



Officiating Committee

DIRETTIVE E ISTRUZIONI
Stagione 2018 – 2019

2a Parte – National League

Un riassunto delle direttive, istruzioni ed estratti importanti dei regolamenti



Indice

2a PARTE - NATIONAL LEAGUE

1. Direttive per arbitri

- 1.1. Rapporto di gioco - Spedizione
- 1.2. Formulario di rapporto – Utilizzo e destinatario
- 1.3. Rapporto degli arbitri – Trasmissione e spedizione
- 1.4. Rapporto "Lancio oggetti"
- 1.5. Rapporto video camera dietro la porta
- 1.6. Rapporto "Diving or Embellishment"
- 1.7. Rapporto Equipaggiamento pericoloso
- 1.8. Scrivere il rapporto in caso di protesta (Spielfeldprotest)
- 1.9. Arbitri di NL, SL e Juniores Elite A – Presenza alla pista
- 1.10. Maglie da arbitro
- 1.11. Dresscode arbitri di NL, SL, Juniores Elite A
- 1.12. Materiale ricevuto (equipaggiamento)
- 1.13. Gioco d'azzardo e lotteria
- 1.14. Media
- 1.15. Social Media
- 1.16. Sospensione della partita

2. Estratti direttive NL

- 2.1. Supplementari (Overtime)
- 2.2. Serie di tiri di rigore
- 2.3. Invasione dell'area di porta NL, SL, Juniores Elite A
- 2.4. SIHF regola 116 – Ingiurie agli ufficiali di gara
- 2.5. SIHF regola 141 – Rissa
- 2.6. Direttive per la comunicazione
- 2.7. Squalifiche PPCC e PP
- 2.8. Giudici di porta Sport d'Elite
- 2.9. Uscita dal campo
- 2.10. Durata pause in NL e SL
- 2.11. Maglie dei giocatori, caschi e ghettoni
- 2.12. Riscaldamento - Equipaggiamento
- 2.13. Riscaldamento – Numero di giocatori autorizzati
- 2.14. Utilizzo di pareti-video negli stadi durante le partite di hockey
- 2.15. Direttive per la presa a carico degli arbitri e supervisori
- 2.16. Autorizzazione di entrare alle partite di NL, SL e Juniores Elite A

3. Estratti regolamenti NL&SL

- 3.1. Utilizzo del video in NL, SL, Juniores Elite A e Swiss Cup
- 3.2. Rinvio/sospensione delle partite di campionato
- 3.3. Regolamento per l'ordine e la sicurezza: Doveri generali dei club di NL&SL in qualità di organizzatori
- 3.4. Categorie giovanili stagione in corso Juniores Elite A e B e Novizi Elite

Tabella OT, rigori e intervalli

Indirizzi importanti

DIRETTIVE PER ARBITRI

1.1. Rapporto di gioco – Spedizione

L'arbitro che sul rapporto di gioco è registrato come primo deve conservare la formazione delle squadre firmata dagli allenatori e il rapporto di gioco originale firmato. Quando sono impiegati arbitri stranieri, vale la regola seguente:

- Sistema a 4 arbitri: l'arbitro straniero deve essere registrato come secondo.
- Sistema a 3 arbitri: uno dei LM prende il posto del HD e porta a casa i documenti.

I documenti originali raccolti possono essere distrutti un mese dopo il termine della stagione. I documenti non devono più essere spediti alla sede delle SIHF.

1.2. Formulario di rapporto – Utilizzo e destinatario

I fogli partita devono essere caricati come dalle direttive „Referee Reports online, Informazioni e manuale d'uso“ (disponibile in tre lingue sul sito SIHF) nel sistema del Reports.

Se questo non dovesse essere possibile per motivi diversi la procedura da seguire è la seguente:

Chi	Cosa	A chi
NL	01 Rapporto degli arbitri (penalità di partita, Penalità di partita cattiva condotta, ecc.) Questo formulario è da salvare come segue: AAMMGG_Lega_Giocatore_Arbitro (Esempio: 150902_NL_Jobin_Massy)	<i>Inviare solamente a un indirizzo e unicamente per e-mail:</i> judge@sihf.ch <i>(va al giudice unico, al NL&SL Management ed al Officiating Management)</i>
NL	02 Incident Report (avvenimenti particolari NL, SL, Elite A e NOVE) Questo formulario è da salvare come segue: AAMMGG_Lega_Squadra-di-casa_Squadra-ospite_Arbitro (Es: 150906_NL_Berna_Ambri_Kurmann)	<i>Inviare solamente a un indirizzo e unicamente per e-mail:</i> reports@sihf.ch <i>(va al NL&SL Management ed al Officiating Management)</i>

1.3. Rapporto degli arbitri – trasmissione e spedizione

La copia del rapporto di gioco è da salvare come segue:

AAMMGG_Lega_Giocatore_Rapporto-di-gioco

(Esempio: 150902_NL_Jobin_Rapporto-di-gioco)

Il rapporto scritto dall'arbitro deve essere spedito con il foglio partita al giudice NL (*judge@sihf.ch*) al più tardi **due ore dopo il termine della partita per e-mail**.

L'incident Report (avvenimenti particolari BESO) deve essere inviato al NL Management e al Officiating Management per e-mail (*reports@sihf.ch*), **al più tardi entro le 8:00 del giorno seguente per e-mail**.

1.4. Rapporto "Lancio oggetti"

Il lancio di oggetti è da riportare con il modulo BESO nelle seguenti circostanze:

- Lancio di oggetti contro le persone, incluso il lancio di liquidi
- Lancio di oggetti che causano la necessità di far fare la pulizia del ghiaccio da parte degli addetti alla pista

- Lancio di oggetti pericolosi come biglie di acciaio, oggetti metallici e plastica duro o simili

1.5. Rapporto videocamera dietro la porta

Per ogni consultazione video in NL e SL, deve essere compilato un „Incident Report (BESO)“ e caricato nel sistema.

1.6. Rapporto „Diving o Embellishment“ (Regola 138)

Sia le penalità date come le situazioni sospette in NL e SL devono essere rapportate sul seguente indirizzo:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdK9Y5eO_FgTWyXNRy0ivKeSQNzOOPiR9NcJjzSH2nhw4MeCw/viewform?c=0&w=1

Inoltre, i Clips devono essere caricati su SPORTLOUNGE:

SPORTLOUNGE: **Season 2018** → Diving or Embellishment → Embellishment penalizzato o sospetto.

Esempio denominazione file: 20160909_FRI-SCB_Player_dive

1.7. Rapporto Dangerous Equipment

Tutti rapporti per „Equipaggiamento pericoloso“ (Casco, visiera e pantaloni tagliati) sono da segnalare con il formulario „Incident Report (BESO)“ e da spedire al seguente indirizzo: **reports@sihf.ch**

I Clip sono da allegare al „Incident Report (BESO)“ in questo caso non è più necessario caricare il video su MyDrive.

1.8. Scrivere il rapporto in caso di protesta partita

Il rapporto degli arbitri deve sempre essere scritto, non importa se il protesta è confermato o meno.

1.9. Arbitri di NL, SL, Juniores Elite e Novizi Elite – Presenza alla pista

Al più tardi 90 minuti prima della partita / 30 minuti prima dell’inizio della partita nello spogliatoio degli arbitri.

1.10. Maglie da arbitro

Gli arbitri di NL e SL devono prendere con sé alla partita due maglie da arbitro. Se una maglia viene sporcata con del sangue, dovrà essere cambiata.

1.11. Dresscode arbitri di NL, SL e ELA

Prestagione/Turno preliminare: Pantaloni lunghi, camicia o polo e giacca o giubbotto a dipendenza del tempo.

Play-Off: Abbigliamento con camicia e cravatta

1.12. Materiale ricevuto (equipaggiamento)

I vestiti ricevuti sono da conservare almeno per 3 anni. Essi permettono una presenza uniforme a corsi, meeting, ecc.

Ogni arbitro (HD o LM) è stato provvisto con un dispositivo High-Tech per la comunicazione sul ghiaccio. Questo equipaggiamento rimane a disposizione dell’arbitro e rimane in possesso della SIHF. All’uscita da SIHF l’equipaggiamento deve essere ritornato a Set completo alla SIHF. L’arbitro è responsabile di provvedere al funzionamento dell’apparecchio come per l’usura corretta di questo. In caso di rottura durante l’uso conforme dell’apparecchio la riparazione è da domandare a Reftools a costo

zero. Informazioni da mandare direttamente a andrin.borra@reftools.ch e peter.kueng@sihf.ch. In caso di smarrimento o rottura durante usura non conforme dell'apparecchio i costi sono attribuiti all'arbitro.

1.13. Gioco d'azzardo e lotteria

Gli arbitri, il supervisore e i membri dell'OffCom o delle SK regionali hanno il divieto di partecipare a qualsiasi gioco d'azzardo o lotteria in relazione all'hockey su ghiaccio, in particolare:

- Scommettere o spingere qualcuno a scommettere
- Accettare compensi per influire su risultati
- Fornire direttamente o indirettamente informazioni che potrebbero avere

conseguenze sulle scommesse. Qualsiasi violazione di questo divieto sarà esaminata dagli organi giudiziari competenti.

Qualsiasi persona che è a conoscenza di violazioni di questo divieto è tenuta a fare immediatamente rapporto al Referee-in-Chief o al suo sostituto.

1.14. Media

Il giorno della partita:

Interviste con i media unicamente con l'accordo del Director Officiating/RiC e/o del rappresentante della Lega/sostituto, che sono presenti sul posto! Nelle interviste, queste persone devono limitarsi a parlare di una situazione di gioco specifiche della propria partita o di un

interpretazione delle regole. Non sono rilasciati commenti su penalità disciplinari di partita/penalità di partita, poiché c'è un'inchiesta in corso. Non si devono commentare situazioni di altre partite.

Al di fuori:

Gli arbitri hanno bisogno di un'approvazione della direzione degli arbitri per rilasciare interviste al di fuori delle partite. Prima che sia pubblicato un articolo, deve essere sottomesso alla lettura della persona che ha concesso l'approvazione.

1.15. Social Media

La pubblicazione su Facebook, Twitter, Hi5, ecc. di qualsiasi foto e commento di una partita è vietata.

1.16. Sospensione della partita

Caso A

L'arbitro può interrompere una partita a seguito di avvenimenti gravi prima della fine dei tempi regolamentari. Sono considerati come avvenimenti gravi la messa in pericolo e la sicurezza dei giocatori, degli ufficiali o degli spettatori e inoltre tutti le situazioni che non permettono di assicurare il corretto svolgimento della partita.

Applicazione:

Prendere contatto rapidamente con il marcatore ufficiale e invitare a riunire le seguenti istanze per una consultazione:

- Responsabile della sicurezza,
- Responsabile della Lega
- Direzione dei club

Informare gli Headcoach's che è possibile che la partita sia sospesa.

La decisione di interrompere la partita incombe al responsabile della lega o al suo sostituto. In caso di urgenza anche al responsabile della sicurezza. L'arbitro esegue la decisione di sospensione della partita.

Caso B

Una o entrambe le squadre rifiutano di partecipare alla partita in violazione della regola IIHF 22.

Procedura:

- 1) L'infrazione alla regola IIHF 22 I-V da parte di una delle due squadre non comporta la sospensione automatica della partita secondo le disposizioni della regola IIHF 22 (Ciò vale per la LNA e LNB. Gli JEA sottostanno totalmente alla regola IIHF 22).
- 2) Si procede secondo la regola IIHF 22. Al momento di decidere di sospendere la partita, il team arbitrale completo comunica alla squadra contravvenente o alle squadre contravvenenti che la partita dovrebbe essere sospesa secondo le disposizioni della regola IIHF 22 e che gli arbitri chiederanno a quel momento la conferma da parte del responsabile della Lega.
- 3) A questo punto non è determinante se le tempistiche delle regole sono oltrepassate.
- 4) Se fosse solo una squadra coinvolta, il team arbitrale informa l'altra squadra della procedura.
- 5) Il team arbitrale resta insieme e non si mette a discutere con i giocatori.
- 6) L'arbitro chiede al marcatore ufficiale di prendere contatto con il responsabile locale della sicurezza e il responsabile del campionato, rispettivamente il Direttore della LN, al fine che gli arbitri possano prendere contatto con le persone coinvolte nella presa di decisione.
- 7) Il responsabile della Lega prende una decisione sulla base delle sue competenze e comunica la sua decisione agli arbitri e alle squadre.
- 8) Se la partita è sospesa, il responsabile della Lega informa il management della squadra di casa. È imperativo di coinvolgere i responsabili della sicurezza di entrambe le squadre.
- 9) Se la squadra nel frattempo, rispettivamente entrambe le squadre, desidera o desiderano riprendere la partita, si riprenderà l'incontro. L'incidente verrà riportato e trasmesso al giudice unico.

In tutti i casi nell'ambito di una partita sospesa con o senza ripresa, un rapporto deve essere redatto. Tutti i dettagli saranno chiariti e il giudice unico deciderà ulteriori misure. Il giudice unico decide anche chi è responsabile dell'incidente e in quale maniera la partita sarà trattata.

2. DIRETTIVE NATIONAL LEAGUE & SWISS LEAGUE

2.1. SUPPLEMENTARI (OVERTIME)

Qualificazione (NL&SL cvp 2.5)

Per il procedimento dell'overtime si fa riferimento alla tabella riassuntiva a pagina 26 del presente documento.

Intervallo 90 secondi. Supplementari di **5 minuti**, senza pulizia del ghiaccio:

Le squadre mantengono la stessa metà campo come nel terzo tempo;

A condizione che non ci siano penalità in corso dopo 60 minuti, entrambe le squadre iniziano con **3 giocatori di movimento** più il portiere;

La squadra che segna il primo gol dell'overtime vince la partita (sudden death) e si aggiudica il punto supplementare.

Se alla fine dell’overtime la partita è ancora in pareggio, si determinerà il vincitore con una serie di tiri di rigore.

Playoff, playout e spareggio promozione/relegazione (*spareggio Elite incluso*)

Supplementari di **20 minuti**, con pulizia del ghiaccio:

A condizione che non ci siano penalità in corso dopo 60 minuti, entrambe le squadre iniziano con **5 giocatori di movimento** più il portiere;

La squadra che segna il primo gol dell’overtime vince la partita (sudden death);

Se dopo la fine del primo overtime il risultato è sempre a pari → segue il secondo overtime di al massimo 20 minuti (cambio metà campo) con 5 giocatori di campo ed un portiere.

Se dopo la seconda overtime il risultato è sempre a pari → Se il risultato rimane a pari seguono ulteriore overtime di al massimo 20 minuti, fino al goal decisivo (sudden death).

Appena si conosce il vincitore della partita, le squadre si dispongono sulla rispettiva linea blu davanti alla panca dei giocatori per la cerimonia del “Best Player” (vale per la qualificazione, i playoff, i playout, lo spareggio promozione/relegazione e le serie di tiri di rigore).

Turno di piazzamento – Platzierungsrunde

Durante questa serie gli overtime vengono giocati come durante la stagione 5 minuti 3 contro 3.

2.2. SERIE DI TIRI DI RIGORE

Qualificazione + Play Off (*NL cvp 2.6*)

Se alla fine dell’overtime una partita di qualificazione è sempre ancora in pareggio, si procederà immediatamente (senza pausa) con una serie di tiri di rigore, che determinerà il vincitore della partita.

Il ghiaccio viene ripulito con una macchina per il ghiaccio. La pulizia del ghiaccio deve avvenire “a secco”, cioè senza acqua, e deve includere la lunghezza totale tra i punti d’ingaggio nei cerchi.

Juniors Elite: Qualificazione senza pulizia del ghiaccio – Playoff e spareggio promozione /relegazione con pulizia del ghiaccio

1. I portieri difendono la stessa porta come nei supplementari.
2. Ogni squadra designa **cinque** giocatori, che figureranno sul rapporto di gioco e che tireranno i rigori.
3. Un giocatore, la cui penalità è ancora in corso dopo la fine dei supplementari, non può essere designato per la serie di tiri di rigore, ma deve rimanere sulla panca delle penalità. Anche i giocatori che prendono una penalità durante la serie di tiri di rigore devono rimanere sulla panca delle penalità fino al termine della partita.
4. L’arbitro chiama entrambi i capitani al centro del ghiaccio e lancia una moneta per decidere quale squadra eseguirà il primo tiro di rigore. Il vincitore può decidere se la sua squadra tirerà per prima o per seconda.
5. Il portiere di entrambe le squadre può essere cambiato dopo ogni tiro di rigore. Se non viene cambiato, il portiere tiene la sua posizione sul ghiaccio, mentre l’altro portiere è impegnato.

6. Per l'esecuzione dei tiri di rigore valgono le Regole 176, 177 e 178 del Regolamento ufficiale IIHF.
7. I giocatori di entrambe le squadre si alternano ai tiri di rigore, finché non viene segnata la rete decisiva. I restanti tiri di rigore non saranno tirati.
8. Se dopo i 5 tiri di rigore la partita è ancora in pareggio, la serie prosegue con degli 1 contro 1 come un "tie-break", cioè un giocatore di ogni squadra esegue un tiro di rigore. La squadra che ha tirato come seconda la prima serie di tiri di rigore comincia per prima. La partita finisce quando uno dei due avversari segna la rete decisiva. Possono essere designati giocatori che hanno già tirato, nuovi giocatori o anche sempre lo stesso giocatore (a condizione che rientri sotto la cpv 3).
9. Il marcatore ufficiale registra tutti i tiri di rigore, indicando i portieri e le reti
Solo la rete decisiva conta per il risultato della partita, ciò significa che:
 - se dopo i supplementari il risultato è 2 : 2, la partita finirà 3 : 2 o 2 : 3 per il vincitore dei tiri di rigore e sarà registrata così per la classifica;
 - soltanto la rete decisiva sarà presa in considerazione per la statistica del portiere della squadra perdente;
 - la rete decisiva (Juniores Elite inclusi) non sarà assegnata nella statistica delle reti del giocatore che ha tirato il rigore.
10. Se una squadra rinuncia all'esecuzione della serie di tiri di rigore per determinare il vincitore, le sarà assegnata una sconfitta da 0 punti, mentre all'avversaria sarà assegnata una vittoria da 3 punti.
11. Se un giocatore rinuncia a tirare il suo rigore, questo tiro sarà considerato come mancato per la sua squadra.

2.3. INVASIONE DELL'AREA DI PORTA NL, SL, ELA

La Regola 94 XII, interpretata e applicata come segue:

La Regola 94 XII è da applicare **solo** nel contesto di un'ostruzione visuale e/o fisica sul portiere

Ostruzione del portiere, area di porta, ostruzione visuale e infrazioni nell'area di porta

1. Ostruzione del portiere (all'interno o all'esterno dell'area di porta)

Regola 150

Le penalità devono essere decretate in ogni caso quando il giocatore ostruisce il portiere in modo consapevole (95, 122 III, 150, 183 I, 184 II, 186 I, 186 II)

Reti segnate in queste situazioni non sono valide (95IV, 186I)

Contatti involontari, casuali o di minima entità non devono essere sanzionati e vengono considerati come contatti irrilevanti (150 VI, 183 II, 184 IV, 185 III)

NUOVO: se un portiere provoca il contatto con un giocatore di movimento al di fuori dell'area di porta e ciò porta ad ostacolare la capacità del portiere di difendere la sua porta in modo tale che viene realizzata una rete, la rete è valida. Al giocatore di movimento non viene inflitta alcuna penalità

NUOVO: se un portiere provoca il contatto con un giocatore di movimento che si trova nell'area di porta e ciò porta ad ostacolare la capacità del portiere di difendere la sua porta in modo tale che viene realizzata una rete, la rete non è valida. Al giocatore di movimento non viene inflitta alcuna penalità

Il giocatore in possesso del disco che tira in porta deve evitare il contatto con il portiere. Ogni rete realizzata in cui il portiere viene ostacolato dal giocatore di movimento in modo tale da impedirgli di svolgere il suo compito e in cui il contatto con il portiere non è stato causato dalla squadra del portiere, non è valida. Il giocatore di movimento non viene sanzionato se l'ostruzione del portiere è avvenuta in modo inconsapevole o non era evitabile (150 II).

Contatti/ostruzioni del portiere «causati» dalla squadra del portiere non devono condurre ad una sanzione nei confronti della squadra del giocatore di movimento. Eventuali reti realizzate sono valide (95 I, 183 III, 185 II).

Contatti con il portiere che non influiscono sulla sua capacità di difendere la rete e/o non sono sanzionati come ostruzione del portiere, non portano all'annullamento della rete. Ciò vale sia all'interno sia all'esterno dell'area di porta (185 III, 186 V).

I giocatori di movimento hanno la responsabilità di evitare ogni genere di contatto con il portiere in ogni circostanza e devono fare tutto il possibile perché non avvenga il contatto così da evitare di essere sanzionati

Ai sensi di questa norma s'intende con «contatto» ogni contatto, casuale o meno, tra il portiere e un giocatore di movimento sia con il bastone sia con un'altra parte del corpo

2. Giocatore e area di porta

A certe condizioni i giocatori di movimento possono trovarsi nell'area di porta «legalmente», **SOLO SE** non compiono un'ostruzione nei confronti del portiere o non ostruiscono in modo illegale la visuale del portiere (screening)

Ai giocatori di movimento è consentito ...

- Transitare nell'area di porta (150 V)
- Trovarsi nell'area di porta quando il disco si trova nell'area di porta o quando viene realizzata una rete (95 I,III, 185)
- Avere il bastone o i pattini nell'area di porta prima che il disco arrivi nell'area di porta o nella rete (Regola 94 XIII).

3. Portiere che provoca il contatto con il giocatore di movimento

L'area di porta ha lo scopo di proteggere il portiere mentre «gioca nella sua posizione» per evitare una rete (150 V, 184).

Gli arbitri sono tenuti a rendere attenti i portieri quando questi provocano un contatto intenzionalmente o in modo non necessario con la volontà di generare un'infrazione nei confronti dell'avversario per ostruzione o simulazione

Ciò accade più frequentemente quando il portiere non deve difendere la sua porta da una potenziale occasione da rete, ad esempio quando la sua squadra è in possesso del disco e lo controlla dietro la porta

Portieri che commettono fallo all'interno o all'esterno della propria area di porta, si espongono a penalità (207, 208). Ai portieri non è ad esempio consentito colpire con il bastone, sgambettare, giocare eccessivamente duro oppure ostacolare un avversario unicamente perché transita nell'area di porta.

I giocatori di movimento rischiano di essere sanzionati se transitano nell'area di porta (184). Se il contatto/ostruzione è causato dalla negligenza o dall'intenzionalità del giocatore di movimento (nel caso in cui il portiere non ha provocato il contatto

intenzionalmente o in modo non necessario), vengono sanzionati i giocatori di movimento.

4. Situazioni di schermatura (al di fuori dell'area di porta) Regola 185iv

La «schermatura» oppure l'«ostruzione della visuale» del portiere è legale, quando ...

- La «schermatura» si realizza attraverso la posizione del corpo
- Il giocatore di movimento si trova al di fuori dell'area di porta
- Non c'è infrazione della Regola 151 III (ostruzione)

5. Situazioni di schermatura (all'interno dell'area di porta) - Regola 184 IV

La «schermatura» oppure l'«ostruzione della visuale del portiere» subentra quando il giocatore di movimento si posiziona all'interno dell'area di porta – il giocatore di movimento viene considerato ...

- "Autore di una «schermatura non legale» del portiere e pertanto illegalmente nell'area di porta

Tutte le reti realizzate in queste situazioni non sono valide (la circostanza può essere verificata con il sistema delle immagini video). Non vengono tuttavia inflitte penalità (184 IV, 186 IV)

6. Prendere posizione all'interno dell'area di porta/Violazione del territorio del portiere -Regola 184

Ai giocatori di movimento non è consentito prendere posizione all'interno dell'area di porta. Se il giocatore di movimento si ferma nell'area di porta più a lungo di un istante, il gioco può essere interrotto.

Quando il gioco viene interrotto per infrazione dell'area di porta, l'ingaggio successivo avviene nella zona neutra (184 I).

Infrazione delle regole sull'area di porta / Linee guida per gli arbitri

Gli arbitri sono tenuti ad interpretare le regole sull'area di porta in modo tale da evitare interruzioni di gioco inutili. Il gioco dovrebbe essere interrotto unicamente quando la violazione è palese.

In questa situazione gli arbitri dispongono di due opzioni:

1. Invitare verbalmente i giocatori ad abbandonare l'area di porta.
 - Se il giocatore abbandona senza indugio l'area di porta – nessuna interruzione di gioco
 - Se il giocatore non abbandona l'area di porta – Interruzione di gioco e ingaggio nella zona neutra

2. Interrompere il gioco

Quando il giocatore di movimento è consapevole che si trova nell'area di porta oppure che va verso l'area di porta e non l'abbandona senza indugio, gli arbitri possono interrompere il gioco immediatamente.

Punti importanti:

Reti realizzati contemporaneamente all'interruzione di gioco da parte dell'arbitro per violazione delle regole sull'area di porta non sono valide.

Tutte le decisioni degli ufficiali di gioco si fondano sulla loro capacità di giudizio.

* Se un giocatore di movimento non ostacola la capacità del portiere di giocare nella sua posizione, le situazioni sopra descritte vengono interpretate secondo le Regole 94 XII e 94 III come „RETI VALIDE“.

2.4. SIHF REGOLA 116 – INGIURIE AGLI UFFICIALI DI GARA NL, SL, ELA

DEFINIZIONE: un tentativo da parte di un giocatore o di un addetto alla squadra di usurpare il potere di un ufficiale sul ghiaccio, umiliare o degradare un ufficiale sul ghiaccio, mettere in discussione l'integrità o la capacità di un ufficiale sul ghiaccio, o confrontarsi fisicamente con un ufficiale sul ghiaccio.

I. Penalità minore

1. Un giocatore che colpisce il vetro protettivo, o la balaustra per protestare contro una decisione di un ufficiale sul ghiaccio;
2. Un giocatore che usa un linguaggio osceno, irriverente, offensivo verso un ufficiale.

II. Penalità Minore di Panca

1. Un non identificabile giocatore o un addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo o usa il nome di qualsiasi ufficiale unito a rumorosi commenti;
2. Un giocatore penalizzato che non si reca subito alla panca dei puniti o allo spogliatoio come da istruzioni di un ufficiale sul ghiaccio;
3. Un addetto alla squadra che batte sulla balaustra con un bastone o un altro oggetto per protestare contro la decisione di un ufficiale sul ghiaccio;
4. Un addetto alla squadra che usa qualsiasi forme di tecnologie per influenzare le decisioni degli arbitri.

III. Penalità di Cattiva Condotta

1. Un giocatore che provoca o contesta la decisione di un ufficiale sul ghiaccio durante il gioco, o usa la tecnologia video per mettere in questione una decisione dell'arbitro;
2. Un giocatore che tira il disco volutamente fuori dalla portata di un ufficiale sul ghiaccio che sta recuperandolo;
3. Un giocatore che entra o rimane nell'area riservata all'arbitro mentre l'arbitro sta parlando con un ufficiale fuori dal ghiaccio;
4. Un capitano o capitano sostituto, sul o fuori dal ghiaccio, che critica come un ufficiale di gara sta conducendo il gioco, l'interpretazione delle regole, o la conduzione dello svolgimento della partita;
5. Un giocatore che colpisce la balaustra, o il vetro protettivo con il suo bastone o con qualsiasi altro oggetto per protestare contro una decisione di un ufficiale sul ghiaccio per la quale era già stato punito con una penalità minore o minore di panca;
6. Un giocatore penalizzato che dopo uno scontro o una rissa non si reca direttamente alla panchina dei penalizzati;

IV. Penalità di partita per cattiva Condotta

Indicazione:

Tutti gli avvenimenti penalizzati saranno trasmessi al giudice unico per il giudizio (procedura tariffario o procedura ordinaria)

1. Un giocatore o un addetto alla squadra che usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo verso un ufficiale sul ghiaccio per il quale gli era già stata inflitta una penalità minore o minore di panca. Quando questo comportamento si verifica al termine della partita dentro o fuori dal ghiaccio, la penalità di cattiva condotta può essere inflitta senza aver precedentemente inflitto una penalità minore o minore di panca.
2. Un giocatore o un addetto alla squadra che tratta un arbitro irrispettoso o lo condiziona fisicamente;
3. Un giocatore o un addetto alla squadra che lancia qualsiasi oggetto o spruzza l'arbitro con liquidi;
4. Un giocatore che continua con l'azione per la quale è già stato penalizzato con una penalità per cattiva condotta;
5. Un giocatore o un addetto alla squadra che intenzionalmente e senza riguardo, in qualunque modo, usa violenza fisica verso un arbitro, o lo ferisce;
6. Un giocatore che lancia o mena il bastone contro un arbitro, anche senza colpire o batte il disco contro l'arbitro;
7. Un giocatore o un addetto alla squadra che minaccia l'arbitro, pronuncia offese di tipo razzista o inerenti all'etnia, sputa, spalma sangue o si rende protagonista di espressioni sessuali contro l'arbitro;
8. Un giocatore o un addetto alla squadra che, sul ghiaccio, o in qualsiasi luogo nello stadio, durante la partita, o immediatamente prima, o dopo, rivolge azioni o gesti indecenti contro l'arbitro.
9. Ogni giocatore o addetto alla squadra che intenzionalmente in qualunque modo usa violenza fisica verso un arbitro, cerca in qualunque modo di ferire un arbitro, ferisce in qualunque modo un arbitro, lo umilia fisicamente o cerca intenzionalmente di liberarsi dal contatto con un arbitro usando violenza fisica quando quest'ultimo è intervenuto durante o dopo un contrasto;

Nell'ambito di una procedura tariffaria o ordinaria, il giocatore o l'addetto alla squadra saranno puniti in aggiunta come segue:

Sanzioni supplementari

Nell'ambito di un procedimento ordinario o tariffario il giocatore viene inoltre così sanzionato in modo supplementare:

Categoria I

(squalifiche)

Ogni giocatore che umilia fisicamente o minaccia fisicamente un arbitro agitando il bastone o qualunque parte del suo equipaggiamento, tira il disco all'arbitro o nella direzione dell'arbitro, sputa all'arbitro o nella direzione dell'arbitro, cerca intenzionalmente di liberarsi dal contatto con un arbitro usando violenza fisica quando quest'ultimo è intervenuto durante o dopo un contrasto, dev'essere punito con un minimo di **due** turni e un massimo di **quattro** turni di squalifica.

Categoria II

(squalifiche)

Ogni giocatore che in qualunque modo usa violenza fisica verso un arbitro senza l'intenzione di ferirlo (con eccezione degli atti di cui alla Categoria III), sputa ad un arbitro o lo infastidisce con sangue di terze persone, dev'essere punito con un minimo di **cinque** turni e un massimo di **nove** turni di squalifica.

Categoria III

(squalifiche)

Ogni giocatore che colpisce intenzionalmente un arbitro e lo ferisce oppure diventa

intenzionalmente violento verso un arbitro con lo scopo di ferirlo o cerca in qualunque modo di ferire un arbitro, dev'essere punito almeno con **dieci** turni di squalifica. (precisazione per l'applicazione: «intenzione di ferire» significa usare ogni tipo di violenza fisica per cui il giocatore deve partire dal presupposto o avrebbe dovuto aspettarsi che il suo agire avrebbe potuto procurare un ferimento.

Allenatore, staff e funzionari del Club

Ogni dirigente, allenatore, membro dello staff o funzionario di un Club che trattiene o colpisce un arbitro dev'essere punito con una penalità di partita per cattiva condotta ed espulso dal luogo di gara. La fattispecie dev'essere segnalata all'autorità competente per le misure disciplinari per l'apertura di un'inchiesta.

Processo

Immediatamente dopo la partita in cui è stata decretata una penalità di partita per cattiva condotta il team arbitrale decide in quale categoria a suo giudizio va considerata la fattispecie e informa verbalmente il Referee Management (RiC or Director Officiating – Officiating Department) con l'indicazione della categoria e della fattispecie. Viene inoltre allestito un rapporto scritto all'attenzione del Giudice unico. Il Giudice unico esamina, giudica e decide il caso. Il giocatore interessato e il Club di NL e SL vengono informati la mattina successiva sulla richiesta formulata dal team arbitrale. I giocatori e i Club della categoria Juniores Elite A la mattina del giorno successivo.

Indicazione:

In caso di situazioni di cui al Processo IV l'Officiating Department ha il diritto per circostanze straordinarie per fattispecie non viste e non punite di inoltrare una richiesta al Giudice unico.

2.5. REGOLA SIHF – RISSA – NL, SL, JEA

IV. Se, nell'ambito di una rissa, viene identificato chiaramente un provocatore, quest'ultimo viene sanzionato con una penalità minore supplementare alle altre penalità. Il suo avversario nella rissa può essere sanzionato con una penalità minore, con una doppia penalità minore oppure con una penalità superiore ma, in questo contesto, non riceve automaticamente una penalità disciplinare di partita, a meno che non abbia commesso un'ulteriore infrazione passibile di penalità disciplinare di partita o di penalità di partita.

Esempio 1: il giocatore no. 7 della squadra blu provoca una rissa in quanto colpisce più volte con un pugno il giocatore no. 18 della squadra gialla con la chiara intenzione di generare una rissa. Il giocatore no. 18 della squadra gialla non ha intenzione di entrare nella rissa, è tuttavia costretto a difendersi. Successivamente ha luogo una rissa tra i due giocatori in cui entrambi si scambiano pugni senza guanti. Dopo alcuni scambi di pugni i linesmen mettono fine alla rissa. Il giocatore no. 7 della squadra blu è punito con 2 minuti per eccessiva durezza come provocatore e 5 minuti più penalità disciplinare di partita. Il giocatore no. 18 della squadra gialla è punito con 5 minuti per la rissa ma NON riceve una penalità disciplinare di partita (e non riceve una penalità disciplinare per aver tolto i guanti).

Esempio 2: il giocatore no. 7 della squadra blu commette un colpo di bastone contro il giocatore no. 18 della squadra gialla dopo che il gioco è già stato interrotto. Entrambi i giocatori sono coinvolti in una rissa con parecchi scambi di pugni. Entrambi i giocatori manifestano la volontà della rissa. Il giocatore no. 7 della squadra blu è punito con 2 minuti per colpo di bastone e 5 minuti più penalità disciplinare di partita per la rissa. Il giocatore no. 18 della squadra gialla è punito con 5 minuti e una penalità disciplinare di partita per la rissa.

2.6. ISTRUZIONE PER LA COMUNICAZIONE NL,SL,JEA,NOVE

La IIHF supporta la comunicazione sul ghiaccio con gli allenatori

Se ...

- Il gioco non viene ritardato.
- Esistono un'esigenza e uno scopo.

Istruzioni:

L'arbitro viene accompagnato da un linesman quando si dirige verso la panchina.

Gli allenatori vengono invitati a sporgersi in avanti verso la balaustra.

L'ufficiale di gioco gestisce il discorso.

L'ufficiale di gioco termina il dialogo se lo stesso va fuori controllo.

Comportamento professionale.

Mostrate rispetto fornendo le stesse informazioni ad entrambe le squadre.

Non parlate mai con giocatori e allenatori dopo la fine di un periodo di gioco.

Se c'è necessità, parlate con gli allenatori all'inizio di un tempo di gioco.

Scopo:

Creare fiducia e rispetto tra gli ufficiali di gioco e gli allenatori.

Osservazione:

Allenatori che urlano verso gli ufficiali di gioco, li insultano o compiono nei loro confronti gesti irrispettosi quali ad esempio gesti con dita o mani, devono essere sanzionati dopo un primo ammonimento secondo le Regole 116/168 IIHF.

Regole di base Codice di condotta:

1. La comunicazione tra i Club e il Dipartimento Arbitrale rispettivamente con la NL & SL OP dev'essere rispettosa, essenziale e condotta con la necessaria educazione.
2. Una comunicazione diretta con gli arbitri ha luogo esclusivamente nell'ambito di una partita.
3. Lo spogliatoio degli arbitri è «Zona Tabu»: con eccezione dell'ufficiale delegato del tavolo ufficiali e del responsabile della sicurezza nessun altro rappresentante del Club è autorizzato ad accedere allo spogliatoio degli arbitri prima, durante e dopo la partita.
4. Forme di comunicazione non ammesse esplicitamente qui di seguito sono considerate No Go».

Codice di condotta per il giorno partita:

5. Prima della partita: saluto, „small talk“ tra rappresentanti dei Club, arbitri e rappresentanti del Dipartimento arbitri della NL & SL OP.
6. Durante la partita „sul ghiaccio“: viene applicato il Regolamento. Non è ammessa nessuna discussione di giocatori e allenatori con gli arbitri mentre le immagini vengono proiettate sugli schermi giganti.

7. Durante la partita „fuori dal ghiaccio“: è ammessa la comunicazione tra il Referee Supervisor e il General Manager del Club.
8. Durante le pause: non è ammessa la discussione con gli arbitri quando le squadre lasciano il ghiaccio > gli arbitri indicano ai rappresentanti dei Club che risponderanno alle domande dell'allenatore e del capitano al rientro delle squadre sul ghiaccio (prassi sino ad ora).
9. Dopo la partita: non è ammessa la discussione con gli arbitri quando le squadre lasciano il ghiaccio < gli arbitri indicano ai rappresentanti dei Club che il Referee Supervisor risponderà alle domande dell'allenatore e/o del General Manager del Club 20 minuti dopo la fine della partita.

Codice di condotta per gli altri giorni:

10. Per le domande sul Regolamento, le domande tecniche o le domande su singoli episodi di gioco viene definito sia da parte del Club sia da parte del Dipartimento Arbitrale un „Single Point of Contact“ (SPOC): SPOC per il Club è il General Manager del Club < > SPOC del Dipartimento Arbitrale è il Referee in Chief; domande scritte devono essere obbligatoriamente inviate all'indirizzo di posta elettronica officiating@sihf.ch (Lista di distribuzione: Fischer Andreas, Reiber Brent, Vinnerborg Marcus, Bohnenblust Philipp, Vaucher Denis)

Sanzioni in caso di infrazioni al Codice di condotta:

Prima infrazione: ammonimento scritto da parte della NL & SL OP In caso di recidiva: per ogni caso di recidiva apertura di procedimento da parte del Giudice Unico per le misure disciplinari (Codice 10 del catalogo delle multe)

SVOLGIMENTO DEL CAMPIONATO

2.7. Squalifiche PPCC e PP

In caso di squalifica in NL&SL si procede come segue:

Per un periodo di 4 giorni, nella rispettiva lista dei giocatori su Reporter possono apparire degli avvertimenti se un giocatore ha ricevuto una penalità disciplinare o una penalità di partita negli ultimi 4 giorni.

Codici 30,31: A causa di una penalità disciplinare ci sarà una procedura con possibili sanzioni (squalifica/squalifiche).

Codici 21 fino 26, così come 29: A causa di una penalità di partita ci sarà una procedura con possibili sanzioni (squalifica/squalifiche).

Nel caso di avvertimenti simili, è necessaria una certa prudenza. **Infatti, è responsabilità del club scegliere d'impiegare giocatori qualificati e/o non squalificati.**

Un giocatore che è squalificato per una partita del campionato di **Regio League** a causa di una penalità di partita per cattiva condotta non può essere impiegato nei campionati di National League fino al termine della sua squalifica.

Nelle partite del campionato di NL e SL le penalità di partita non sono inflitte direttamente sul ghiaccio. Secondo il Regolamento dell'organizzazione delle procedure disciplinari nello sport agonistico, la decisione di sanzionare un'infrazione con una penalità di partita è presa al più tardi entro le 10:00 del giorno seguente ed è

comunicata dal giudice unico in materia disciplinare dello sport agonistico a entrambi i club in questione.

Procedimento

Se un giocatore è espulso dal ghiaccio con i 5' di penalità, bisogna informare il RiC con un SMS nella prossima pausa (o nell'immediato dopo partita se capita nel terzo tempo)

Indicazioni: partita, tempo, azione

Dopo aver visionato la scena al video, il RiC si consulta con il quartetto arbitrale. Nelle 2 ore dopo la fine della partita deve aver luogo un colloquio verbale tra le due parti.

Sul foglio partita di partite di NLA non possono più essere citati i codici 21 fino 26, così come il codice 29.

Alla fine della stagione, indipendentemente dall'età del giocatore le squalifiche non sono cancellate, bensì sono trasferite nella nuova stagione. Questo deve essere comunicato al giocatore in questione. Le squalifiche che non sono state scontate rimangono in vigore, rispettivamente sono da espiare nei 5 anni seguenti.

2.8. Giudice di porta NL

In NL, SL, JEA, Novizi Elite nessun giudice di porta è autorizzato.

2.9. Uscita dal campo – NLA, NLB, ELA e NOVE

Nelle pause e a fine partita è la squadra ospite a lasciare il ghiaccio per prima. A condizione che le due squadre utilizzino la stessa uscita, il club di casa deve aspettare l'uscita degli avversari

- Gli arbitri sono responsabili di far rispettare queste osservazioni in loco.

2.10. Durata della pausa NL e SL

La durata della pausa è di 18 minuti (nessun prolungamento delle pause è permesso).

2.11. Maglia dei giocatori, caschi e ghettoni

Maglie dei giocatori, caschi e ghettoni - NL

Home: Maglie, caschi e ghettoni - scuro (nero, rosso, blu, verde scuro)

Away: Maglie, caschi e ghettoni - chiaro (bianco, blu chiaro, grigio chiaro, giallo escluso il casco)

Maglie dei giocatori - SL

Home: Maglie - scuro (nero, rosso, blu, verde scuro)

Away: Maglie - chiaro (bianco, blu chiaro, grigio chiaro, giallo escluso il casco)

Caschi - SL

Per il campionato di SL è permesso un casco chiaro o scuro.

Eccezione: Nello spareggio promozione/relegazione il campione di SL deve presentarsi con caschi scuri in casa e con caschi chiari in trasferta.

Maglie dei giocatori e caschi - Elite A

Maglie: Home scuro / Away chiaro - Casco: chiaro o scuro (solo un casco)

Maglie dei giocatori e caschi - Novizi Elite

Maglie: Home scuro / Away chiaro - Casco: chiaro o scuro (solo un casco)

Durante le partite di promozione, il team della SL deve obbligatoriamente portare in casa un **casco scuro** e in trasferte un **casco chiaro**.

Se per qualsiasi motivo le due squadre si presentano con la maglia dei giocatori dello stesso colore o di colore simile, secondo il Regolamento IIHF si procede come segue:

Regola 40 iv

Se secondo l'arbitro il colore delle maglie dei giocatori delle due squadre si assomiglia al punto tale da poter essere la causa di errori arbitrali, tutti i giocatori della squadra di casa hanno l'obbligo di cambiare maglia su richiesta dell'arbitro.

Prima dell'inizio del campionato, entrambe le squadre hanno messo per iscritto il colore delle maglie con cui si presentano sul ghiaccio. Se dovesse essere constatato che il club di casa deve cambiare le maglie dei giocatori perché la squadra ospite non si presenta con la maglia chiara prevista, viene avviata una procedura contro il club che ha violato la Regola.

2.12. Equipaggiamento durante il riscaldamento

Secondo il Regolamento ufficiale IIHF 2010-2014, **durante il riscaldamento prima della partita deve essere indossato un equipaggiamento completo**, maglie dei giocatori con numeri comprese. Il numero è da piazzare ben visibile sulla schiena. Il numero è da piazzare obbligatoriamente anche sulle maglie per il riscaldamento.

2.13. Numero di giocatori ammessi al riscaldamento

Possono partecipare al riscaldamento al massimo 20 giocatori di movimento e 2 portieri prima della partita (di cui in LN 4 giocatori di movimento/portieri e in SL 2 giocatori di movimento/portieri titolari di una licenza di giocatore straniero). Fino a 10 minuti dall'inizio della partita è concessa la possibilità di cambiare un giocatore di movimento o un portiere sul foglio d'arbitro. Il cambio deve essere annunciato al più tardi 10 minuti prima della partita alla persona responsabile del tavolo degli ufficiali di gara.

Quest'ultimo deve correggere il foglio d'arbitro e la versione corretta del foglio d'arbitro deve essere firmata da entrambi gli allenatori. Successivamente il foglio d'arbitro deve essere consegnato agli arbitri. Se la comunicazione al tavolo degli ufficiali di gara avviene a meno di 10 minuti dall'inizio della partita, il cambiamento non può più essere eseguito

2.14. Utilizzo di pareti video negli stadi durante le partite di hockey

1. Premesse

L'impiego di pareti-video (maxischermi) negli stadi durante le partite di hockey serve ad aumentare l'intrattenimento della manifestazione per gli spettatori. In nessun caso le immagini che sono proiettate su queste pareti-video possono disturbare il corso della partita, mettere in discussione il lavoro degli arbitri o mettere in ridicolo rispettivamente umiliare giocatori e membri di entrambe le squadre.

2. Norme per la proiezione delle immagini

2.1. A partire dalla stagione 2017/2018 possono essere mostrate sugli schermi giganti fondamentalmente tutte le immagini. In questo senso il segnale TV è a disposizione dei Club.

2.2. Goal Video Reviews / Coach's Challenge / Penalità In caso di revisione delle immagini video (episodi relativi a un gol, Coach's Challenge) i Club sono tenuti a mostrare le immagini sugli schermi giganti. Gli episodi relativi a un gol e le situazioni di Coach's Challenge possono essere mostrate solo a partire dal momento in cui gli arbitri sono usciti dal ghiaccio per rivedere la scena. Gli episodi relativi a un gol, le situazioni di Coach's Challenge, le penalità e ogni altra scena possono essere mostrate solo fino alla seconda interruzione di gioco successiva all'episodio.

2.3. Non possono essere mostrate scene di violenza o scene con ferimenti gravi (per esempio falli con ferimenti), risse, comportamenti sconvenienti di allenatori, membri dello staff e giocatori sul ghiaccio o in panchina.

2.4. Gli spettatori non possono essere mostrati sugli schermi giganti sotto una cattiva luce (scontri, tafferugli, uso di mezzi pirotecnici, striscioni e/o gesti lesivi dell'onore o provocatori).

3. Controlli

L'arbitro principale della partita o l'ispettore degli arbitri presente alla partita sono tenuti a segnalare violazioni delle norme per la proiezione delle immagini con un rapporto separato all'attenzione del Direttore della NL & SL.

4. Trattamento delle violazioni segnalate

Le violazioni segnalate vengono trasmesse al Giudice Unico per le misure disciplinari.

5. Cameraman per la In house-TV

Qualora il Club intenda impiegare propri cameraman per la In house-TV, gli stessi devono essere annunciati al più presto possibile, tuttavia al più tardi 48 ore prima dell'inizio della partita alla NL & SL Operations (merle.stoecker@sihf.ch) e alla produzione tpc (etienne.huter@tpcag.ch).

2.15. Direttive per la presa a carico degli arbitri e dei supervisori

1. Arbitri

Fino al 31 agosto dell'anno in corso, ogni club di NL deve annunciare alla NL, settore arbitri, dove si trovano i parcheggi per gli arbitri (ogni volta 4 parcheggi) e i dati personali (cognome, nome, numero di cellulare) delle persone incaricate a livello di club per l'accompagnamento degli arbitri.

Gli arbitri arrivano allo stadio 90 minuti prima dell'inizio della partita.

Se 75 minuti prima dell'inizio della partita gli arbitri non sono ancora giunti allo stadio, il club di casa deve immediatamente avvisare per telefono l'ufficio di convocazione degli arbitri:

Peter Küng (NL, SL e Juniores ELITE A)

Alzbachstrasse 47a

5734 Reinach

Cellulare: 079 424 28 32

Tel. segretariato: 044 306 50 50

E-mail: peter.kueng@sihf.ch

Gli arbitri non hanno bisogno di accompagnatori per il loro riscaldamento all'esterno dello stadio.

Gli arbitri possono andare sul ghiaccio 3 minuti prima dell'inizio della partita.

Lo spogliatoio degli arbitri è sorvegliato da funzionari del club di casa; l'accesso è vietato alle persone non autorizzate dai funzionari del club di casa.

Gli arbitri hanno il diritto di ricevere bevande (tè e bevande isotoniche) prima, durante e dopo la partita, e un rifornimento dopo la partita:

- Un pasto caldo in NL e SL
- Uno spuntino (per esempio sandwich, salsiccia con pane, ecc.) negli Elite A e NOVE

Sulla via dallo spogliatoio al campo e viceversa gli arbitri sono accompagnati da un numero sufficiente di funzionari del club di casa, per evitare che vengano importunati e per poter identificare gli eventuali colpevoli.

Durante le pause, solo l'accompagnatore degli arbitri ha accesso agli spogliatoi, a meno che l'arbitro principale non richieda espressamente un'altra persona.

Dopo la partita, solo l'accompagnatore degli arbitri e il marcatore ufficiale hanno accesso allo spogliatoio degli arbitri (inoltre valgono le direttive NL per la comunicazione con gli arbitri).

Gli arbitri devono essere accompagnati al loro veicolo da un numero sufficiente di funzionari del club di casa; deve essere garantita una partenza tranquilla degli arbitri.

Agli arbitri a tempo pieno sono rimborsate dal club di casa solo le spese di trasferta; gli indennizzi per l'arbitraggio saranno fatturati dal club.

2. Accompagnatori degli arbitri (RSV supervisore)

Gli accompagnatori degli arbitri hanno diritto a un posto a sedere da cui si veda senza restrizioni l'intero campo da gioco. Se possibile, questo posto si trova all'altezza della metà campo, eventualmente in tribuna stampa.

Fino al 31 agosto dell'anno in corso, ogni club di NL e SL deve annunciare al Officiating Management, il luogo del posto a sedere fisso riservato (playoff inclusi), dove può essere ritirato il biglietto d'entrata e il parcheggio per l'accompagnatore degli arbitri.

2.16. Autorizzazioni d'accesso alle partite di NL con uno speciale documento identificativo

Documento identificativo SIHF

I documenti identificativi rilasciati dalla SIHF ad allenatori, arbitri e funzionari autorizzano un libero accesso agli spalti.

I titolari di questo documento identificativo SIHF possono ottenere un posto a sedere di un club di NL tramite una riservazione telefonica. Il biglietto d'entrata dovrà essere ritirato dal titolare del documento identificativo la sera della partita alla cassa. Per tutte le altre partite (partite di preparazione, coppa o CHL) valgono le direttive dei singoli club.

3. Regolamento NL, SL e Coppa Svizzera

4.1. Video-Mezzo d'aiuto per la presa di decisione in NL, SL e durante la Swiss Cup.

1. Premessa

Definizione: „Arbitro principale“ = 2 persone in un sistema a 4 uomini e 1 persona in un sistema a 3 uomini

Ogni arbitro principale ha il diritto di richiedere la consultazione del video in qualsiasi momento. Se un "arbitro principale" vuole consultare il video, entrambi gli arbitri principali si recano al video. In tutti gli stadi di club di NL e SL sono disponibili le installazioni tecniche che permettono agli arbitri di consultare al video situazioni da gol critiche prima di prendere la decisione

definitiva. Per ogni partita del campionato svizzero di NL o SL, i mezzi tecnici saranno installati e utilizzati indipendentemente dalla trasmissione in diretta televisiva o meno della partita. Alcune parti di questo regolamento necessitano delle immagini prodotte dalla TV che può essere consultata.

In linea generale, se delle immagini video sono disponibili, esse devono essere utilizzate.

Si deve far riferimento alla tabella per l'utilizzo del video.

Se le partite sono trasmesse alla televisione, i mezzi tecnici per la consultazione del video sono preparati e pronti al funzionamento tre ore prima dell'inizio della partita, così da permettere alla televisione di eseguire i lavori di preparazione necessari.

2. Disposizioni generali

2.1 Il club organizzatore deve garantire che per l'inizio della partita le installazioni tecniche siano pronte a funzionare. Noi consigliamo di provare l'intero sistema prima dell'inizio della stagione, così da garantirne il perfetto funzionamento.

2.2 All'inizio della partita, l'arbitro principale deve assicurarsi che il responsabile del video del club di casa si trovi al tavolo del marcatore ufficiale e che il sistema sia pronto a funzionare.

2.3 Deve essere installato un monitor che permetta di guardare la ripetizione al video dal tavolo del marcatore ufficiale. Nel caso in cui, per forza maggiore, il Video-Replay non è in tempo utile a disposizione, vale esclusivamente la decisione "on ice". Il Coach Challenge non può essere adottato. Questo significa che le squadre coinvolte non perdono l'opzione del Coach Challenge e del Time-out.

2.4 Durante la ripetizione al video, l'arbitro principale deve rivedere con la dovuta attenzione tutte le immagini a disposizione!

2.5 Ad eccezione delle situazioni menzionate in questo regolamento, è a discrezione dell'arbitro principale se vuole ricorrere al Video Replay per apprezzare una situazione di gol.

2.6 Ad eccezione delle situazioni menzionate in questo regolamento, nessun giocatore né membro dello staff delle due squadre ha il diritto di chiedere all'arbitro principale di consultare il video per giudicare una situazione di gol.

2.7 Se l'arbitro principale decide di consultare il video, i giocatori di entrambe le squadre (ad eccezione dei portieri) devono recarsi alla rispettiva panca dei giocatori finché l'arbitro non prende la decisione definitiva. Sono i guardalinee ad assicurarsi che ciò avvenga. Al momento di un Coach Challenge questo compito è degli arbitri principali.

2.8 Prima di rivedere la scena al video, il team arbitrale deve prendere una decisione. La seguente procedura deve essere rispettata: l'arbitro principale prende una decisione "on ice", gol valido o non valido e fa il segno corrispondente. Questa prima decisione è discussa all'interno del team arbitrale; dopo di che si prenderà la decisione "on ice" definitiva. I LM comunicano ai capitani la decisione definitiva. Se la scena non può essere rivista o se sulla base delle immagini al video non può essere presa una chiara decisione, è valida la decisione presa sul ghiaccio. L'arbitro principale decide con un gesto della mano per "gol" o "no gol". Non segue alcuna discussione e non è data alcuna spiegazione. In caso di "no gol", l'arbitro principale informa il marcatore ufficiale sui motivi per cui non è stato assegnato il presunto gol.

2.9 Durante la consultazione video le immagini dell'episodio possono essere proiettate sugli schermi giganti allo stesso tempo.

2.10 La decisione che concerne la situazione del gol deve essere presa prima dell'ingaggio seguente.

2.11 Se il disco finisce in porta e il gioco continua, la consultazione del video avviene alla seguente interruzione del gioco dopo questa situazione. Se durante questa interruzione del gioco il video non è consultato, il risultato è definitivo. Non è possibile consultare il video per questa situazione in un altro momento.

2.12 Se la situazione richiede la regolazione dell'orologio dopo una consultazione del video, è necessario lasciare tempo a sufficienza al cronometrista ufficiale, affinché possa reimpostare il minutaggio corretto.

2.13 Se un giocatore penalizzato è rientrato dalla panca delle penalità e il tempo di gioco è stato reimpostato a seguito di una consultazione al video di una situazione da gol, il giocatore penalizzato ritorna sulla panca delle penalità per scontare il resto della penalità.

2.14 Se la prima interruzione dopo una situazione contestata corrisponde alla fine del periodo o della partita e l'arbitro principale richiede la consultazione del video, la decisione finale su questa situazione deve essere presa prima che le squadre lascino il ghiaccio.

2.15 Se viene segnata una rete mentre una penalità è segnalata e questa rete è assegnata dopo proseguimento del gioco e consultazione del video, la penalità segnalata è annullata come se il gol fosse stato assegnato normalmente. Al contrario, se la penalità è segnalata dopo la rete ma prima dell'interruzione del gioco, la penalità deve essere scontata. La penalità comincia dopo aver reimpostato il tempo di gioco.

Qualsiasi penalità che si verifica durante i due gol della Regola 94-VIII o dopo il fischio del secondo gol sarà inflitta, tranne la prima penalità minore alla squadra che ha subito il gol (come da norme riguardanti l'annullamento delle penalità inflitte quando viene segnato un goal durante una penalità ritardata).

2.16 Le seguenti situazioni possono essere consultate al video:

- a) Il disco ha superato la linea di porta;
- b) Il disco è andato in gol prima che la porta è stata spostata;
 - i. Il disco è andato in gol dopo che la porta è stata spostata e il tiratore stava tirando il disco già prima dello spostamento della porta, secondo la Regola 98 i1.
 - ii. Il disco sarebbe andato in gol, se la porta fosse rimasta nella sua posizione regolare. Il tiratore stava tirando il disco già prima dello spostamento della porta, secondo la Regola 98 i2.
- iii. Nelle situazioni da gol b.I) fino b.III) la consultazione del video non è possibile durante una serie di tiri di rigore, secondo la Regola 178 vi)
- c) Controllare la corretta procedura di un tiro di rigore secondo le disposizioni delle regole IIHF 177 e 178 e delle regole complementari (vedi spiegazioni seguenti)
- d) Il disco è andato in gol prima o dopo che il tempo di gioco fosse scaduto;
- e) Il disco è stato deviato in gol dalla mano o da un'altra parte del corpo di un giocatore attaccante o è stato calciato in gol col pattino.
- f) Il disco è stato deviato in porta da un ufficiale di gara;
- g) Il disco ha toccato il bastone di un giocatore attaccante tenuto al di sopra dell'altezza dell'asta della porta prima di andare in gol.
- h) Un giocatore attaccante con la sua posizione nell'area di porta ostruisce la vista o i movimenti del portiere: "Invasione dell'area di porta" (secondo le Regole 184, 185, 186).
- i) Un giocatore attaccante ostruisce il portiere con un contatto (secondo la Regola 186).
- k) Sospetto di un fuori gioco prima di una gol (Coach Challenge)(vedi spiegazioni seguenti)

[Spiegazione del punto c\)](#)

Procedura dei tiri di rigore

1. La decisione nell'ambito delle regole IIHF 177, 178 così come ulteriori regole annesse, secondo l'opinione dell'arbitro, possono essere controllate con l'ausilio del video (Video Judge).

2. La regola IIHF VI (movimento d'arresto del portiere, spostamento della porta) può anch'essa essere controllata.

3. Le regole generali sono applicate senza restrizioni e se un'infrazione venisse commessa e ciò comporta una penalità; la penalità deve essere annunciata prima della consultazione del video. Dopo la consultazione del video non è possibile annunciare una penalità.

Spiegazioni del punto h) e i)

Ostruzione sul portiere

Gli arbitri principali devono utilizzare la consultazione video se dovessero sospettare un'ostruzione del portiere.

Spiegazione punto k)

Coach Challenge

1. La regola „Coach Challenge“ permette agli allenatori di esigere la verifica di un eventuale situazione di fuori gioco (offside).

2. Gli arbitri sono obbligati di verificare.

3. Se la decisione iniziale si rivela erronea, l'errore va corretto. Se la verifica video non permette di contraddire la decisione in maniera incontestabile al 100%, allora gli arbitri devono mantenere la decisione iniziale. Non ci sono comunicazioni, né tentativi, prima di consultare il video.

4. Una squadra può ricorrere al „Coach Challenge“ solamente nella situazione seguente:

Un'azione di gioco conduce ad un gol. La squadra difensiva è dell'avviso che precedentemente al gol vi sia stato un fuori gioco (offside).

5. Un gol deve essere annullato secondo le condizioni seguenti:

- Una volta che gli arbitri hanno consultato tutte le immagini video disponibili e constatano che un giocatore attaccante si trovava in posizione di fuori gioco e che il gioco avrebbe dovuto essere interrotto per questa ragione.

- Un sospetto di fuori gioco dopo un gol può essere verificato per consultazione del video ma non oltre l'eventuale situazione di fuori gioco che precede il gol

a) il disco non è più uscito dalla zona di attacco

b) tutti i giocatori attaccanti non hanno lasciato la zona di attacco

- Il „Coach Challenge“ avviene sempre al momento in cui il disco ha superato per l'ultima volta la linea blu prima del gol. Vale a dire che, se necessario, bisogna controllare più scene.

- Prima di controllare una situazione di fuori gioco bisogna constatare la regolarità del gol. Ciò significa, se necessario, di controllare più scene (vedi punti a - i).

6. In caso di decisione errata e di annullamento del gol, il tempo della partita (incluso quello delle penalità) è ripristinato al momento del fuori gioco e l'ingaggio avverrà in zona neutra vicino alla linea blu dove avvenuta l'infrazione.

7. Se delle penalità (minori o maggiori) accorrono tra l'eventuale Offside e il gol, i giocatori coinvolti devono essere penalizzati. Il tempo di inizio della penalità corrisponderà al momento della situazione di fuori gioco.

8. Una squadra ha diritto al „Coach Challenge“ solamente se non ha ancora preso il Time out.

9. Se una squadra richiede il „Coach Challenge“ e ciò porta all'annullamento del gol, la squadra conserva il diritto di richiedere un Time Out e di esigere un „Coach Challenge“ ulteriore. Se il „Coach Challenge“ non porta all'annullamento del gol, la squadra perde definitivamente il diritto al suo Time Out e nei tempi regolamentari a un altro „Coach Challenge“.

10. Nei supplementari gli allenatori e gli arbitri possono esigere la verifica, rispettivamente verificare le situazioni critiche di fuori gioco di ogni gol segnato. *(Questa regola si differenzia su questo punto dalla regola della NHL. Questa dà il diritto agli allenatori e agli arbitri di ricorrere senza restrizioni a questa regola ugualmente durante l'ultimo minuto del terzo tempo.)*

11. Allor quando il Coach vuole ricorrere al „Coach Challenge“ informa il quartetto arbitrale nella maniera seguente:

- il Coach si indirizza direttamente, oralmente, a uno degli arbitri

- il capitano o uno degli assistenti informa oralmente uno degli arbitri

L'informazione deve essere data agli arbitri prima del prossimo ingaggio.

12. Si lavora con le camere disponibili negli stadi.

13. I LM consultano il video e informano gli arbitri principali. Se i LM non sono d'accordo è il LM che si trovava sulla linea che decide. Uno dei due arbitri principali comunica al marcatore ufficiale la decisione. Gli arbitri principali annotano il tempo in cui la squadra ha perso il diritto al «Coach Challenge» e al Time-out.

Tabella per l'applicazione della Video-Consultazione

Lega/Partite	RS	PO	LQ	Swiss Cup	Prestagione	Amichevoli
NL	completo	completo	completo	completo*		
SL	senza CC/Penalty	senza CC/Penalty	completo	completo**	senza CC/Penalty	senza CC/Penalty
JE A						

Legenda:

- completo = Applicazione del regolamento per intero
- completo* = Applicazione del regolamento per intero se gli immagini sono disponibili
- completo** = Applicazione senza Coach Challenge e verifica tiro di rigore
- senza CC/Penalty = Applicazione senza Coach Challenge e verifica tiro di rigore
- IIHF/SPC = Secondo regole IIHF e Coppa Spengler
- IIHF* = Secondo le regole IIHF se gli immagini sono disponibili

Lega/Partite	SPC	SN A	U20	U18
NL	IIHF/SPC	IIHF*		
SL				
JE A			IIHF*	IIHF*

4.2. Regolamento di gioco

Art. 12 Rinvio/Sospensione delle partite di campionato

La decisione di rinviare l'ora di inizio della partita o di annullare in incontro si basa sui principi seguenti:

- a) Arrivo in ritardo della squadra invitata: dopo l'arrivo sono accordati 35 minuti alla squadra invitata fino all'inizio del riscaldamento sul ghiaccio. Un riscaldamento di 25 minuti (NL & SL), rispettivamente di 15 minuti (Juniors Elite A & Novizi Elite) seguiti dalla pulizia del ghiaccio è obbligatorio. Se ciò implica che l'inizio della partita è ritardato di oltre 75 minuti, la partita può essere annullata o rinviata.
- b) Ritardo durante il riscaldamento: rispettivamente durante la partita: se una partita non può iniziare in tempo o se un incontro deve essere interrotto o sospeso, le direttive seguenti devono essere applicate: in Regular Season, deve essere intrapreso tutto il possibile per giocare/terminare la partita fino a 75 minuti dopo l'interruzione/ l'inizio ritardato.

Negli ultimi 3 turni di Regular Season (secondo le date e non il numero di turni) deve essere intrapreso tutto il possibile per giocare/terminare la partita fino a 120 minuti dopo l'interruzione/l'inizio ritardato.

Durante tutte le partite di Regular Season del campionato di NL / SL / Juniores Elite A e Novizi Elite deve essere intrapreso tutto il possibile per giocare/terminare la partita fino a 120 minuti dall'interruzione/l'inizio ritardato.

Passato il limite previsto dagli art. 12.3 a e b la partita sarà annullata e riprogrammata conformemente alle disposizioni dell'art. 19. In questo caso, la Direzione della Lega deposita simultaneamente una domanda di una procedura ordinaria presso il giudice unico in materia disciplinare al fine di stabilire le responsabilità (Forfait/Conseguenze pecuniarie).

3.3. Regolamento per l'ordine e la sicurezza

Art. 1 Scopo

Il Regolamento determina le misure di sicurezza che devono essere prese in occasione di una partita di hockey su ghiaccio da parte di un Club a tutela degli ufficiali di gara e degli spettatori per garantire la sicurezza in pista e la prevenzione di tafferugli.

Art. 5 Compiti generali dei club di NL in qualità di organizzatore

L'organizzatore deve garantire la sicurezza dei giocatori, degli spettatori e dei funzionari all'interno dello stadio dal momento dell'arrivo degli arbitri e della squadra ospite fino al momento in cui queste persone lasciano lo stadio.

I giocatori, gli arbitri e i funzionari delle squadre sono da proteggere in ogni momento dalle aggressioni degli spettatori. Allo stesso modo, gli spettatori sono da proteggere dalle aggressioni dei giocatori e dei funzionari ufficiali.

Art. 7 Principi generali

L'organizzatore deve garantire che il bus della squadra, i veicoli degli arbitri così come i veicoli del servizio di sicurezza della squadra ospite siano parcheggiati in una zona protetta nell'area dello stadio o nelle immediate vicinanze. Questi veicoli sono da sorvegliare. Le zone di parcheggio sono da scegliere così che in caso d'urgenza le squadre e gli arbitri possano abbandonare liberamente l'area dello stadio dopo la partita.

3.4. Categorie giovanili stagione 2018/2019

Juniori Elite

Giocatori di movimento con anno di nascita 1999 e più giovani.

Non ci sono giocatori fuori età negli Juniores Elite A.

Novizen Elite

Giocatori di movimento e portieri con anno di nascita 2002 e più giovani.

Saison 2018/19									
League	Pausenlänge / Durée de la pause					Leaguequalification			
	Regular Season	Playoff	Bronzemedalgame	Playout	Ranking Round	1/16 to 1/2	1/16 to 1/2	Playoff Final / SHC Final / CHL Final	Final
	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes
1 National League	18	18		18	18				
2 Swiss League	18	18			18				
3 Juniors Elite A	15	15	15		15				
4 Juniors Elite B	15	15	15		15				
5 Novices Elite	15	15	15		15				
6 Swiss Ice Hockey Cup						18			18
7 CHL		Rd of 16/QF/SF Game 1	Rd of 16/QF/SF Game 2						Final
	18	18	18						18
League	Overtime					Overtime			
	Regular Season	Playoff QF + SF	Bronzemedalgame	Playout	Ranking Round	1/16 to 1/2	1/16 to 1/2	Playoff Final / SHC Final / CHL Final	Final
	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes	in minutes
1 National League	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20->20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	G1->no Overtime/G2->20 (6:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period
2 Swiss League	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period	G1->no Overtime/G2->20 (6:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period	20->20->etc. (5:5) Change ends after each Period
3 Juniors Elite A	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	G1->no Overtime/G2->20 (6:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period
4 Juniors Elite B	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	G1->no Overtime/G2->20 (6:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period
5 Novices Elite	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	(*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE Change ends after each Period	G1->no Overtime/G2->20 (6:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB G2: Change ends after each Period	20 (5:5) -> (*) 5 (3:3) -> SO (5) -> TB Change ends after each Period
6 Swiss Ice Hockey Cup									
7 CHL	(**) 5 (3:3) -> SO (5) -> TE No change ends after 3 Ptd	Rd of 16/QF/SF Game 1 no Overtime	Rd of 16/QF/SF Game 2 (**) 10 (4:4) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd						Final 20 (4:4) -> SO (5) -> TB No change ends after 3 Ptd
Legend:	Glattbrugg, 21.08.18 Willi Vöggtlin, NL Operations								
SO = Shootout									
(5) = Number of Game Winning Shots									
(3:3) = Number of Players in Overtime									
TB = Tie Break									
Rd = Round									
QF = 1/4-Final									
SF = 1/2-Final									
5 minutes Overtime is defined as a Period									
The Shootout takes always place on the end of the last Overtime Period									
(*) Intermision before 5' Overtime is 90 seconds									
(**) Intermision before 5' Overtime is 3 minutes (CHL)									

Indirizzi importanti

Swiss Ice Hockey	Geschäftsstelle	Tel 044 306 50 50 info@sihf.ch
Vaucher Denis	Direttore National League	Tel 044 306 50 35 Fax 044 306 50 51 denis.vaucher@sihf.ch
Krüger Olivier	Giudice Unico disciplinare Disziplinarsachen National League	
Stancescu Victor	Giudice Unico disciplinare National League	
Vögtlin Willi	Manager svolgimento NL, SL, Swiss Cup, Jun.Elite e Novizi Elite	Tel 044 306 50 50 / 079 330 60 15 willi.voegtlin@sihf.ch
Bürki Reto	NL Operations	Tel 044 306 50 50 / 079 730 25 04 reto.buerki@sihf.ch
Küng Peter	NL Operations NL SR-Aufbietungsstelle	Tel 079 424 26 32 peter.kueng@sihf.ch
Fischer Andreas	Direttore Officiating	Tel 044 306 50 50 / 079 669 14 39 andreas.fischer@sihf.ch
Reiber Brent	Referee-in-Chief	Tel 076 395 69 08 brent.reiber@sihf.ch
Reichen Freddy	Head of Rule Management	Tel. 079 628 93 93 freddy.reichen@sihf.ch
Brunner Markus	RSV	Tel 079 620 98 09 rbrunner@brunner-orthopaedie.ch
Kaufmann Beat	RSV	Tel 079 354 20 44 beat.kaufmann@sihf.ch
Küng Michael	RSV	Tel 079 341 67 58 michael.kueng@datazug.ch
Kunz Bernhard	RSV	Tel 079 402 20 25 b.kunz@bhz-zh.ch
Kunz Sascha	RSV	Tel 079 697 57 26 sascha.kunz@me.com
Mani Ruedi	RSV	Tel 079 357 81 01 ruedi.mani@bluewin.ch
Marti Beat	RSV	Tel. 079 427 49 61 bbmarti@bluewin.c
Niquille Julien	RSV	Tel 079 220 66 88 julien.niquille@bluewin.ch
Prugger Marco	RSV	Tel 079 405 90 91 marco.prugger@bluewin.ch
Rochette Stephane	RSV	Tel 079 370 50 66 rochette68@bluewin.ch
Simmen Jürg	RSV	Tel 079 636 41 92 simmenj@bluewin.ch
Stalder Roland	RSV	Tel 079 632 88 85 stalder_roland@hotmail.com
Vinnerborg Marcus	RSV	Tel 079 476 90 35 mwinnerborg@hotmail.com
Zosso Daniel	RSV	Tel 078 833 28 17 daniel.zosso@gmx.ch