difesa della squadra in fallo, se a parere del Linesman o dell'Arbitro un giocatore ha fatto un fuorigioco **intenzionale**.

▶ **1.** La zona di attacco **deve essere pulita completamente dai giocatori attaccanti** prima che il fuorigioco ritardato venga annullato, con il disco che si trova ancora in zona di attacco.

▶ **2. "Immediatamente"** significa che il giocatore in attacco non deve toccare il disco né tentare di impossessarsi di un disco vagante né costringere il difensore in possesso del disco a ritornare indietro nella sua zona di difesa.

▶ **3.** In questo secondo caso, quando il Linesman abbassa il braccio, qualsiasi giocatore attaccante può rientrare in zona di attacco.

▶ **1.** Se un Linesman ha sbagliato nel fischiare una liberazione vietata, l'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio di centro campo.

▶ **2.** Lo scopo di questo paragrafo è quello di permettere un gioco continuato e, sia l'Arbitro che i Linesman devono interpretare ed applicare questa regola per ottenere risultato.

▶ **3. "Inferiorità numerica"** significa che a causa di una o più penalità una squadra ha sul ghiaccio un numero di giocatori inferiore alla squadra avversaria nel momento in cui è stato segnato un gol.

451 - PROCEDURA DA SEGUIRE DURANTE IL FUORIGIOCO RITARDATO

Se un giocatore attaccante precede il disco in zona di attacco, ma il difensore è in grado di giocare il disco, il Linesman dovrà alzare il braccio per indicare un **"fuorigioco ritardato,,** purché il disco non **sia stato tirato verso la porta obbligando il portiere a giocare il disco**. Il Linesman abbasserà il braccio per annullare il fuorigioco per consentire al gioco di continuare se:

- la squadra in difesa passi o porti il disco in zona neutra, o
- tutti i giocatori attaccanti puliscono immediatamente la zona di attacco, toccando con i pattini la linea blu.

460 - TIRO DI LIBERAZIONE

Per l'applicazione di questa regola la linea rossa di centro campo divide la pista ghiacciata in due parti.

Il punto dell'ultimo contatto da parte della squadra in possesso del disco servirà per stabilire se sussiste il tiro di liberazione o meno.

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

L'ingaggio è effettuato nel punto di ingaggio nella zona di difesa della squadra in fallo nella parte più vicina da dove il disco è stato lanciato.

Non vi sarà liberazione vietata:

- se il disco entra in porta – il **GOL** è concesso,
- se il disco attraversa l'area di porta,
- se la squadra che ha tirato il disco si trova in quel momento in **inferiorità numerica**
- se il disco tocca o colpisce, prima di attraversare la linea di fondo campo, qualsiasi parte di un avversario, compreso il portiere,
- se il tiro di liberazione è causato da un giocatore che partecipa ad un ingaggio,
- se a parere del Linesman un giocatore della squadra avversaria, escluso il portiere, ha la possibilità di giocare il disco prima che esso attraversi la linea rossa di fondo.

470 - DEFINIZIONE DI GOL

Un **Gol** è segnato:

- quando il disco, posto con il bastone da un giocatore della squadra attaccante tra i pali della porta e sotto la traversa della porta stessa, attraversa completamente la linea di porta,
- se il disco viene messo in porta in qualsiasi modo da un giocatore della squadra in difesa,
- se il disco viene deviato in porta in seguito ad un tiro di un giocatore attaccante dopo aver colpito qualsiasi parte di un compagno di gioco,
- se a un giocatore della squadra in attacco viene trattenuto nell'area di porta da un difensore quando il disco entra in porta, a meno che a parere dell'Arbitro egli abbia avuto il tempo necessario per portarsi fuori dall'area stessa.
- se un disco che è nell'area di porta viene messo in rete dal bastone di un giocatore attaccante,
- quando il disco viene deviato direttamente in porta dal pattino di un attaccante difensore o di un difensore

▶ **1.** Un gol non può essere annullato dopo che è stato fatto l'ingaggio conseguente alla marcatura del gol stesso.

▶ **2.** L'area di porta è definita come **un volume** che si estende dall'area di porta segnata sul ghiaccio, fino a 1,27 m sopra la superficie ghiacciata.

▶ **1.** Un solo punto può essere assegnato ad ogni giocatore che realizza un gol.

▶ **2.** Se un gol è segnato dopo che il disco è stato respinto dal portiere, può essere attribuita una sola assistenza.

▶ **3.** Nel caso di un evidente errore nell'attribuzione di un gol o di un'assistenza, l'errore dovrà essere prontamente corretto, ma nessun cambiamento è consentito dopo che l'Arbitro ha firmato il Foglio di Arbitraggio.

471 - GOL NON VALIDO

Nessun Gol è valido:

- se un giocatore attaccante calcia deliberatamente, lancia, spinge con le mani o in altro modo il disco in porta, anche se il disco è successivamente deviato in porta da qualsiasi giocatore, portiere o Arbitro,
- se un giocatore colpisce il disco con un bastone al di sopra della traversa della porta,
- se il disco viene deviato in porta direttamente da un Arbitro,

- se un giocatore si trova o tiene il suo bastone nell'area di porta mentre il disco entra in porta,
- se la porta è spostata dalla sua posizione normale.

472 - GOL E ASSISTENZA

Nella registrazione delle marcature un "Go!" sarà attribuito al giocatore che abbia diretto il disco nella porta avversaria.

Ogni gol vale **un punto** nella registrazione delle marcature dei giocatori.

Quando è segnato un gol, deve essere attribuita **una assistenza** al giocatore o ai giocatori che hanno partecipato alla fase di gioco immediatamente precedente il gol.

Non possono essere riconosciute più di due assistenze per ogni gol.

Ogni assistenza vale **un punto** nella registrazione delle marcature.

480 - DISCO FUORI DAL CAMPO

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

481 - DISCO SOPRA LA PORTA

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

nel più vicino punto di ingaggio della zona di difesa;

nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra se a giudizio dell'Arbitro l'interruzione è stata causata da un giocatore attaccante.

482 - DISCO NON VISIBILE

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

483 - DISCO IRREGOLARE

Se in qualsiasi momento, mentre il gioco è in corso, appare sulla superficie di gioco un altro disco, oltre a quello regolare, il gioco non deve essere interrotto fino a che l'azione in corso non sia completata e il disco venga **in possesso** dell'altra squadra.

484 - DISCO CHE COLPISCE UN UFFICIALE DI GARA

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

490 - FERMARE/PASSARE IL DISCO CON LE MANI

- Un giocatore **può fermare il disco in aria con la mano aperta o spingerlo sul ghiaccio** con la mano, purché, a parere dell'Arbitro, il giocatore non abbia **volontariamente** passato il disco ad un compagno di squadra:
- Se il compagno di squadra del giocatore che ha effettuato il passaggio con la mano riceve il disco **in zona di Attacco**, l'Arbitro **fermerà il gioco** e l'ingaggio verrà effettuato in **zona Neutra**, nel punto esterno alla zona di Attacco. Se l'infrazione è

- avvenuta in **zona Neutra**, l'ingaggio verrà effettuato nel punto in cui l'Arbitro ha interrotto il gioco, a meno che il regolamento preveda diversamente.
- c) Se il compagno di squadra del giocatore che ha effettuato il passaggio con la mano riceve il disco nella sua **zona di Difesa**, l'Arbitro **non** interromperà il gioco, a condizione che il passaggio con la mano sia completato nella zona di difesa.
 - d) **Se il disco viene passato con la mano da un giocatore che si trova in zona Neutra ad un compagno che è nella sua zona di Difesa, l'Arbitro interromperà il gioco e l'ingaggio verrà effettuato nel punto in cui è stato interrotto il Gioco**
 - e) Un gol sarà annullato se il disco passato con la mano da un attaccante sia deviato in porta da qualsiasi giocatore o dal suo bastone o pattino, dal portiere o da un Ufficiale di Gara. L'ingaggio verrà effettuato in zona Neutra.

491 - CALCIO AL DISCO

- a) Calciare il disco è permesso in tutte le zone.
- b) Un giocatore attaccante non può segnare un gol con un calcio al disco.
- c) Quando un giocatore attaccante calcia il disco e questo è deviato dal bastone di un altro attaccante, il goal deve essere concesso.
- d) Un goal non può essere concesso quando un giocatore attaccante calcia il disco e questo è deviato in porta da un giocatore in difesa o dal suo bastone, dal portiere o da un Ufficiale di Gara.

492 - COLPIRE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

- a) **E' vietato portare il bastone al di sopra dell'altezza delle spalle.** Vedi Art. 530
- b) **Nessun gol** può essere segnato da un giocatore attaccante che colpisca il disco con il bastone più alto della traversa della porta.
- c) **E' proibito fermare o colpire il disco con il bastone portato al di sopra dell'altezza delle spalle**, e quando ciò accade, il gioco deve essere interrotto.
 - 1. Se un giocatore attaccante, colpisce il disco con il bastone alto in zona di Attacco, il gioco deve essere interrotto e l'ingaggio verrà effettuato in zona Neutra nel punto d'ingaggio al di fuori della zona di Attacco.
 - 2. Se un giocatore colpisce il disco con un bastone alto in zona Neutra o nella sua zona di Difesa, il gioco deve essere interrotto e l'ingaggio verrà effettuato nel punto in cui è avvenuta l'infrazione, almeno che il regolamento non preveda altrimenti.
- d) Se il disco viene passato con il bastone alto ad un avversario, il gioco deve continuare e l'Arbitro farà il segnale di "washout" (OK il gioco può continuare).
- e) Se un giocatore della squadra in difesa spinge il disco nella sua porta, nel qual caso il Gol è valido

493 - OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI

Nel caso in cui vengano gettati sul ghiaccio oggetti che ostacolano il regolare svolgimento del gioco, l'Arbitro deve interrompere il gioco e l'ingaggio deve essere effettuato nel punto in cui ha avuto luogo l'interruzione.

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

► **Fare una relazione** alle autorità competenti

PARTE 5 - PENALITA'

500 - PENALITÀ – DEFINIZIONE E PROCEDURE

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

- PENALITA' MINORE (2)
- PENALITA' MINORE di PANCA (2)
- PENALITA' MAGGIORE (5)
- PENALITA' DI CATTIVA CONDOTTA (10)
- - PENALITA' DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA (PPCC)
- PENALITA' DI PARTITA (PC)
- TIRO DI RIGORE (TR)

Tutte le penalità devono essere calcolate in tempo effettivo di gioco.

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

2. Talvolta il Regolamento stabilisce che siano l'Allenatore o il Coach ad indicare quale giocatore dovrà scontare la penalità. In caso di rifiuto l'Arbitro ha l'autorità di indicare qualsiasi giocatore della squadra in fallo.

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

4. Una Penalità di Partita per Cattiva Condotta, comporta l'annotazione sul Foglio di Arbitraggio di un totale di 20 minuti a carico del giocatore in fallo.

- Una Penalità di Partita, comporta l'annotazione sul Foglio di Arbitraggio di un totale di 25 minuti a carico del giocatore in fallo.

5. Per tutte le Penalità di Partita per Cattiva Condotta, Grave Penalità di Partita per Cattiva Condotta e Penalità di Partita, L'Arbitro dovrà:

► **Fare un rapporto** alle autorità competenti immediatamente dopo l'incontro.

► Quando vengono inflitte nello stesso tempo ad un giocatore una Penalità Maggiore e una Penalità Minore, per prima verrà scontata la penalità Maggiore.

Questa regola sarà applicata quando entrambe le penalità sono inflitte allo **STESSO** giocatore. (vedere articolo 513).

► Il giocatore designato prenderà immediatamente posto alla panca dei puniti e sconterà la penalità come se fosse un **Penalità Minore** inflitta ad esso.

► 1. Essere in **INFERIORITA'** si intende quando una squadra a causa di una o più penalità, ha un numero di giocatori sul ghiaccio inferiore alla squadra avversaria nel momento in cui è segnato un gol.

► 2. Questa regola si applica anche quando un gol è segnato con un tiro di rigore.

► 1. Per la prima penalità maggiore per carica con bastone, per colpo con il pomolo del bastone, per bastone alto, per uso scorretto del gomito, per uso scorretto del ginocchio, per eccessiva durezza, per colpo di bastone, per colpo con la punta del bastone, per carica alla balaustra e per carica da tergo, qualsiasi giocatore, compreso il portiere, sarà automaticamente allontanato per la restante parte dell'incontro (Penalità di Partita per Cattiva Condotta)

► 2. Quando ad un giocatore vengono inflitte contemporaneamente una penalità Maggiore ed una Minore, la penalità Maggiore sarà scontata per prima.

Questa regola sarà applicata quando entrambe le penalità sono inflitte allo **STESSO** giocatore. (vedere articolo 513).

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

501 - PENALITÀ MINORE

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

502 - PENALITÀ MINORE DI PANCA

Una **Penalità MINORE di PANCA**, comporta l'allontanamento dal ghiaccio di un giocatore qualsiasi della squadra punita, escluso il portiere, per **due minuti** di gioco effettivo durante i quali **non potrà essere sostituito**.

Se, mentre una squadra è in inferiorità numerica per una o più penalità minori o penalità minori di panca, la squadra avversaria segna un gol, la prima penalità inflitta è automaticamente terminata.

503 - PENALITÀ MAGGIORE

- a) Per una **PENALITÀ MAGGIORE**, qualsiasi giocatore, escluso il portiere, verrà allontanato dal ghiaccio per **cinque minuti** durante i quali **non potrà essere sostituito**. a meno che non sia applicato l'Art. 512.

- b) Quando ad un giocatore, o portiere, viene inflitta una **PENALITA' MAGGIORE**, deve essere inflitta automaticamente anche una **Penalità di Partita per Cattiva Condotta**.

504 - PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA

Per la sua prima **PENALITA' di CATTIVA CONDOTTA**, qualsiasi giocatore, escluso il portiere, verrà allontanato dal ghiaccio per **dieci minuti**; è consentita la sostituzione immediata del giocatore punito. Il giocatore la cui Penalità di Cattiva Condotta sia terminata, deve restare in panca dei puniti fino alla prima interruzione del gioco.

Per la sua seconda **PENALITA' di CATTIVA CONDOTTA**, qualsiasi giocatore, compreso il portiere, verrà allontanato dal ghiaccio per **tutto il tempo restante dell'incontro (Penalità di Partita per Cattiva Condotta)**, è permessa la sostituzione immediata.

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

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

► Ogni giocatore o dirigente al quale è stata inflitta una Grave Penalità di Partita per Cattiva Condotta è automaticamente sospeso, il che significa che il giocatore o il dirigente sarà sospeso per il prossimo incontro come minimo, e il suo caso sarà definito dalle Autorità competenti.

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

► 2. Un giocatore al quale è stata inflitta una Penalità di Partita è automaticamente sospeso, il che significa che il giocatore sarà sospeso per il prossimo incontro come minimo, e il suo caso sarà definito dalle Autorità competenti.

505 - PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA

Per una **PENALITA' di PARTITA per CATTIVA CONDOTTA**, qualsiasi giocatore, compreso il portiere o il dirigente, verrà allontanato dal ghiaccio ed inviato allo spogliatoio **per il resto dell'incontro**, sarà permessa l'immediata sostituzione del giocatore.

506 - GRAVE PENALITÀ DI PARTITA PER CATTIVA CONDOTTA (NUOVO)

- a) Dove sul Regolamento viene inflitta una **GRAVE PENALITA' di PARTITA per CATTIVA CONDOTTA**, a qualsiasi giocatore, o dirigente di squadra, ciò viene sostituito con una **PENALITA' di PARTITA**.
- b) Se ad un giocatore o Dirigente di squadra viene inflitta una **PENALITA' di PARTITA**, devono essere inflitti anche **5 minuti** di penalità.
- c) Ogni giocatore può scontare 5 minuti di penalità inflitti ad un Dirigente di squadra, nella stessa maniera della penalità minore di panca.

507 - PENALITÀ DI PARTITA

Per una **PENALITÀ di PARTITA**, qualsiasi giocatore, compreso il portiere, sarà allontanato dal ghiaccio ed inviato allo spogliatoio **per il resto dell'incontro**, sarà permessa la sostituzione del giocatore **dopo cinque minuti** di gioco effettivo.

508 - TIRO DI RIGORE

Per una infrazione che il regolamento punisce con il **TIRO DI RIGORE**, e purché tale infrazione comporti una **Penalità Minore**, la squadra non in fallo ha la possibilità di **optare per:**

- l'effettuazione del Tiro di Rigore senza che la penalità, anche se non viene segnato il gol, venga inflitta, oppure
- che sia punito il giocatore in fallo con una **Penalità Minore**.

Se tuttavia l'infrazione oltre al tiro di rigore comporta qualsiasi altra penalità, il tiro di rigore sarà decretato e la penalità inflitta sia che venga o non segnato un gol.

► **1.** Se il fallo in base al quale è stato concesso il Tiro di Rigore è stato commesso durante il tempo di gioco effettivo, il Tiro di Rigore sarà decretato ed eseguito immediatamente nella solita maniera, tenendo conto dell'eventuale vantaggio concesso dall'Arbitro alla squadra non in fallo. In tal caso sarà permessa la conclusione dell'azione, tale vantaggio terminerà con la fine del tempo di gioco di ogni periodo.

► **2.** Se il portiere abbandona la sua area prima che il giocatore abbia toccato il disco, o commetta qualsiasi fallo, l'Arbitro alzerà il braccio e lascerà terminare il tiro di rigore. Se il tiro è sbagliato, il Tiro di Rigore sarà ripetuto.

Se il Portiere abbandona la sua area troppo presto, l'Arbitro dovrà:

- la prima volta AMMONIRE il Portiere e quindi concedere un nuovo Tiro di Rigore.
- la seconda volta infliggere una Penalità di Cattiva Condotta e un nuovo Tiro di Rigore.
- La terza volta concedere il Gol.

► **3.** Il portiere può tentare di fermare il tiro in qualsiasi modo, con esclusione del lancio del bastone o di qualsiasi altro oggetto, nel qual caso sarà concesso un gol.

► **4.** Durante il tiro di rigore, se un giocatore qualsiasi della squadra avversaria dovesse tentare con una qualsiasi azione di distrarre il giocatore che sta effettuando il tiro, in modo da farglielo fallire, l'Arbitro deve concedere un secondo **Tiro di Rigore** ed infliggere una **Penalità di Cattiva Condotta** al giocatore in fallo.

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

- ▶ 2. Qualsiasi penalità aggiuntiva che è inflitta al portiere nella stessa interruzione di gioco, sarà applicata e sarà scontata da un altro giocatore della sua squadra, che si trovava sul ghiaccio nel momento in cui la penalità è stata inflitta.

509 - PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE

Il Capitano della squadra non in fallo seleziona e riporta all'Arbitro il numero di qualsiasi giocatore non penalizzato che effettuerà il tiro.

L'Arbitro farà annunciare il nome e il numero del giocatore, che non potrà essere in panca dei puniti né essergli stat inflitta una penalità ritardata.

I giocatori di entrambe le squadre devono ritirarsi oltre la linea rossa di centro campo e disporsi lungo il bordo del campo stesso.

L'Arbitro depone il disco nel punto di ingaggio a centro campo.

Soltanto un portiere può difendere la porta durante il tiro di rigore.

Il Portiere deve restare nella sua area di porta fino a quando il giocatore non ha toccato il disco.

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

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

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

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

- ▶ Il tempo richiesto per l'esecuzione del tiro di rigore, in qualsiasi periodo, non deve essere compreso nel tempo di gioco effettivo.

510 - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI AGGIUNTIVI

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

511 - PROCEDURA PER LA PENALITÀ AL PORTIERE

Un portiere non deve mai essere mandato in panca dei puniti.

Per una **Penalità Minore, per la prima Penalità Maggiore o per la prima Penalità di Cattiva Condotta** inflitte al portiere:

- ▶ Il portiere continuerà a giocare.

- ▶ La sua penalità verrà scontata da un altro giocatore della sua squadra che era sul ghiaccio nel momento in cui la penalità è stata inflitta e sarà designato dall'Allenatore o dal Dirigente tramite il Capitano

Per una **Penalità di Partita per Cattiva Condotta, per una Grave Penalità di Partita per Cattiva Condotta, per una Penalità di Partita** il portiere sarà allontanato dal ghiaccio per tutto il periodo restante dell'incontro.

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

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

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

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

512 - PENALITÀ COINCIDENTI

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

PENALITÀ COINCIDENTI

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

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

Vi è **UN' UNICA ECCEZIONE A QUESTA REGOLA :**

Quando entrambe le squadre sono sul ghiaccio **AL COMPLETO, NESSUNA SOSTITUZIONE** sarà permessa se è inflitta **solo UNA Penalità Minore** ad **UN giocatore di CIASCUNA squadra NELLA STESSA INTERRUZIONE DEL GIOCO.**

▶ Per l'applicazione di questa regola, la Penalità Minore e la Penalità Minore di Panca, sono considerate identiche.

513 - PENALITÀ RITARDATE

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

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

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

▶ Quando tre o più giocatori della stessa squadra, stanno contemporaneamente scontando delle penalità e secondo la regola delle penalità differite c'è, per il terzo punito, un sostituto

sul ghiaccio, nessuno dei tre giocatori puniti può rientrare sul ghiaccio finché il gioco non sia stato interrotto, a meno che, a causa del termine delle sua penalità, alla squadra punita, è consentito di avere più di quattro giocatori sul ghiaccio, portiere compreso, nel qual caso ai giocatori penalizzati è consentito di rientrare sul ghiaccio secondo l'ordine delle penalità.

► **1. Completare l'azione di gioco** della squadra **in possesso** del disco significa che il disco è entrato in possesso e controllato o diretto intenzionalmente o è stato fermato da un giocatore o portiere della squadra avversaria.

Il rimbalzo del disco su qualsiasi giocatore o sui pali della porta non completa l'azione di gioco.

► **2.** Se il disco entra nella porta della squadra non in fallo in seguito ad una azione di un suo giocatore, dopo che l'Arbitro ha segnalato una penalità, ma prima che il fallo venga fischiato, il gol sarà annullato e la penalità segnalata inflitta.

514 - IMPOSIZIONE DELLE PENALITÀ

Nel caso di un'infrazione al regolamento di gioco, come deve essere inflitta la penalità:

► Se la squadra del giocatore in fallo è **in possesso** del disco l'Arbitro deve interrompere il gioco immediatamente ed infliggere la penalità.

L'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio più vicino al luogo dove il gioco è stato interrotto, purché l'interruzione non sia avvenuta nella zona di attacco del giocatore che ha compiuto il fallo, nel qual caso l'ingaggio deve essere effettuato in zona neutra nel punto più vicino.

► Se la squadra del giocatore che ha compiuto il fallo è **NON è in possesso del disco**, l'Arbitro alzerà il braccio per segnalare che è stata rilevata una penalità, e al termine dell'azione della squadra in possesso del disco, deve fischiare ed infliggere la penalità.

► Se, dopo che l'Arbitro ha alzato il braccio, viene segnato un gol in qualsiasi modo alla squadra non in fallo, il gol sarà annullato e la penalità inflitta normalmente.

► Se, dopo che l'Arbitro ha alzato il braccio, viene segnato un gol dalla squadra non in fallo, il gol sarà valido e la prima **penalità Minore** non verrà inflitta. Tutte le altre penalità saranno inflitte. Se la squadra in fallo si trova in inferiorità numerica, le penalità Minore segnalata sarà cancellata ma le penalità dei giocatori in panca dei puniti dovranno essere scontate. Tutte le altre eventuali penalità che avvengono durante l'azione devono essere inflitte.

L'ingaggio avverrà in zona neutra in prossimità della linea blu della squadra che stava tirando il disco nel momento in cui è stato interrotto il gioco, salvo che, durante il periodo di penalità ritardata segnalata ad un giocatore della squadra **non in possesso del disco**, la squadra in possesso del disco liberi o tiri il disco dalla sua zona di difesa in modo che esca dalla balastra o sia non giocabile.

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

► **1. Colpire con il pomolo del bastone** è l'atto con cui un giocatore colpisce un avversario

con la parte terminale del bastone.

► **2. Tentare di colpire con il pomolo del bastone**

si intende il gesto di colpire con la parte terminale del bastone senza che vi sia alcun contatto.

► **1. Per carica scorretta** di un avversario, si intende quando essa viene effettuata con una spinta di più di due passi normali o lunghi.

► **2. Una penalità** per carica scorretta, a discrezione dell'arbitro deve essere inflitta, al giocatore che cerchi volutamente il contatto fisico con un avversario, dopo che l'Arbitro ha interrotto il gioco, se, a parere dell'Arbitro, il giocatore ha il tempo sufficiente, dopo l'interruzione di evitare il contatto.

► **3. Un portiere** che si trovi fuori della sua area di porta non è un soggetto da caricare liberamente. Una **penalità** per ostruzione o per carica scorretta deve essere fischiata in tutti i casi in cui un avversario cerchi un inutile contatto con il portiere.

FALLI COMPIUTI NEI CONFRONTI DI GIOCATORI

RIASSUNTO DELLE PENALITA'

a) Ad un giocatore che viene inflitta una penalità per le seguenti infrazioni, verrà, a discrezione dell'Arbitro, inflitta una:

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore +**
Automatica Penalità di **Partita** per **Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
- o
- Penalità di **Partita** (P.P.)

b) Ad un giocatore che ferisce un avversario deve essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una :

- Una penalità **Maggiore +**
Automatica Penalità di **Partita** per **Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
- o
- Penalità di **Partita** (P.P.)

c) Per le infrazioni agli Articoli **520, 522, 523, 525, 526, 530, 537, 539, 540**, **senza ferimento**, verrà inflitta, a discrezione dell'Arbitro una :

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore +**
Automatica Penalità di **Partita** per **Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)

520 - CARICA ALLA BALAUSTR

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

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
- o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

521 - COLPIRE CON IL POMOLO DEL BASTONE

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

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

Al giocatore che colpisce l'avversario con il pomolo del bastone deve essere inflitta una:

- **penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+P.P.C.C.)

Al giocatore che ferisce l'avversario con il pomolo del bastone deve essere inflitta una:

- **Penalità di Partita** (P.P.)

522 - CARICA SCORRETTA

Al giocatore che corra contro l'avversario, salti addosso all'avversario o carichi l'avversario deve essere inflitta a discrezione dell'Arbitro una:

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
- o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Al giocatore che corra contro, salti addosso o carichi il portiere avversario nella sua area di porta deve essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una:

- **penalità Minore** (2')
- o
- **penalità Maggiore** (5')

- ▶ 1. Una **carica da tergo** è una carica fatta ad un giocatore il quale, non vedendo l'avversario, non è in grado di proteggersi dall'urto nella parte posteriore del corpo.
- ▶ 2. Comunque, se un giocatore intenzionalmente gira il suo corpo per creare un contatto, non verrà considerata come carica da tergo.
- ▶ "Clipping" è l'azione di gettarsi con il proprio corpo attraverso o sopra le ginocchia dell'avversario, di caricare o di cadere sulle ginocchia dell'avversario dal di dietro, di fianco o frontalmente.
- ▶ Per **Carica con il bastone** si intende una carica fatta con il bastone tenuto con entrambe le mani, mentre nessuna parte del bastone tocca il ghiaccio.

523 - CARICA DA TERGO

A un giocatore che corra, salti, carichi o urti un avversario **da tergo**, deve essere inflitta una :

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

Un giocatore che con una **carica da tergo** **ferisce** un avversario, deve essere punito con una :

- Penalità di **Partita** (P.P.)

524 - CLIPPING

Al giocatore che effettua la carica definita "Clipping" oppure con la parte bassa del proprio corpo effettua una carica sopra o sotto le ginocchia di un avversario, deve essere inflitta una

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5' + P.P.C.C.)
- o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Un giocatore che con una **carica di tipo clipping** **ferisce** un avversario, deve essere punito, a con

- Penalità di **Partita** (P.P.)

525 – CARICA CON IL BASTONE

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

- Una penalità **Minore** (2')
- o

- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Un giocatore che con una **carica con il bastone** ferisce un avversario, deve essere punito, con una

- Una penalità di **Partita** (P.P.)

526 – USO SCORRETTO DEL GOMITO

Al giocatore che commette un fallo su di un avversario usando il gomito, deve essere inflitta una

- Una penalità **Minore** (2')
- o
- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Un giocatore che con una gomitata ferisce un avversario, deve essere punito, con una

- Una penalità di **Partita** (P.P.)

► Per l'applicazione di questa regola, se un giocatore si trova sul ghiaccio e l'altro giocatore fuori dal ghiaccio, sono da considerare entrambi come se fossero sul ghiaccio.

527 - ECCESSIVA DUREZZA

Ogni giocatore che, compiendo un'azione non permessa dal regolamento, causa o potrebbe causare una ferita all'avversario, deve essere punito con

- **Penalità di Partita** (PP)

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

- **Penalità di Partita** (PP)

528 – PUGNI E GIOCO DURO

Al giocatore che intenzionalmente si toglie il guanto o i guanti durante una rissa o un alterco, deve essere inflitta una

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

Al giocatore che per primo inizia a dare pugni deve essere inflitta una

- **Penalità di Partita** (PP)

Al giocatore che essendo stato colpito, reagisce con un pugno o tenta di dare un pugno, deve essere inflitta una

- **Penalità Minore** (2')

Al giocatore o portiere che per primo interviene in una rissa già iniziata, deve essere inflitta una

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

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

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

Se un giocatore viene coinvolto in una rissa fuori della zona di gioco, deve essere punito a discrezione dell'Arbitro, con una

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

Se un giocatore è ritenuto colpevole di praticare un gioco **inutilmente duro**, deve essere punito a discrezione dell'Arbitro, con una

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

Al giocatore che afferra o trattiene per la maschera facciale o per il casco o tira i capelli di un avversario, deve essere inflitta, a parere dell'Arbitro, una

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

529 – COLPIRE CON LA TESTA

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

- **Penalità di Partita** (P.P.)

530 – BASTONE ALTO

- a) E' vietato portare il bastone sopra la normale altezza delle spalle, pertanto ad ogni giocatore che contravviene a questa regola può essere inflitta, a parere dell'Arbitro, una
- penalità **Minore** (2')
 - o
 - penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+PPCC)
- b) Al giocatore che, portando o tenendo qualsiasi parte del suo bastone sopra la normale altezza delle spalle, causa una ferita con il suo bastone ad un avversario, deve essere inflitta una
- penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+PPCC)
 - o
 - Penalità di **Partita** (P.P.)
- c) Se tuttavia l'azione del bastone alto che ha causato una ferita è giudicata accidentale, al giocatore in fallo deve essere inflitta, una
- **doppia penalità Minore** (2'+2')
 -

531 – TRATTENUTA DELL'AVVERSARIO

Al giocatore che con le mani, con il bastone od in qualsiasi altra maniera, trattiene un avversario deve essere inflitta una

- penalità **Minore** (2')

Al giocatore che afferra o trattiene per la maschera facciale o per il casco o tira i capelli di un avversario, deve essere inflitta, a parere dell'Arbitro, una

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

532 – TRATTENUTA DEL BASTONE

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

- penalità **Minore** (2')

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

- ▶ 2. Per "controllo del disco" si intende l'azione di guidare il disco con il bastone. Se il disco, mentre è guidato, tocca un altro giocatore o il suo equipaggiamento e colpendo la porta se ne va, il giocatore non è più considerato in possesso del disco.
- ▶ 3. L'Arbitro, non interromperà il gioco, fintanto che la squadra attaccante ha il **controllo del disco**.
- ▶ 4. Il **fattore importante è la posizione del disco**. Per decretare un Tiro di Rigore o un gol, il disco **deve trovarsi completamente** fuori della linea blu di difesa.
- ▶ 5. L'intento di questa regola è di restituire una ragionevole opportunità di fare un gol, perduta a causa di un fallo da tergo.
- ▶ 1. Questa regola si applica alle azioni di ostruzione come
 - colpire il bastone di un avversario facendoglielo cadere dalle mani,
 - impedire ad un avversario che ha perso il suo bastone di rientrare in possesso,
 - spingere o tirare un bastone o un bastone rotto che si trova sul ghiaccio o qualsiasi altro oggetto, contro l'avversario che ha il controllo del disco.
- ▶ 2. L'**ultimo giocatore che ha toccato il disco**, escluso il portiere, deve essere considerato il giocatore **in possesso del disco**.
- ▶ 3. Se un giocatore attaccante **rimane deliberatamente nell'area di porta**, senza ostacolare il portiere, l'Arbitro deve interrompere il gioco e l'ingaggio sarà effettuato nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra.

533 – AGGANCIAMENTO CON IL BASTONE

Al giocatore che impedisce o cerca di impedire ad un avversario di avanzare agganciandolo con il suo bastone deve essere inflitta una

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

Al giocatore che ferisce un avversario agganciandolo con il bastone deve essere inflitta una

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

In **una situazione di contropiede**, se un giocatore che avanza con il disco fuori della sua zona di difesa, avendo come unico avversario solo il portiere, viene agganciato dal di dietro, perdendo in tal modo una ottima occasione di fare gol, gli deve essere concesso un

- **Tiro di Rigore**

Se, mentre il portiere è stato tolto dal ghiaccio, un giocatore che avanza con il disco fuori della sua zona di difesa, senza avere avversari fra sé e la porta, viene agganciato dal di

dietro, perdendo in tal modo una ottima occasione di fare gol, l'Arbitro fermerà immediatamente il gioco e decreterà un

- **Gol**

534 – OSTRUZIONISMO

Al giocatore che ostacola o che impedisce ad un avversario che non è in possesso del disco, di avanzare deve essere inflitta una

- **penalità Minore** (2')

Al giocatore che, dalla panca dei giocatori o dalla panca dei puniti, con il bastone o con il corpo, ostacoli il movimento del disco di un avversario durante un'azione di gioco, deve essere inflitta una

- **penalità Minore** (2')

Al giocatore che, con il bastone o con il corpo, ostacoli o impedisca i movimenti del portiere nella sua area di porta, deve essere inflitta una

- **penalità Minore** (2')

Quando il portiere è stato tolto dal ghiaccio, se qualsiasi membro della sua squadra, compreso il dirigente o l'allenatore illegalmente sul ghiaccio, con il bastone o con il corpo, ostacola il movimento del disco di un avversario, l'Arbitro decreterà un

- **Gol**

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

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

► 1. Il "tentativo di pungere con la punta del bastone" comprende tutte le azioni in cui sia compiuto il gesto, senza che peraltro l'avversario sia toccato.

► 2. **Colpire con la punta del bastone** è l'atto di colpire un avversario con la punta della pala del bastone, sia che il bastone sia usato con una o con entrambe le mani.

535 – CALCI AD UN GIOCATORE

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

- **Penalità di Partita** (P.P.)

536 – USO SCORRETTO DEL GINOCCHIO

Al giocatore che usa il ginocchio per compiere un fallo su di un avversario deve essere inflitta una

- **Una penalità Minore** (2')

o

- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Al giocatore che ferisce l'avversario usando il ginocchio per compiere un fallo deve essere inflitta una

- penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+PPCC)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

537 – COLPI INFERTI CON IL BASTONE

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

- Una penalità **Minore** (2')
o
- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ P.P.C.C.)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Al giocatore che, colpendo con il suo bastone, ferisce un avversario deve essere inflitta, una

- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+PPCC)
o
- Una penalità di **Partita** (P.P.)

Al giocatore che, durante una rissa, fa roteare il suo bastone davanti ad un avversario, deve essere inflitta una

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

538 – PUNGERE CON LA PUNTA DEL BASTONE

Al giocatore che tenta di colpire l'avversario con la punta della pala del bastone, deve essere inflitta una:

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

Al giocatore che colpisce l'avversario con la punta della pala del bastone, deve essere inflitta una:

- Una penalità **Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+P.P.C.C)

Al giocatore che ferisce l'avversario con la punta della pala del bastone, deve essere inflitta una:

- Penalità di **Partita** (P.P.)

Importante: Se, a parere dell'Arbitro, un giocatore sta indiscutibilmente agganciando il disco ed in tal modo ne viene in possesso, non gli deve essere inflitta nessuna penalità, anche se il giocatore in possesso del disco dovesse cadere.

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

▶ 2. Per **"controllo del disco"** si intende l'azione di guidare il disco con il bastone. Se il disco, mentre è guidato, tocca un altro giocatore o il suo equipaggiamento e colpendo la porta se ne va, il giocatore non è più considerato in possesso del disco.

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

▶ 4. Il **fattore importante** è **la posizione del disco**. Per decretare un Tiro di Rigore o un gol, il disco **deve trovarsi completamente** fuori della linea blu di difesa.

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

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

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

539 – SGAMBETTO

Al giocatore che usi il suo bastone, il ginocchio, il piede, il braccio, le mani o il gomito in modo tale da far inciampare o cadere l'avversario, deve essere inflitta a discrezione dell'Arbitro, una

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

Al giocatore che, sgambettandolo in qualsiasi maniera, ferisce un avversario deve essere inflitta :

- **Una penalità Maggiore + Automatica Penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5'+ PPCC)
- o
- **Una penalità di Partita** (P.P.)

In **una situazione di contropiede**, se un giocatore che avanza con il disco fuori della sua zona di difesa, avendo come unico avversario solo il portiere, viene sgambettato dal di dietro, perdendo in tal modo una ottima occasione di fare gol, gli deve essere concesso un

- **Tiro di Rigore**

Se, mentre il portiere è stato tolto dal ghiaccio, un giocatore che avanza con il disco fuori della sua zona di difesa, senza avere avversari fra se e la porta, viene sgambettato dal di dietro, perdendo in tal modo una ottima occasione di fare gol, l'Arbitro fermerà immediatamente il gioco e decreterà un

- **Gol**

540 - CARICA ALL'ALTEZZA DELLA TESTA (NUOVO)

a) A un giocatore che ccarichi o colpisca, con ogni parte del proprio corpo, un avversario all'altezza della testa deve essere inflitta a discrezione dell'Arbitro :

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

b) Colpi inferti all'altezza della testa durante una rissa od un alterco sono da punire secondo l'Art. 528 "Pugni e gioco duro".

c) Durante una carica, dove la testa di un giocatore e "spinta" o "forzata" contro il plexiglas o contro la balaustra, l'Arbitro deve infliggere la penalità secondo questa regola.

d) Non esistono cariche o colpi leciti all'altezza della testa.

e) Per una carica all'altezza della testa l'Arbitro, per indicare la penalità dovrà usare il segnale di "Eccessiva durezza"

ALTRE PENALITA'

550 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DA PARTE DEI GIOCATORI

a) Al giocatore che, durante l'incontro, contesta o discute una decisione di un ufficiale di gara deve essere inflitta una :

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

b) Se iniste in tale comportamento, gli deve essere inflitta una :

- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

c) Al giocatore che **intenzionalmente** tocca con le proprie mani od il bastone, trattiene o spinge o carica con le mani, con il bastone o con il corpo, sgambetta o colpisce in

qualsiasi maniera, o sputa ad un Ufficiale di gara, gli deve essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro una :

- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)
 - o
 - **penalità di Partita** (PP)
- d) Al giocatore che sputa verso un avversario o ad un Ufficiale di gara gli deve essere inflitta una :
- **penalità di Partita** (PP)
- e) Se qualsiasi giocatore che
- quando è penalizzato, non si reca immediatamente alla panca dei puniti o allo spogliatoio,
 - quando è fuori dal ghiaccio, usa un linguaggio irriverente ed oltraggioso verso gli ufficiali di gara o
 - quando è fuori dal ghiaccio, impedisce agli ufficiali di gara di svolgere il loro compito,
- alla sua squadra sarà inflitta una:
- **penalità Minore di Panca** (2')
- c) Al giocatore che,
- tira o spinge intenzionalmente il disco lontano dall'Arbitro che lo sta raccogliendo,
 - entra e si sofferma nell'area riservata agli arbitri mentre l'Arbitro sta parlando con gli altri ufficiali di gara
- gli deve essere inflitta una :
- **penalità di Cattiva Condotta** (10')

551 – INGIURIE AD UFFICIALI DI GARA DA PARTE DEI DIRIGENTI

- a) Se qualsiasi addetto alla squadra :
- usa un linguaggio osceno, irriverente o offensivo o fa dei gesti osceni verso qualsiasi ufficiale di gara o
 - ostacola in qualsiasi modo un ufficiale di gara
- alla sua squadra sarà inflitta una:
- **penalità Minore di Panca** (2')
- e se persiste, ad esso sarà inflitta una:
- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)
- b) Se qualsiasi addetto alla squadra :
- trattiene o colpisce un ufficiale di gara o
 - irride o impedisce il normale svolgimento della gara, o

- sputa verso un ufficiale di gara

e ad esso sarà inflitta una:

- **penalità di Partita** (PP)

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

552 – COMPORTAMENTO ANTISPORATIVO DA PARTE DEI GIOCATORI

a) Al giocatore che pronuncia una frase razziale o etnica, gli deve essere inflitta una :

- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

b) Al giocatore che si tuffa, al fine di far infliggere una penalità ad un avversario, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore per comportamento antisportivo** (2')

c) Se un giocatore usa un linguaggio osceno, blasfemo, ingiurioso verso chiunque, mentre si trova fuori dal ghiaccio, alla sua squadra sarà inflitta una:

- **penalità Minore di Panca** (2')

d) Se un giocatore sul ghiaccio,

- usa un linguaggio osceno, irrispettoso o oltraggioso nei confronti di qualsiasi persona sul ghiaccio o ovunque nello stadio, prima, durante o dopo la gara, ad eccezione della vicinanza della panca,
- in qualsiasi momento, batte con il bastone o con altro oggetto contro la balaustra,
- non si reca immediatamente alla panca delle penalità dopo aver partecipato ad una rissa o ad un alterco nel quale era coinvolto o se causa un ritardo nel recuperare il suo equipaggiamento
- Dopo l'ammonizione dell'Arbitro persiste ad incitare un avversario a commettere un'infrazione o
- deliberatamente lancia una parte dell'equipaggiamento, eccetto il bastone, fuori dal campo di gioco, gli deve essere inflitta una:
- **penalità di Cattiva Condotta** (10')

e) Se un giocatore si rende colpevole dei seguenti falli :

- continua nell'insubordinazione per la quale precedentemente gli è stata inflitta una penalità di cattiva condotta, o
- usa gesti osceni sul ghiaccio o in qualsiasi parte del campo di gioco, prima, durante e dopo la gara, gli deve essere inflitta una:
- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

- f) Se un giocatore mette in ridicolo o impedisce il normale svolgimento del gioco, o sputa ad una persona sul ghiaccio o in qualsiasi parte del campo, gli deve essere inflitta una:

- **penalità di Partita** (PP)

553 – COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DA PARTE DEI DIRIGENTI

- a) Se un qualsiasi addetto alla squadra,

- usa un linguaggio osceno o ingiurioso o fa dei gesti osceni verso qualsiasi persona o Ufficiale di gara
- colpisce la balaustra con un bastone o altro oggetto in qualsiasi momento,

alla sua squadra sarà inflitta una:

- **penalità Minore di Panca** (2')

- b) Se un addetto alla squadra è colpevole di qualsiasi comportamento non regolare, o continua nell'insubordinazione per la quale precedentemente gli era stata inflitta una penalità minore di panca gli deve essere inflitta una:

- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

554 – AZIONI TENDENTI A RITARDARE IL GIOCO

554 A) – DISCO IN MOVIMENTO

Il disco in qualsiasi momento deve essere tenuto in movimento. La squadra in possesso del disco nella sua zona di difesa, deve sempre giocare il disco in avanti verso la porta avversaria, i casi in cui:

- una **sola volta** il disco viene portato dietro la propria porta,
- le sia impedito di portare avanti il disco dai giocatori avversari, o
- la squadra è in **inferiorità numerica**.

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

Per la prima infrazione, l'Arbitro dovrà:

- **Ammonire**

il Capitano della squadra in fallo.

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

- **penalità Minore** (2')

A qualsiasi giocatore o portiere che trattenga, blocchi o giochi il disco con il bastone con i pattini o con il corpo lungo la balaustra con l'intento di causare una interruzione del gioco, tranne il caso in cui sia ostacolato da un avversario, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

554 B) – SPOSTAMENTO DELLA PORTA

Al giocatore che sposti deliberatamente la porta dalla sua posizione normale, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

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

- **Tiro di Rigore**

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

- **Tiro di Rigore**

Se un giocatore sposta deliberatamente la porta dalla sua normale posizione, quando il proprio portiere è stato tolto dal ghiaccio, deve essere decretato a favore della squadra non in fallo un:

- **Gol**

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

Al giocatore che deliberatamente tira il disco fuori del campo di gioco, o al portiere che tira il disco fuori del campo di gioco, o al giocatore o portiere che lancia o deliberatamente tira il disco con le mani o con il bastone fuori del campo di gioco, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

554 D) – MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

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

Il gioco non deve essere interrotto, né la partita deve essere ritardata, per la riparazione e l'assestamento dell'equipaggiamento o della divisa dei portieri. Il portiere che deve sistemare il suo equipaggiamento deve lasciare il ghiaccio e il portiere di riserva provvederà immediatamente a sostituirlo. Per qualsiasi infrazione a questa regola al giocatore o al portiere dovrà essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

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

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

- **penalità Minore** (2')

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

Alla squadra che dopo aver segnato un gol ha più di un cambio di giocatori sul ghiaccio deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

554 G) – INFRAZIONE DURANTE LA PROCEDURA DELL'INGAGGIO

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

- **penalità Minore di Panca** (2')

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

- **penalità Minore** (2')

► Al giocatore colpevole, non deve essere permesso di partecipare al gioco, fino a che l'equipaggiamento irregolare non è stato rimosso a posto o sostituito.

- 1. Per "bastone rotto" si intende un bastone che a giudizio dell'Arbitro, non è idoneo per giocare.
- 2. Un giocatore può partecipare al gioco anche senza bastone.

555 – EQUIPAGGIAMENTO IRREGOLARE O PERICOLOSO

- a) Il giocatore che indossa il suo equipaggiamento in modo tale da causare una ferita ad un avversario, o a se stesso o indossa un equipaggiamento non autorizzato, deve essere allontanato dal ghiaccio e alla sua squadra deve essere inflitta una **AMMONIZIONE**.

Se un portiere non indossa il suo equipaggiamento, ad eccezione dei guanti, casco e parastinchi, sotto la sua divisa da gioco, deve essere allontanato dal ghiaccio ed alla sua squadra deve essere inflitta una **AMMONIZIONE**.

Tutti i giocatori della categoria Under 20 che non indossano la maschera facciale completa nelle competizioni della I.I.H.F. devono usare un PARADENTI. Ogni giocatore che non usa il paradenti, verrà allontanato dal ghiaccio ed alla sua squadra deve essere inflitta una **AMMONIZIONE**.

Per la seconda infrazione da parte di un giocatore della stessa squadra alle suddette regole, l'Arbitro deve infliggere al giocatore in fallo una :

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

- b) Al giocatore o portiere che usa o indossa pattini, bastoni o equipaggiamento illegale o pericoloso, deve essere allontanato dal ghiaccio ed alla sua squadra deve essere inflitta una **AMMONIZIONE**.

Per la seconda infrazione da parte di un giocatore della stessa squadra alla suddetta regola, l'Arbitro deve infliggere al giocatore in fallo una :

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

- c) Se un giocatore sul ghiaccio, perde il casco durante il gioco, deve rimettersi il casco nella giusta posizione e correttamente allacciato, oppure tornare alla propria panca.

Se un giocatore partecipa al gioco, in qualsiasi maniera, senza il casco correttamente allacciato, l'Arbitro dovrà infliggergli una :

- **penalità Minore per Equipaggiamento irregolare** (2')

Se la squadra non in fallo è in possesso del disco nel momento in cui è stata commessa l'infrazione, l'Arbitro dovrà segnalare una Penalità ritardata. Nessun ammonimento al giocatore da parte dell'Arbitro.

- d) Al giocatore che indossa guanti da gioco, ai quali sia stato tolto o rimosso una parte o tutto il palmo per consentire l'uso della mano nuda, deve essere inflitta una :

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

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

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

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

- **penalità Minore di Panca** (2')

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

- **penalità Minore** (2')

556 – BASTONE ROTTO

Un giocatore o il portiere il cui bastone è rotto, non può ricevere un bastone lanciato sul ghiaccio, può però riceverne uno da un compagno di squadra senza doversi recare alla propria panca.

Se un giocatore non lascia cadere immediatamente sul ghiaccio il bastone rotto, gli deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

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

Se è identificato il giocatore che dalla panca dei giocatori, lancia un bastone nuovo al portiere, a quel giocatore deve essere inflitta una:

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

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

Se un addetto alla panca dei giocatori gli lancia un bastone nuovo dalla panca dei giocatori, alla sua squadra deve essere inflitta una:

- **penalità Minore di Panca** (2')

e all'addetto alla panca dei giocatori, deve essere inflitta una:

- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (PPCC)

Se il bastone è lanciato da una persona non identificata che si trova in prossimità della panca dei giocatori, alla squadra sarà inflitta una:

- **penalità Minore di Panca** (2')

Se il portiere si reca alla panca dei giocatori, durante un'interruzione di gioco, per sostituire il suo bastone, gli deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

► Tuttavia, al portiere è concesso di recarsi alla sua panca e sostituire il suo bastone, quando il gioco è in corso.

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

- **penalità Minore** (2')

557 – CADUTA SUL DISCO DI UN GIOCATORE

Al giocatore, escluso il portiere, che deliberatamente cade sopra, trattiene o nasconde il disco sul suo corpo, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

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

- **Tiro di Rigore**

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

- **Go!**

558 – CADUTA SUL DISCO DEL PORTIERE

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

- **penalità Minore** (2')

▶ A un giocatore è concesso di fermare, colpire o spingere il disco sul ghiaccio, con le sue mani.

In ogni caso, **NESSUN GOL** può essere convalidato se il disco è stato lanciato da un giocatore attaccante con la mano, anche se esso è deviato in porta da un qualsiasi giocatore o da un ufficiale di gara.

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

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

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

▶ 3. L'Addetto alla panca dei Puniti prenderà nota del tempo e lo comunicherà all'Arbitro alla prima interruzione di gioco.

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

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

- **penalità Minore** (2')

Ad ogni giocatore, escluso il portiere, che raccoglie dal ghiaccio il disco con la sua mano, sarà inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

Ad ogni giocatore, escluso il portiere, che raccoglie dal ghiaccio il disco con la sua mano, sarà decretato alla squadra non in fallo, un:

- **Tiro di Rigore**

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

Al portiere che trattiene il disco per più di **tre secondi**, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

disco in avanti, disco che è giocato per primo da un compagno di squadra, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

Al portiere che nasconde intenzionalmente il disco nei suoi parastinchi, deve essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

561 – OSTRUZIONISMO DA PARTE DI SPETTATORI

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

- **Penalità di Partita** (PP)

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

Ad ogni giocatore, esclusi quelli puniti ai sensi dell'art. 564, che abbandona la panca dei puniti o la panca dei giocatori e che per tale azione è stato punito con una penalità Minore, una penalità Maggiore o una penalità di Cattiva Condotta, gli dovrà essere automaticamente inflitta una:

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

Se un giocatore entra in gioco in modo irregolare ed ostacola un giocatore della squadra avversaria che tra se ed il portiere non ha più avversari, l'Arbitro deve decretare un:

- **Tiro di Rigore**

Se, quando il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, un giocatore entra in gioco in modo irregolare ed ostacola un giocatore della squadra avversaria, l'Arbitro deve decretare un:

- **Gol**

► 1. La sostituzione effettuata prima di una rissa deve essere permessa, a condizione che i giocatori sostituiti in tal modo non partecipino all'alterco.

► 2. Se giocatori di entrambe le squadre abbandonano le rispettive panche nello stesso momento, il primo giocatore identificato di ciascuna squadra, sarà punito ai sensi di questo articolo.

► 3. Al fine di determinare quale giocatore per primo ha abbandonato la propria panca dei giocatori, l'Arbitro potrà consultare i Linesman o gli ufficiali di gara che sono fuori dal ghiaccio.

► 4. Ai sensi di questo articolo possono essere inflitte fino ad **un massimo di cinque penalità di Cattiva Condotta e/o penalità di Partita per Cattiva Condotta** per squadra.

563 – GIOCATORI CHE ABBANDONANO LA PANCA DEI PUNITI

Tranne che alla fine di ogni tempo o al termine della propria penalità, ad un giocatore punito, che abbandona la panca delle penalità prima che il tempo della sua penalità sia terminato, dovrà essere inflitta una:

- **penalità Minore** (2')

Se la regola è violata durante un'interruzione di gioco causata da una rissa, al giocatore in fallo dovrà essere inflitta una:

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

che dovrà essere scontata al termine della precedente penalità.

Se un giocatore che sta scontando una penalità in panca dei puniti, e che deve essere sostituito al termine della penalità, non si reca immediatamente alla propria panca dei giocatori prima che avvenga la sostituzione, alla sua squadra deve essere inflitta una:

- **Penalità Minore di Panca** (2')

564 – GIOCATORI CHE ABBANDONANO LE PANCHE DURANTE UNA RISSA

Durante una rissa nessun giocatore può abbandonare la panca dei giocatori o la panca dei puniti. Al primo giocatore che abbandona la panca dei giocatori o la panca dei puniti, deve essere inflitta una:

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

Ad ogni altro giocatore che abbandoni la panca dei giocatori o la panca dei puniti deve essere inflitta una:

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

565 – DIRIGENTI CHE ABBANDONANO LA PANCA

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

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

566 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA IN CAMPO

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

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

- **Penalità Minore di Panca** (2')

Se tale incidente si dovesse ripetere, all'Arbitro non rimane che dichiarare **partita vinta** alla squadra non in fallo.

► Se un giocatore o un portiere depone la parte di bastone rotto gettandolo sul ghiaccio lungo la balaustra (non fuori dal campo) senza ostacolare il gioco o un giocatore avversario, non deve essere decretata alcuna penalità.

567 – RIFIUTO DI GIOCARE – SQUADRA NON IN CAMPO

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

Se la squadra riprende il gioco entro questi due minuti, l'Arbitro deve infliggere una:

- **Penalità Minore di Panca** (2')

Se al termine dei due minuti la squadra si rifiuta di entrare sul ghiaccio, all'Arbitro non rimane che dichiarare **partita vinta** alla squadra non in fallo.

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

a) Ad ogni giocatore o portiere, che lanci il proprio bastone o parte di esso, fuori dal campo di gioco, deve essere inflitta, a discrezione dell'Arbitro, una:

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

b) Se il lancio del è commesso per protestare contro una decisione arbitrale, l'Arbitro dovrà infliggere al giocatore in fallo una :

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

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

a) Ad un giocatore o portiere mentre si trova sul ghiaccio, che lanci il proprio bastone o parte di esso, o altro oggetto in direzione del disco, in zona di attacco o in zona neutra, deve essere inflitta una:

- **penalità Maggiore +**
- **penalità di Partita per Cattiva Condotta** (5+PPCC)

b) Se un giocatore, un portiere o un addetto alla panca dei giocatori della squadra in difesa lancia il proprio bastone o parte di esso, o altro oggetto, in direzione del disco che si trova in zona di difesa, l'Arbitro deve lasciare completare l'azione di gioco e se non viene segnato un goal, deve essere decretato in favore della squadra non in fallo un:

- **Tiro di Rigore**

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

- **Gol**

► La posizione del disco è il fattore determinante in tale situazione. Il disco deve essere completamente fuori della linea blu di difesa per decretare il tiro di rigore.

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

Se un giocatore che controlla il disco fuori della sua zona di difesa e non ha altri avversari che il portiere tra se e la porta e viene ostacolato da un bastone o pezzo di esso o qualsiasi altro oggetto, lanciato o tirato da un giocatore o dirigente della squadra in difesa, l'Arbitro deve concedere alla squadra non in fallo un:

- **Tiro di Rigore**

Se, mentre il portiere avversario è stato tolto dal ghiaccio, un giocatore della stessa squadra che si trova sul ghiaccio, lancia un bastone o pezzo di esso o qualsiasi altro oggetto, in direzione del disco, impedendo in tal modo un tiro a porta vuota, l'Arbitro deve concedere alla squadra non in fallo un:

- **Gol**

571 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI

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

- **Penalità Minore** (2')

572 – COMPORTAMENTO DEL CAPITANO O DEL SOSTITUTO CAPITANO

- **Questo Articolo viene eliminato in quanto compreso nell'Art. 201**

573 – TROPPI GIOCATORI SUL GHIACCIO

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

- **Penalità Minore di Panca** (2')

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

- **Tiro di Rigore**

574 – CAMBIO DELLA FORMAZIONE DI INIZIO (ELIMINATO)

Se dal Capitano della squadra avversaria, prima del secondo ingaggio del primo tempo, è segnalato all'Arbitro un cambio nella formazione di inizio indicata sul foglio di arbitraggio dall'altra squadra, l'Arbitro deve infliggere alla squadra in fallo una:

- **Penalità Minore di Panca** (2')

575 – VIOLAZIONE DELLA PROCEDURA DEL CAMBIO DEI GIOCATORI

- a) Se una squadra cerca di effettuare un cambio di uno o più giocatori dopo il periodo di tempo assegnato, l'Arbitro deve rimandare il o i giocatori alla panca e **AMMONIRE** la squadra.
- b) Per ogni successiva infrazione di questa procedura, in qualsiasi momento nel corso della gara, dovrà essere inflitta una:
 - **Penalità Minore di Panca** (2')

590 – PENALITÀ DEL PORTIERE

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

► Le specifiche penalità del portiere sono descritte nei seguenti articoli:

- 509 Procedure per il tiro di rigore
- 554c Tiro o lancio del disco fuori del campo di gioco
- 556 Bastone rotto
- 558 Caduta sul disco
- 560 Gioco del disco con le mani
- 568 fino 570 Lancio del bastone o di altri oggetti

591 – PORTIERE CHE OLTREPASSA LA LINEA ROSSA DI CENTRO

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

- **Penalità Minore** (2')

592 – PORTIERE CHE SI RECA ALLA PANCA DURANTE UNA INTERRUZIONE

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

- **Penalità Minore** (2')

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

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

- **Penalità Minore** (2')

594 – PORTIERE CHE DEPONE IL DISCO SOPRA LA PORTA

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

- **Penalità Minore** (2')

► Le maschere facciali complete devono essere costruite in modo tale che non siano attraversate dal disco o dalla pala del bastone.

► Gli articoli 650 e 651 si applicano per i giocatori :

- Nati nel 1981 - per la stagione 1998/1999
- Nati nel 1982 - per la stagione 1999/2000
- Nati nel 1983 - per la stagione 2000/2001
- Nati nel 1984 - per la stagione 2001/2002

► Le maschere facciali complete devono essere costruite in modo tale che non siano attraversate dal disco o dalla pala del bastone.

**REGOLAMENTO SPECIFICO PER L'HOCKEY
FEMMINILE**

600 – MASCHERE FACCIALI INTEGRALI PER LE DONNE

Maschere facciali integrali, in regola con gli standard internazionali, devono essere indossate dalle donne che giocano l'hockey.

601 – CARICHE NELL'HOCKEY FEMMINILE

Nell'hockey su ghiaccio femminile, se un giocatore effettua una carica intenzionale, gli deve essere inflitta una:

- penalità **Minore** (2')
- o
- penalità di **Maggiore** (5')

**REGOLAMENTO SPECIFICO PER LA CATEGORIA
JUNIOR U 18**

650 – MASCHERE FACCIALI INTEGRALI JUNIOR U 18 E PER I PIÙ GIOVANI

I giocatori e i portieri, delle categorie di età Under 18 ed inferiori, devono indossare maschere facciali integrali corrispondenti alle norme internazionali.

651 – PROTEZIONE DEL COLLO E DELLA GOLA JUNIOR U 18 E PER I PIÙ GIOVANI

I giocatori e i portieri, delle categorie di età Under 18 ed inferiori, devono indossare una protezione del collo e della gola.

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

APPENDICE 1 – NORME PER LA PUBBLICITA'

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

- Federazione Internazionale Hockey su Ghiaccio per quanto relativo i Campionati IIHF,
e
- Associazioni Nazionali per quanto riguarda tutti gli incontri, nazionali o internazionali, giocati sul loro territorio.

APPENDICE 2 – CONTEGGIO ALLA ROVESCIA PER LA PARTITA E PROCEDURE PER IL RISCALDAMENTO

Il seguente conteggio alla rovescia deve essere seguito prima di tutti gli incontri di hockey su ghiaccio della IIHF:

Tempo

-60 min	Le squadre forniscono al Marcatore Ufficiale il modulo con la composizione delle squadre.
-40 min	Le squadre scendono in campo per un riscaldamento di 20 minuti. L'orologio inizia il conteggio alla rovescia di 20 minuti.
-20 min	La sirena annuncia la fine del riscaldamento. Le squadre lasciano il ghiaccio. La pista è ripulita. L'orologio inizia il conteggio alla rovescia di 20 minuti. I Dirigenti delle squadre forniscono la formazione di inizio al Marcatore Ufficiale.
-3 min	L'Arbitro ed i Linesman entrano in pista.
-2 min	Le squadre entrano in pista.
-15 sec	L'Arbitro chiama le squadre all'ingaggio a centro campo.
0	Inizio.

ANNUNCI:

GOL ED ASSISTENZE

Goal per la Squadra A segnato dal numero 98, Jean LEWIS, assistito dal numero 53, Peter POPOV; e dal numero 16, Chris CHEN. Tempo; minuto 36 e 12 secondi.

PENALITÀ

Al minuto 42 e 17 secondi, penalità per la squadra A; numero 98, due minuti per ritardo del gioco; e alla squadra B al numero 7; 5 minuti per colpo di bastone.

→ La penalità della squadra ospite deve essere annunciata per prima.

→ Nel caso in cui il giocatore punito non può recarsi alla panca delle penalità, o in caso di penalità del portiere:

La penalità sarà scontata dal giocatore numero 2, Paul JAMES.

TERMINE DELLE PENALITÀ

Fine della penalità per la squadra A (se la squadra sta scontando altre penalità) o

La squadra A è al completo (se la squadra non sta scontando altre penalità) o

Entrambe le squadre sono al completo (se per entrambe le squadre non vi sono altre penalità)

CONTROLLO DEL GIUDICE DEL VIDEO GOL

Il gioco viene rivisto.

TIME OUT

Time out richiesto dalla squadra A.

TEMPO RESTANTE AL TERMINE DEL PERIODO/DELL'INCONTR

Un minuto al termine del primo/secondo tempo.

Due minuti al termine dell'incontro (al termine del terzo tempo)

APPENDICE 3 – COMUNICAZIONI UFFICIALI

A3.1 ANNUNCI OBBLIGATORI CHE DEVONO ESSERE FATTI DALLO SPEAKER

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

- Gol ed Assistenze
- Penalità
- Fine delle Penalità
- Controllo del gioco da parte dei Giudici mediante il Video

- Time Out
- Tempo rimanente da giocare nei periodi

APPENDICE 4 – DOVERI DEGLI UFFICIALI DI GARA

A4.1 ARBITRO O LINESMAN INABILE - PRIMA DELLA PARTITA

Se, per qualsiasi motivo, gli Arbitri o i Linesman designati sono impossibilitati ad arrivare sul luogo della partita, i responsabili delle due squadre devono accordarsi sulla sostituzione dell'Arbitro e/o dei Linesman. Se non riescono ad accordarsi, sarà demandato alla autorità competenti di designare altri Ufficiali di gara.

A4.2 ARBITRO O LINESMAN INABILE – DURANTE LA PARTITA

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

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

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

► Se l'Ufficiale di gara rientra durante il corso dell'incontro, deve immediatamente rimpiazzare l'ufficiale di gara sostituto.

A4.3 SISTEMA A TRE ARBITRI

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

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

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

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

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

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

L'Arbitro deve **infliggere e riportare** al Marcatore Ufficiale **le penalità** previste in caso di infrazione del regolamento di gioco.

Egli deve **assegnare i gol realizzati**.

► L'Arbitro, nel caso di gol contestati, prima di prendere la una decisione, che sarà quella definitiva, può consultare i Linesman e il Giudice di Porta.

L'Arbitro deve **riportare** al Marcatore Ufficiale il nome o il numero del giocatore che ha segnato il gol e quello dei giocatori ai quali vanno attribuite **le assistenze**.

- ▶ Nei Campionati IIHF Gruppo A, le assistenze sono indicate dal Marcatore Ufficiale. Alla prima interruzione del gioco, deve far comunicare al pubblico mediante gli altoparlanti, il motivo per la mancata concessione di un gol. Egli può effettuare la misurazione di qualsiasi equipaggiamento, a sua discrezione o se richiesto dal Capitano di una squadra (Articolo 260). Egli deve chiamare le squadre sul ghiaccio al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco. Egli effettua l'ingaggio all'inizio di ogni periodo di gioco e dopo che è stato segnato un gol.

A4.6 COMPITI DELL'ARBITRO DOPO LA PARTITA

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

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

- **Penalità di Partita per Cattiva Condotta**
- **Gravi Penalità di Partita per Cattiva Condotta**
- **Penalità di Partita**

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

A4.7 COMPITI DEI LINESMAN

I Linesman devono accertare ogni infrazione del regolamento e fermare il gioco con il fischietto, per:

- Fuorigioco
 - liberazione vietata
 - disco fuori dal campo, non giocabile o fermato da persona non avente diritto
 - porta spostata dalla sua posizione normale
 - posizione non corretta che può verificarsi durante l'ingaggio
 - anticipata sostituzione del portiere
 - ostruzionismo da parte del pubblico
 - giocatori feriti
 - passaggio con la mano ad un compagno di squadra
 - colpi al disco con il bastone alto
- ▶ Il Linesman interromperà il gioco in caso di passaggio del disco con la mano o per colpo al disco con il bastone altro, se è chiaro che l'Arbitro non ha osservato l'infrazione. Il Linesman potrà interrompere il gioco e riferire all'Arbitro le penalità concernenti:
 - troppi giocatori sul ghiaccio
 - bastoni o qualsiasi cosa gettata sul ghiaccio in prossimità della panca dei giocatori o della panca dei puniti

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

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

Deve inoltre dare immediatamente la sua versione nel caso di:

- Penalità **Minori di Panca**
- Penalità **Maggiori**
- Penalità di **Cattiva Condotta**
- Penalità di **Partita per Cattiva Condotta**
- **Grave** penalità di **Partita per Cattiva Condotta**
- Penalità di **Partita**

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

A4.8 SISTEMA A DUE ARBITRI

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

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

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

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

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

Gli Arbitri devono infliggere e riportare al Marcatore Ufficiale le penalità previste in caso di infrazione del regolamento di gioco.

Essi devono fermare il gioco per qualsiasi infrazione del regolamento.

Essi devono assegnare i gol realizzati.

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

Essi devono far comunicare al pubblico mediante gli altoparlanti, il motivo per la mancata concessione di un gol.

Essi possono effettuare la misurazione di qualsiasi equipaggiamento, a loro discrezione o se richiesto dal Capitano di una squadra (Articolo 260).

Essi devono chiamare le squadre sul ghiaccio al momento stabilito per l'inizio di ogni periodo di gioco.

Essi devono effettuare gli ingaggi ad ogni interruzione del gioco.

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

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

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

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

- Penalità di **Partita per Cattiva Condotta**
- Penalità di **Partita**

A4.20 UFFICIALI DI GARA CHE OPERANO FUORI DAL GHIACCIO

A4.21 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE PRIMA DELLA GARA

Il Marcatore Ufficiale dovrà farsi consegnare dall'Allenatore o al Dirigente di entrambe le squadre:

- la lista di tutti i giocatori autorizzati
- la formazione di inizio

Questa informazione verrà comunicata al Dirigente o all'Allenatore della squadra avversaria (vedere Appendice 2 – Conteggio alla rovescia per la partita e Procedure per il riscaldamento)

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

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

A4.22 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DURANTE LA GARA

Il Marcatore Ufficiale dovrà registrare nel Foglio di Arbitraggio:

i gol segnati,

il numero di maglia dei giocatori che hanno i gol e i giocatori ai quali sono state attribuite assistenze,

i giocatori di entrambe le squadre che erano sul ghiaccio quando il gol è stato segnato, tutte le penalità imposte dagli arbitri con il numero dei giocatori puniti, l'infrazione per la quale sono stati puniti, il tempo nel quale la penalità è stata inflitta e la durata di ciascuna penalità, i Tiri di Rigore concessi con il nome del giocatore che ha effettuato il tiro ed il risultato del tiro di rigore,

- il tempo di entrata in gioco del portiere sostituto.

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

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

Il Marcatore Ufficiale avrà le seguenti responsabilità:

- la corretta registrazione delle penalità e dei gol segnati sul tabellone,
- controllare che il tempo scontato dai giocatori penalizzati, sia esatto,
- richiamare immediatamente l'attenzione dell'Arbitro per qualsiasi discordanza tra l'orologio del tabellone e l'orologio ufficiale,
- fare qualsiasi rettifica richiesta dall'Arbitro,
- avvisare l'Arbitro quando lo stesso giocatore riceve la seconda penalità Maggiore o la seconda penalità di Cattiva Condotta nello stesso incontro.

A4.23 MANSIONI DEL MARCATORE UFFICIALE DOPO LA GARA

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

A4.24 CRONOMETRISTA

Il Cronometrista dovrà registrare:

- il conteggio alla rovescia prima della partita (Appendice 2 – Conteggio alla rovescia prima della partita e procedure del riscaldamento),
- l'ora di inizio e la fine di ogni periodo di gioco e del termine dell'incontro,
- i 15 minuti di intervallo fra un tempo e l'altro,
- tutto il tempo effettivo di gioco della partita,
- l'ora di inizio e di fine di tutte le penalità,
- l'ora di inizio e la fine del tempo supplementare.

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

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

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

A4.25 ANNUNCIATORE (SPEAKER)

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

- i gol e le assistenze attribuite,
- le penalità,
- la fine delle penalità,
- l'ultimo minuto di gioco del primo e del secondo periodo di gioco,
- gli ultimi due minuti di gioco dell'incontro.

▶ Vedere l'Appendice 3 per la formulazione degli annunci ufficiali.

A4.26 ADDETTI ALLE PANCHE DELLE PUNALITÀ

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

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

- fornire al giocatore penalizzato, se lo richiede, quanto tempo manca al termine della penalità,
- permettere al giocatore penalizzato, il rientro in gioco, al termine della penalità,
- informare il Marcatore Ufficiale se un giocatore abbandona la panca dei puniti prima del termine della penalità.

SEGNALI DEGLI ARBITRI

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION



HOCKEY SU GHIACCIO

REGOLAMENTO UFFICIALE DI GIOCO
2002 – 2006

G.A.H.G. – F.I.S.G.

C.O.N.I.
FEDERAZIONE ITALIANA SPORT GHIACCIO

ITALIANO

Questa edizione sostituisce tutte le precedenti

TRADOTTO DALL'INGLESE DAL C.D. / G.A.H.G.

Copyright by IIHF