



Officiating Committee

**DIRETTIVE ED ISTRUZIONI
Stagione 2018 - 2019**

1a parte - Generale

Riassunto delle direttive, istruzioni ed estratti importanti del regolamento

Indice

1a Parte-Generale

1. Direttive

- 1.1 Pulizia del ghiaccio dopo il lancio di oggetti
- 1.2 Mezzi di comunicazione
- 1.3 Rapporti
- 1.4 Rapporto completo – Checklist
- 1.5 Shake-Hand
- 1.6 Giocatori feriti
- 1.7 Ancoraggio porte – Forare buchi
- 1.8 Diritto di giocare – controllo - lista giocatori MyHockey
- 1.9 Diritto di giocare – giocatori sospesi
- 1.10 Foglio di partita – Verifica dopo la partita

2. Appunti

- 2.1 Foglio partita – Codice delle penalità
- 2.2 Foglio partita – Registrazione delle penalità sul foglio partita
- 2.3 Protesto durante la partita
- 2.4 Equipaggiamento e classi di età
- 2.5 Indice dei documenti importanti per gli arbitri
 - Spese arbitri (*veda regolamento arbitrale*)
 - Qualificazione e convocazione degli arbitri (*veda regolamento arbitrale*)

3. Estratti del regolamento

- 3.1 Diritto di giocare - controllo
Controllo dell'identità
- 3.2 Regolamenti tecnici delle installazioni delle piste di ghiaccio
- 3.3 Amministrazione giuridica

Domande o commenti sono da inoltrare direttamente all'Head of Referee Management o al Referee-in-Chief

1. DIRETTIVE

1.1 Pulizia del ghiaccio in seguito al lancio di oggetti

L'arbitro deve decidere velocemente se vuole che il ghiaccio venga pulito oppure no. Deve inoltre comunicarlo rapidamente allo speaker. Lo speaker dev'essere pronto ad effettuare immediatamente il comunicato, così da risparmiare tempo. *(per la LN esistono delle direttive complementari, vedi seconda parte).*

1.2 Mezzi di comunicazione

I natel, gli I-Phone, gli I-Pad, ecc. non possono essere utilizzati per questioni private a partire da 15 minuti prima dell'inizio della partita e fino a 15 minuti dopo la fine della partita.

1.3 Rapporto - Arbitro

Questo formulario dev'essere utilizzato per tutte le infrazioni commesse dai giocatori e dagli ufficiali di squadra (vedi elenco sul formulario).

L'intestazione deve sempre essere completamente compilata e alla voce descrizione dei fatti bisogna sempre descrivere il fatto avvenuto. Indicare solo l'articolo del regolamento non basta. Questo è fondamentale per far sì che le autorità competenti possano prendere una decisione.

1.3.1 Rapporto per avvenimenti speciali

Questo formulario è da usare per tutte le altre comunicazioni (organizzazione del luogo d'incontro, sicurezza, fuochi artificiali, ecc.).

1.3.2 Rapporto - Spedizione

Vedi seconda parte (LN) rispettivamente terza parte (RL)

1.3.3 Allestimento di un rapporto – raggiungibilità – scadenze

Un arbitro che fa rapporto dev'essere raggiungibile per le seguenti 72 ore.

1.4 CHECKLIST – Il mio rapporto è completo?

Intestazione del rapporto	Completamente compilata
Cosa	Infrazione della regole – indicazione numero della regola
Dove	Sul ghiaccio, panca dei giocatori o penalizzati, fuori dal campo di gioco, durante il tragitto verso lo spogliatoio o il veicolo, fuori dallo stadio.
Quando	Durante il gioco, durante un'interruzione di gioco, durante la pausa, prima o dopo la partita.
Chi	Giocatori, ufficiali, funzionari dei club, spettatori. Chi ha omesso di fare qualcosa
Come	Descrizione dettagliata dell'avvenimento. In caso di ferimenti indicare cosa si è visto, come il giocatore ha lasciato il ghiaccio, se ha potuto ancora continuare a giocare, dopo quanto tempo, ecc.
Firma	Nome (non mettere il numero di natel o di telefono)

1.5 Shake-Hand

All'inizio della partita non si dà la mano agli allenatori, ma si può fare un cenno passando davanti alle panche. C'è abbastanza tempo per salutare gli allenatori prima della partita, se lo giudicate necessario.

1.6 Giocatori feriti

Quando un giocatore si ferisce è competenza dell'arbitro principale effettuare un controllo. I guardalinee devono concentrarsi sugli altri giocatori e non giocare ai samaritani.

1.7 Ancoraggio porta – Forare buchi

Si sconsiglia agli arbitri di forare buchi nel ghiaccio per ancorare le porte. Il proprietario della pista può rendere responsabile l'arbitro nel caso di danni.

1.8 Diritto di giocare – Controllo prima della partita

1. Una **lista** giornaliera attuale del **MyHockey** può essere stampata dai Club. Un giocatore che è registrato nel sistema Reporter con un numero di licenza è sempre tesserato, perché altrimenti non apparirebbe sul foglio partita.
2. L'arbitro ha il permesso di effettuare un controllo dell'identità. Il giocatore coinvolto dev'essere in possesso di un documento ufficiale valido o di una fotocopia ben riconoscibile. Se il giocatore non è in grado di dimostrare la sua identità non ha il permesso di partecipare alla partita e l'arbitro ha l'obbligo di fare rapporto.
3. All'inizio della partita l'arbitro deve controllare se la quantità di giocatori indicata sul foglio partita corrisponde ai giocatori presenti sulla panchina. Se non è così bisogna effettuare un controllo, i giocatori non presenti devono essere cancellati dal foglio partita e dev'essere compilato un **rapporto**. (*Non valevole per LN e Juniori Elite*).
4. Per le categorie di 3a e 4a Divisione, Seniori, Veterani, Divisione 50+, Donne categoria C ed il settore giovanile categoria A e B, tale controllo dev'essere effettuato alla fine del primo tempo (prima dell'inizio del secondo tempo).

In pratica questo procedimento viene svolto come segue:

- Gli arbitri controllano la quantità di giocatori all'inizio della partita.
- Durante il „Shake-Hand“ il capitano deve comunicare all'arbitro quali giocatori mancano.
- Il/I giocatore/i mancante/i si annuncia/no all'inizio del secondo tempo all'arbitro.
- Se il/i giocatore/i non è/sono presente/i l'arbitro procede come descritto nel punto 3.

1.9 Permesso di gioco – giocatori sospesi

L'arbitro può partire dal principio che se un giocatore è nel Sistema Reporter con un numero di licenza è considerato come un giocatore tesserato e di conseguenza ha il permesso di giocare. Non è però da escludere che sia ancora pendente una squalifica e che quindi non abbia il permesso di partecipare al gioco. Il sistema necessita un certo lasso di tempo per poter registrare la squalifica del giocatore. Pertanto gli arbitri non sono in grado di comunicare all'allenatore / al responsabile di squadra, se un giocatore può o meno partecipare alla partita in base alle PPCC / PP che ha ricevuto. La responsabilità è **UNICAMENTE dell'allenatore / del responsabile di squadra**, che **devono sapere** se può giocare o meno.

1.10 Foglio di partita – Verifica dopo la partita

Dopo la partita gli arbitri ricevono il foglio di partita stampata (stampa dal sistema Reporter) per la verifica. La verifica deve essere fatta sulla correttezza e sulla completezza. Il foglio di partita riproduce esattamente i fatti e le registrazioni come accaduto durante la partita.

Esempio: Una penalità per bastone alto viene pronunciato e registrato. Nei casi in cui il codice della penalità risulta sbagliato (errore del personale del tavolo) si chiede la modifica. Nei casi in cui una penalità è stato registrato correttamente, l'arbitro non ha più il diritto a posteriori, di modificare la registrazione. In tal caso l'arbitro deve redigere un rapporto „Incident Bericht“ (BESO).

Nel caso in cui l'errore è collegato con una penalità maggiore o con una penalità di partita, si deve usare il „Referee Report“ per la rettifica.

2.1 CODICI DELLE PENALITÀ SIHF

	Italiano	Français	
1	Spostamento volontario della porta	Deplacement intentionnel du but	
2	Altre infrazioni	Autre infraction	
3	Penalità disciplinare automatica con codice 4, 9, 10, 34, 37	Pénalité de méconduite automatique aux codes 4, 9, 10, 34, 37	
4	Carica alla balaustra	Charge contre la bande	
5	Penalità di panca - <i>Es. antisportività di giocatori o allenatore che non vengono identificati, squadra in ritardo o che si rifiuta di giocare, misurazione corretta, festeggiamenti dopo una rete segnata, giocatore punito non va direttamente alla panca puniti, ecc...</i>	Pénalité de banc - <i>p.ex Anti sportivité joueur ou coach pas identifié, Equipe en retard, Refus de joueur, Mesure correcte, célébration d'un but, joueur qui ne se rend pas directement au banc des pénalités, etc.</i>	TP
6	Ostruzione	Obstruction sur le gardien	
7	Ostruzione sul portiere	Obstruction sur le gardien	
8	Sgambetto	Faire trébucher son adversaire	
9	Carica contro la testa	Charge contre la tête	
10	Carica da tergo	Charge par derrière	
11	Clipping (attacco contro il ginocchio)	Charge contre le genou (Clipping)	
12	Cross-Check	Cross-Check	
13	Diving (Simulazione o accentuazione della caduta)	Diving (Plongeon ou exagération)	
14	Uso scorretto del gomito	Coup de coude	
15	Rissa	Bagarres	
16	Aggancio	Accrocher un adversaire	
17	Trattenuta	Retenir un adversaire	
18	Bastone alto	Crosse haute	
19	Uso scorretto del ginocchio	Coup de genou	
21	Penalità di partita – Ulteriori infrazioni	Pénalité de match – autre infraction	
22	Penalità di partita - Carica alla balaustra	Pénalité de match – charge contre la bande	
23	Penalità di partita - Clipping (attacco contro il ginocchio)	Pénalité de match – Charge contre le genou (Clipping)	
24	Penalità di partita - Carica all'altezza della testa	Pénalité de match – Charge contre la tête	
25	Penalità di partita - Carica da tergo	Pénalité de match – Charge par derrière	
26	Penalità di partita – Toccare un arbitro	Pénalité de match- toucher un arbitre	
27	Tiro di rigore	Tir de pénalité	PS
28	Tirare o lanciare il disco fuori dal campo di gioco	Tiré le puck en dehors de la surface de jeu	
29	Penalità di partita - Slew Footing	Pénalité de match - Slew Footing	
30	Penalità di partita per cattiva condotta	Pénalité de méconduite pour le match	
31	Penalità di partita per cattiva condotta automatica con 2' o 5'	Pénalité de méconduite pour le match automatique avec 2' ou 5'	
32	Ritardo di gioco <i>penalità personale – Es. coprire il disco, bloccare il disco alla balaustra, chiudere il disco nella mano, correzione equipaggiamento, portiere toglie la maschera, accumulo di neve del portiere, portiere va alla panca giocatori, ecc...</i>	Retarder le jeu <i>penalité personnelle - p.ex tomber sur le puck, geler le puck inutilement, fermer la main sur le puck, ajustement de l'équipement, gardien retire son masque, gardien fait un tas de neige, gardien se rend à son banc de joueur, etc</i>	
33	Lancio del bastone o di un oggetto	Jet de crosse ou autre objet	
34	Carica con il pomolo del bastone	Frapper avec le bout du manche	
35	Trattenuta del bastone	Retenir la canne de l'adversaire	
36	Colpo di bastone	Coup de crosse	
37	Pungere con la punta del bastone	Piquer avec la lame de la crosse	
38	Eccessiva durezza	Dureté excessive	
39	Carica scorretta	Charge incorrecte	

40	Carica illegale (Hockey femminile)	Charge illégale (hockey féminin)	
41	Cambio scorretto / Ingaggio scorretto <i>- tutto quello che succede durante l'interruzione di gioco.</i>	Changement joueurs / engagement incorrect <i>- tout ce qui se passe à l'arrêt du jeu</i>	TP
42	Equipaggiamento scorretto	Équipement incorrect	
43	Comportamento antisportivo - 2'	Comportement antisportif - 2'	
44	Comportamento antisportivo - 10'	Comportement antisportif - 10'	
45	Comportamento antisportivo di addetti alla squadra <i>Es. reclamare, picchiare con il bastone/oggetto contro la balaustra.</i>	Comportement antisportif des officiels d'équipe <i>p.ex. réclamer, frapper avec la crosse/objet contre la bande, etc</i>	TP
46	Spingere il bastone ad un compagno	Glisser une crosse	
47	Troppi giocatori sul ghiaccio	Surnombre de joueurs	TP
48	Carica tardiva	Charge tardive	
49	Istigatore di una rissa	Instigateur d'une bagarre	
50	Rete automatica	But automatique	
51	Slew Footing 5+PPCC	Slew Footing 5+PMM	
52	Penalita partita – carica tardiva	Pénalité de match – Charge tardive	

TP = non inserire alcun numero di giocatore sul foglio

TP = ne pas inscrire un numéro de joueur sur la feuille de match

2.2 DIRETTIVE PER LA REGISTRAZIONE DI PENALITÀ NEL FOGLIO PARTITA

1. Il giocatore no. 15 riceve una **penalità minore per comportamento antisportivo** (simulazione, diving)

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	2700	15	2	43	Comportamento antisportivo

2. Il giocatore no. 15 riceve una penalità di **10' per comportamento antisportivo**

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	3500	15	10	44	Comportamento antisportivo

3. Il giocatore no. 15 riceve una penalità minore + dieci per carica da tergo (2+10)

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	2700	15	2	10	Carica da tergo
2500	2700	3700	15	10	3	Penalità Disciplinare

4. Il giocatore no. 15 riceve una penalità maggiore per Crosscheck (5+20)

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	3000	15	5	12	Crosscheck
2500	2500	6000	15	20	31	Penalità di partita per cattiva condotta

5. Il giocatore no. 15 riceve una seconda penalità disciplinare nella stessa partita

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	6000	15	20	30	Penalità di partita per cattiva condotta

6. Il giocatore no. 15 riceve una doppia penalità minore più dieci per pungere con la punta del bastone (2+2+10)

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	2700	15	2	37	Pungere con la punta del bastone
2500	2700	2900	15	2	37	Pungere con la punta del bastone
2500	2900	3900	15	10	3	Penalità Disciplinare

7. Il giocatore no. 15 riceve una penalità di partita per aver punto con la punta del bastone

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	6000	15	25	21	Penalità di partita

8. Il giocatore no. 15 causa un tiro di rigore e con questo ferisce il giocatore avversario con un aggancio.

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	2500	15	PS	27	Rigore
2500	2500	3000	15	5	16	Aggancio
2500	2500	6000	15	20	31	Penalità di partita per cattiva condotta

9. L'allenatore riceve una penalità minore di panca per reclamazione

Tempo	Inizio	Fine	No	Min.	Codice	Cosa
2500	2500	2700	TP	2	45	Infrazioni degli ufficiali di gara

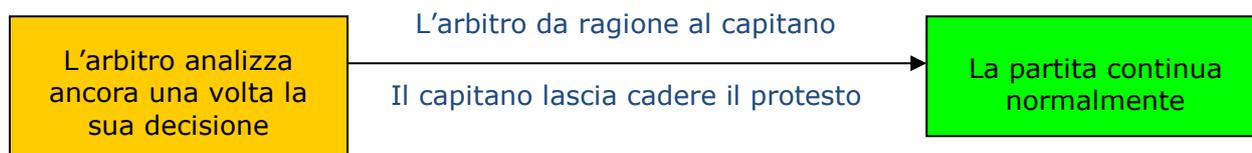
Quando vi è un codice 5, 41, 45 o 47 al posto del no. del giocatore viene inserito TP

10. Se una penalità non figura nella lista dei codici = utilizzare il codice 2 "altra infrazione".

11. I **Time Out non** sono da iscrivere nel foglio partita

2.3 Protesto durante la partita – Regolamento giuridico art. 54 - 59

1. Contro un errore tecnico commesso dall'arbitro o un errore del tempo di gioco o/e del tempo delle penalità la squadra a sfavore può deporre il protesto di partita.
2. In alcun modo è possibile deporre un protesto contro una decisione dell'arbitro di valutazione di un fatto.
3. Il capitano o l'assistente del capitano della squadra che protesta deve annunciare il protesto immediatamente dopo il fatto accaduto, se il gioco è in corso, alla **prossima interruzione**. Nel protesto bisogna indicare quando e le motivazioni per cui viene notificato.
4. L'arbitro ha il dovere di informare immediatamente il capitano o l'assistente del capitano della squadra avversaria del protesto e della motivazione per il quale è stato annunciato. Questa comunicazione viene fatta in presenza di colui che richiede il protesto.



5. Se l'arbitro non ritorna sulla sua decisione o l'errore di cronometraggio del tempo di gioco o la penalità non vengono corrette.



6. Il protesto depositato durante l'incontro deve essere confermato dal club concernente immediatamente al termine dell'incontro, cioè uscendo dal ghiaccio, dal capitano a uno dei due Head (sistema a 3 o 4) risp. agli arbitri (sistema a 2). Se ciò non fosse il caso, il protesto depositato durante l'incontro è considerato come non confermato. L'arbitro deve assicurarsi che sul rapporto di partita sia iscritto esplicitamente «protesto durante la partita non confermato» o «protesto durante la partita confermato».
7. Il protesto dev'essere confermato per iscritto all'autorità competente.
8. In LN bisogna sempre redigere un rapporto anche se il protesto non è stato confermato. L'arbitro non fa rapporto per il fatto avvenuto. Se necessario verrà interpellato dal giudice unico per una presa di posizione.

Nel caso di un rigore il protesto dev'essere annunciato **prima** dell'esecuzione del tiro.

Esempio:

il giocatore non era sul ghiaccio al momento dell'infrazione e vuole tirare il rigore.

In questo caso il capitano è autorizzato ad andare sul ghiaccio per depositare un protesto.

Dal momento in cui l'arbitro fischia per consentire l'esecuzione del tiro di rigore non è più possibile annunciare un protesto.

2.4 Equipaggiamento e classi di età

Estratto del libro delle regole IIHF e interpretazione delle regole.

1. Casco, visiera e maschera integrale

Tutti i giocatori e i portieri della categoria U18 e più giovani (è determinante l'anno e non la data di nascita vedi punto 9) devono portare **una maschera integrale**. Questa deve essere fatta in tal modo che non vi passi il disco o la paletta di un bastone.

La **maschera integrale** dev'essere portata conformemente alla regola e come illustrato nelle seguenti immagini:

- a. Il laccetto dev'essere chiuso e dev'esserci una distanza massima di un dito tra laccetto e mento.



- b. I laccetti della maschera devono essere fissati su entrambi i lati (fissati con un bottone a pressione).



2. Maschere per portieri

Soventemente al riguardo della maschera **CAT EYE** vi sono delle incertezze. Qui seguono due modelli:

Maschera CAT EYE
Normale
= **non** consentita
per U18 e più
giovani



Maschera
CAT EYE LEGAL JR
= consentita per
U18 e più giovani –
Bastone e puck non
possono passare

Se sorgono dubbi si verifica con un disco o con una paletta se penetrano o meno.



3. Visiera e casco

Tutti i giocatori sul campo, nati dopo il 31.12.1974, devono portare almeno una visiera. Il casco dev'essere portato in modo che il bordo anteriore non abbia uno stacco superiore di un dito tra le sopracciglia e il casco. Lo spazio tra il **laccetto** e il **mento** dev'essere al massimo di **un dito**. La visiera del casco deve coprire gli occhi **fino alla punta del naso** e proteggere anteriormente e di lato. La lunghezza minima della **visiera dev'essere di 7,5 cm** e dev'essere fissata con 2 viti per lato.

4. Protezione dei denti

Tutti i giocatori della categoria U20 (è determinante l'anno e non la data di nascita vedi punto 9) devono portare la protezione dei denti. I giocatori del **settore giovanili** (eccetto i portieri) che giocano in una **lega Junior** (*Elite A, B, Jun Top, A o B*) o in una **lega attiva** devono sempre portare la protezione dei denti indipendentemente dal fatto che debbano portare il casco con la protezione integrale.

Se un giocatore deve portare un apparecchio per correggere i denti, e questo gli rende impossibile portare un paradenti, deve presentare un certificato medico appropriato, e ciò lo dispensa dall'obbligo di portare il paradenti.

Le donne che giocano in una lega femminile non hanno bisogno di portare la protezione per i denti.

5. Protezione del collo e della nuca

I giocatori e i portieri delle categorie U18 e più giovani devono indossare la protezione per il collo e per la gola che può essere un modello „tradizionale“ o un modello come quello mostrato qui accanto.

Il colletto dev'essere aderente alla gola. Se questo non è il caso (allargato) non è più conforme alla regola.

Per questioni assicurative è raccomandato a tutti i giocatori di indossare una protezione per il collo.



6. Protezione per le orecchie

Fino alla categoria Mini è obbligatorio portare le protezioni per le orecchie che sono parte del casco. Per motivi di salute è raccomandato a tutti di portare la protezione per le orecchie.

7. Equipaggiamento del portiere – misurazioni

Un giocatore/portiere non sarà autorizzato a partecipare al gioco fin tanto che non avrà cambiato o aggiustato a norma la parte di equipaggiamento in causa.

Se un arbitro costata o è reso attento del fatto che una parte dell'equipaggiamento non è conforme o portato in maniera non corretta:

1a infrazione ➤ far cambiare l'oggetto ➤ avvertimento alla squadra

2a infrazione da parte di qualsiasi giocatore (della stessa squadra) ➤ far cambiare l'oggetto
➤ penalità disciplinare (penalità cattiva condotta)

Recidiva da parte dello stesso giocatore/portiere ➤ penalità di partita di cattiva condotta.

Portiere:

Se è chiaramente visibile che la protezione facciale integrale non è conforme alle regole, il portiere è allontanato dal ghiaccio (la squadra riceve un avvertimento) e il portiere è rimpiazzato immediatamente. Prima che il portiere sostituito prenda parte al gioco gli arbitri devono controllare che la sua protezione facciale integrale sia conforme. Se non dovesse essere il caso, non può partecipare al gioco.

La squadra ha a questo punto le seguenti possibilità:

- Cambiare la protezione facciale integrale

- Se non fosse possibile, la squadra può continuare a giocare con 6 giocatori in campo (senza portiere)

- Se una squadra si rifiutasse di giocare, bisogna annunciare le penalità conformemente al regolamento, prima di sospendere la partita.

Se le due squadre si presentano con i portiere che non hanno la protezione facciale integrale a norma e che questi ultimi non possono essere cambiati, la partita verrà sospesa, rispettivamente non iniziata.

Si può misurare una parte dell'equipaggiamento del portiere (ad eccezione del bastone) unicamente durante le pause dei tempi e, se possibile, prima che il portiere abbandoni il ghiaccio.

8. Categorie d'età

a. Categorie U18 e più giovani

Nati nel 2000 - per tutta la stagione 2017/2018

Nati nel 2001 - per tutta la stagione 2018/2019

Nati nel 2002 - per tutta la stagione 2019/2020

Nati nel 2003 - per tutta la stagione 2020/2021

b. Catégorie U20 et plus jeune

Nati nel 1998 - per tutta la stagione 2017/2018

Nati nel 1999 - per tutta la stagione 2018/2019

Nati nel 2000 - per tutta la stagione 2019/2020

Nati nel 2001 - per tutta la stagione 2020/2021

L'anno di nascita è determinante e non la data di nascita.

9. Pantaloni difettosi o modificati

I pantaloni dei giocatori e dei portiere hanno lo scopo di proteggerli. Di conseguenza questo equipaggiamento deve essere in uno stato appropriato (regole 40, 187). Se un giocatore o un portiere indossa dei pantaloni strappati (una cerniera lampo aperta è ugualmente considerata), l'arbitro deve rendere attento l'allenatore dell'equipaggiamento e richiedere di ripristinarne lo stato. Se ciò non fosse possibile e il giocatore continua a giocare non si può né escuderlo né penalizzarlo. In questo caso l'arbitro redige un rapporto «avvenimenti particolari»



2.5 INDICE DOCUMENTI IMPORTANTI PER ARBITRI

IIHF Game Officials		
IIHF Rule-Book	inglese	www.iihf.com
IIHF Case Book	inglese	www.iihf.com
IIHF Game Officials Handbook	inglese	www.iihf.com
IIHF Off-Ice Officials Handbook	inglese	www.iihf.com
IIHF Goalkeeper Equipment Measurement Standards	inglese	www.iihf.com
IIHF Officials Procedural Manual OPM	inglese	www.iihf.com

Tutti gli arbitri		
IIHF Regolamento	Italiano	Es. pers
IIHF Case Book	Italiano	Internet SIHF
Collezione interpretazione regole CH	Per la stagione corrente	Internet SIHF
Collezione direttive+memorandum	Per la stagione corrente	Internet SIHF
Regolamento per arbitri	Basi per arbitro e club	Internet SIHF
Direttive per la formazione	Basi per organizzazione corsi e limiti dei test	Internet SIHF
Manuale per arbitri	Documentazione per arbitri	Internet SIHF

3. REGOLAMENTO SWISS ICE HOCKEY

3.1 Condizioni generali per la registrazione e i trasferimenti di giocatori

Art. 4 Controllo del permesso di gioco

Gli arbitri devono controllare la giusta quantità di giocatori sulla panca dei giocatori confrontandola con il foglio partita ed eliminare dal foglio partita i giocatori non presenti. Questo controllo viene fatto per la 3a e 4a divisione, seniori, veterani, divisione 50+, donne cat. C e nelle categorie A e B del settore giovanile, al termine del primo tempo (prima dell'inizio del secondo tempo). Per infrazioni di questo tipo gli arbitri hanno l'obbligo di scrivere un rapporto. Una squadra può essere punita per ogni giocatore non presente ma che figura sul foglio. **(Non valido per LN e Juniori Elite).**

Art. 5 Certificato d'identità / Giocatori del settore giovanile nelle squadre femminili

Tutti i giocatori e tutte le giocatrici (ad eccezione dei giocatori della NL e SL) devono potersi identificare tramite un documento ufficiale *(o una fotocopia)*. Quale documento ufficiale valgono: passaporto, carta d'identità, patente di guida così come l'abbonamento per i mezzi pubblici generali o l'abbonamento metà prezzo. L'arbitro può effettuare un controllo d'identità dei giocatori. I giocatori che non mostrano un documento ufficiale durante il controllo non possono partecipare alla partita. La partecipazione di un giocatore senza documento comporta un Forfait con una partita persa a tavolino.

Se durante la partita viene constatato che partecipa un giocatore che non è sul foglio partita lo stesso dev'essere mandato negli spogliatoi dall'arbitro. Se viene constatato nel momento che il giocatore ha realizzato una rete o un assist (come da regola 23 IIHF), la rete non è ritenuta valida ed il giocatore è da escludere dalla partita.

Prima dell'espulsione l'arbitro deve controllare l'identità del giocatore. Se il giocatore può identificarsi ed è correttamente qualificato per la partita si tratta di un errore amministrativo che non ha come conseguenza un Forfait per la squadra in causa.

3.2 Regolamento tecnico delle piste di ghiaccio

Art. 5 Vetri di protezione e reti

Se l'altezza delle reti di protezione installate ad ogni estremità del campo da gioco supera i 290 cm, una linea rossa di 5 cm di spessore deve essere tracciata su tutta la lunghezza delle reti fino alle incurvature, ad un'altezza di 285 cm misurata dal suolo.

Art. 6 Impianti di sicurezza attorno al campo da gioco

L'entrata al campo da gioco dev'essere costituita in tale modo che giocatori, allenatori, arbitri e altri ufficiali siano protetti da spettatori, lancio di oggetti e di liquidi.

Il campo di gioco è da attrezzare con una superficie di protezione di **150 cm** attorno al campo stesso tra balaustra fino alla prima fila di spettatori.

Art. 10 Orologio e segnali

Per le partite di National League sono valide le direttive del regolamento "Exigences pour l'infrastructure de la LNA".

Ogni pista deve essere munita di **un orologio elettronico**, che permetta a giocatori, ufficiali di gioco e spettatori di ricevere in qualsiasi momento le informazioni concernenti la durata del gioco e delle penalità. Se non fosse possibile assicurare ai giocatori, ufficiali di gioco e spettatori una vista diretta sull'orologio della partita bisogna installarne un secondo sincronizzato con il primo.

Il campo da gioco può essere equipaggiato con delle luci di porta e montate dietro la porta, allacciate all'orologio principale e al cronometro.

- Le luci di porta non sono obbligatorie per la Regio League.

Art. 22 Spogliatoi dei giocatori

Per campo da gioco devono esserci le seguenti quantità di spogliatoi:

- a) NL **min. 4 spogliatoi per squadre**
- b) 1a/2a Lega **min. 4 spogliatoi per squadre**
- c) 3a/4a Lega **min. 2 spogliatoi per squadre(*)**

(*) A meno che non vengano giocate due partite una dietro l'altra, rispettivamente non possono aver luogo 2 partite di seguito, altrimenti sono obbligatori 4 spogliatoi per squadre così come 2 per gli arbitri.

Art. 22 Spogliatoi degli arbitri

Ogni pista deve disporre di uno spogliatoio separato per gli arbitri, equipaggiato di un WC e di una doccia.

Superficie minima del locale arbitri: **15 m²**

Il locale deve anche contenere un tavolo e un numero di sedie sufficienti:

- a) LNA/LNB e Juniori Elite **minimo per 4 persone**
- b) Altre Leghe **minimo per 3 persone**

Un'attenzione particolare deve essere posta nella separazione dei sessi nel caso in cui vi sia coppia mista di arbitri

Due spogliatoi per gli arbitri sono obbligatori allorché la pista comprende 4 spogliatoi e sapendo che due partite avverranno una dopo l'altra.

Art. 24 Disposizioni generali

Gli arbitri ed i funzionari sono obbligati a comunicare alla SIHF (LN & SL e RL) tutte le violazioni delle disposizioni generali. La SIHF informa il club tramite l'Arena Committee e gli concede un termine per rimediare alle mancanze. Per i club della NL & SL l'informazione e la tempistica di messa in conformità avviene tramite la direzione della LN & SL.

3.3 Amministrazione giuridica

Art. 46 Responsabilità del giudice unico in materia disciplinare della NL&SL e della RL

Delle procedure contro gli arbitri se ne occupa il giudice unico disciplinare della NL&SL o il giudice disciplinare della RL della regione nella quale si è disputata la partita in questione.