



# Manuale

## Sistema a 2 - Arbitri

Formazione arbitri  
Cedric Borga (AL)  
Rico Dufner (OS)  
Micha Hebeisen (ZS)  
Michael Tscherrig (WS)

Stato 05/09/2023



## Indice dei contenuti

1.	Fondamenti e compiti .....	3
2.	Ingaggi .....	5
3.	Cambio giocatori .....	8
4.	Posizioni .....	9
5.	Fuorigioco (Offside) .....	16
6.	Icing.....	17
7.	Imporre penalità .....	22
8.	Giocatori penalizzati .....	24
9.	Alterchi / bagarre .....	25
10.	Giocatori infortunati.....	27
11.	Misurazione delle attrezzature.....	28
12.	Tiro di rigore.....	29
13.	Time-out .....	30
14.	Marcatori e assist.....	30
15.	Comunicazione .....	31
16.	Creazione di un rapporto .....	32
17.	Suggerimenti .....	32



## 1. Fondamenti e compiti

### 1.1. Fondamenti

- Regolamento IIHF
- Direttiva SIHF
- SIHF Interpretazioni regole in Svizzera

### 1.2. Scopo

- Formazione standard per tutti gli arbitri in tutte le leghe SIHF - Sistema a 2
- Imparare le basi della tecnologia senza limitare la "libertà dell'individuo" di adattarsi al gioco. L'obiettivo finale sarà sempre quello di agire a favore e nella direzione di "ciò che è giusto nel gioco".

### 1.3. Compito principale

- Gli arbitri hanno la supervisione generale della partita ed il pieno controllo sugli ufficiali di una squadra (per esempio allenatori) e sui giocatori.
- Imporre penalità per le violazioni delle regole
- Decisione goal o no goal
- Monitoraggio delle situazioni di fuorigioco (offside)
- Monitoraggio delle situazioni di icing (liberazione vietata)
- Eseguire il face-off (ingaggi)
- Controllo giocatori, comportamento durante una disputa

### 1.4. Compiti secondari

- Passaggio con la mano
- Bastone alto
- Disco fuori dall'area di gioco (ritardo di gioco)
- Controllo delle visiere e dei caschi (incluso lacci)
- Controllo dell'equipaggiamento dei giocatori juniori (protezione per il collo, protezione dentale, protezione per le orecchie e protezione per il viso).
- Monitoraggio dei cambi di giocatori (portiere, troppi giocatori sul ghiaccio, ecc.).
- Controllare la porta (ancoraggio, reti, costruzione, ecc.).
- Monitoraggio in caso di spostamento della porta, giocatori infortunati, portiere che perde la maschera, ecc.
- Misurazione dell'equipaggiamento
- Controllo del tempo di gioco
- Controllo del rapporto dopo la fine della partita

### 1.5. Preparazione della partita

Una buona preparazione delle partite è la chiave del successo. Ogni ufficiale deve essere preparato al meglio, mentalmente e fisicamente, per affrontare le elevate esigenze del gioco; ciò richiede un'attenta pianificazione e un atteggiamento corrispondente da parte di ogni individuo. Questo include:

- Pianificare l'alimentazione e il sonno (responsabilità personale)
- Controllare e preparare l'equipaggiamento
- Controllare il traffico stradale (traffico festivo, lavori stradali, ecc.).
- Controllare le condizioni meteorologiche (neve fresca, ghiaccio scivoloso, ecc.).
- Punto d'incontro lungo il percorso per caffè e torta
- Riunione pre-partita (Pre-Game Meeting)
- Puntualità = rispetto



- Viaggiare insieme, se possibile
- Punto d'incontro allo stadio (arrivo in comune)

Una riunione pre-partita è un modo perfetto per aiutare gli arbitri a entrare nello spirito della partita. Dovrebbe servire a scambiare esperienze e a prepararsi per la partita.

### 1.6. Prima della partita

- Riunione degli allenatori (secondo le Weisungen/Direttive) - Coaches Meeting
- Riscaldamento individuale o in gruppo (team building); si consiglia di fare calcio, stretching, ecc. Questo è generalmente previsto a partire dalla seconda lega.
- "Riunione pre-partita":
  - "Briefing" - cosa possiamo aspettarci, storie precedenti? Scambio di esperienze
  - Gli arbitri devono discutere le possibili situazioni:
    - Gol controversi - SR2 deve dichiarare ciò che ha visto.
    - Comunicazione in caso di passaggio con la mano, bastone alto, disco fuori dal campo di gioco
    - Cosa fare in caso di dispute?
    - Altro
- Breve quiz sulle regole
- Controllo del foglio partita
  - Quantità giocatori,
  - Capitano ed Assistenti,
  - Età (giocatori junior - quali giocatori possono indossare la visiera)
- Fase di concentrazione (molto individuale)
- Via sul ghiaccio

### 1.7. All'inizio della partita e del periodo

Gli arbitri dovrebbero scendere sul ghiaccio insieme e non dimenticare che la "prima impressione" conta.

- Controllo delle porte (*ogni arbitro ha un pezzo di spago in tasca*)
- Controllare che il numero di giocatori sul foglio partita corrisponda al numero di giocatori presenti sul ghiaccio
- Numero corretto di giocatori sul ghiaccio
- Tutti i giocatori indossano la griglia (U18), il paradenti (U20, se si indossa la visiera) o la visierplexi (31.12.1974)?

### 1.8. Durante la partita

- Responsabile della gestione della partita
- Svolgere i compiti principali e secondari sulla base delle regole IIHF attualmente in vigore, nonché dei regolamenti e delle direttive della SIHF e del Dipartimento Officiating

### 1.9. Alla fine del periodo

- Controllo dei giocatori (fino a quando tutti hanno lasciato il ghiaccio)
- La squadra ospite lascia il ghiaccio per prima
- Gli arbitri escono insieme dal ghiaccio dopo i giocatori (non individualmente)
- Controllo delle porte (prima di cominciare il periodo successivo)

### 1.10. Alla fine della partita

- Controllo dei giocatori (fino a quando tutti hanno lasciato il ghiaccio)
- La squadra che ha perso la partita è la prima a lasciare il ghiaccio.



## 2. Ingaggi

### 2.1. Principio

Definite chiaramente il luogo dell'ingaggio. Siete voi i padroni del face-off. L'obiettivo è quello di effettuare un face-off equo e fluido per entrambe le squadre, nel rispetto delle regole.

### 2.2. Ingaggi ai punti nelle zone di difesa (EAP)

#### Processo

- L'arbitro che fischia deve indicare il punto di face-off in caso di interruzione.
- L'ingaggio che viene mostrato, è all'altezza delle spalle con il dorso della mano rivolto verso l'alto.
- SR1 si avvicina al punto di face-off e inizia a comunicare con i giocatori nel cerchio, presta attenzione ai giocatori dietro di lui prima di fischiare e controlla nuovamente che il numero corretto di giocatori sia sul ghiaccio.
- SR1 al face-off fischia immediatamente non appena SR2 abbassa la mano (SR2 può abbassare la mano e dare il segnale di "via" a SR1 solo se l'orologio, le penalità e il numero di giocatori sul ghiaccio sono corretti).
  - Posizione corretta al di fuori del cerchio di face-off: dietro gli "hash marks". SR1 comunica con i centri. Il centro attaccante deve essere il primo ad arrivare al face-off e assumere la posizione corretta con tutti i suoi giocatori.  
Posizione centrale corretta: In piedi, con i pattini a "L". Non appena il centro attaccante è pronto, il centro difensore deve mettersi nella posizione corretta (senza ritardi).
  - Una volta che i centri hanno preso la posizione corretta, il centro in difesa deve innanzitutto posizionare il proprio bastone sul punto d'ingaggio. Il bastone deve toccare il ghiaccio nell'area bianca prevista all'ingaggio. Il centro attaccante deve poi posizionare il proprio bastone sul ghiaccio.
- Posizione SR2 sulla linea blu: SR2 deve essere in posizione di "pronto". Contatto visivo con SR1
- SR2 sulla linea blu osserva i giocatori e le loro posizioni. Se un giocatore entra nel cerchio troppo presto, deve fischiare e segnalare a SR1 al face-off di ammonire il centro.
- SR1 al face-off effettua l'ingaggio con il disco al centro dello spot del face-off (rimanendo fermo).
- SR1 osserva la situazione di gioco, si ferma per circa un secondo, e poi si sposta all'indietro verso le balaustre o verso la porta (a seconda dell'andamento del gioco). Nessun giocatore o gioco può essere ostacolato durante questo processo. L'arbitro deve sempre guardare nella direzione del gioco.

#### Ingaggio non corretto

- Se si verificano le seguenti situazioni, il centro della squadra responsabile deve essere ammonito:
  - Toccare l'avversario (compreso il bastone)
  - Ritardi non necessari (posizione del pattino, bastone sul ghiaccio)
  - Giocatori all'interno del cerchio
  - Giocatori che danno «consigli»
  - Se entrambi i centri sono pronti per il face-off e uno dei due giocatori si sposta, anche spostamenti al di fuori del cerchio.
- Se possibile, ammonire solo il centro della squadra che ha violato le regole d'ingaggio e non entrambi.
- Se il disco viene giocato per prima con il pattino anziché con il bastone e la squadra che ha commesso l'infrazione entra in possesso del disco, il face-off deve essere ripetuto. In caso contrario, il vantaggio deve essere concesso.

- Secondo face-off dopo che un giocatore è stato ammonito:
  - Stesso comportamento del processo normale di un'ingaggio. Se la stessa squadra commette un'altra infrazione in face-off, viene penalizzata con una penalità minore di panca.
  - Il secondo face-off viene sempre effettuato dallo stesso arbitro. Non sono ammessi cambi di giocatori per il secondo face-off.

**Importante:**

**La qualità del secondo ingaggio non deve essere automaticamente peggiore del primo.**

**Applicazione della regola:**

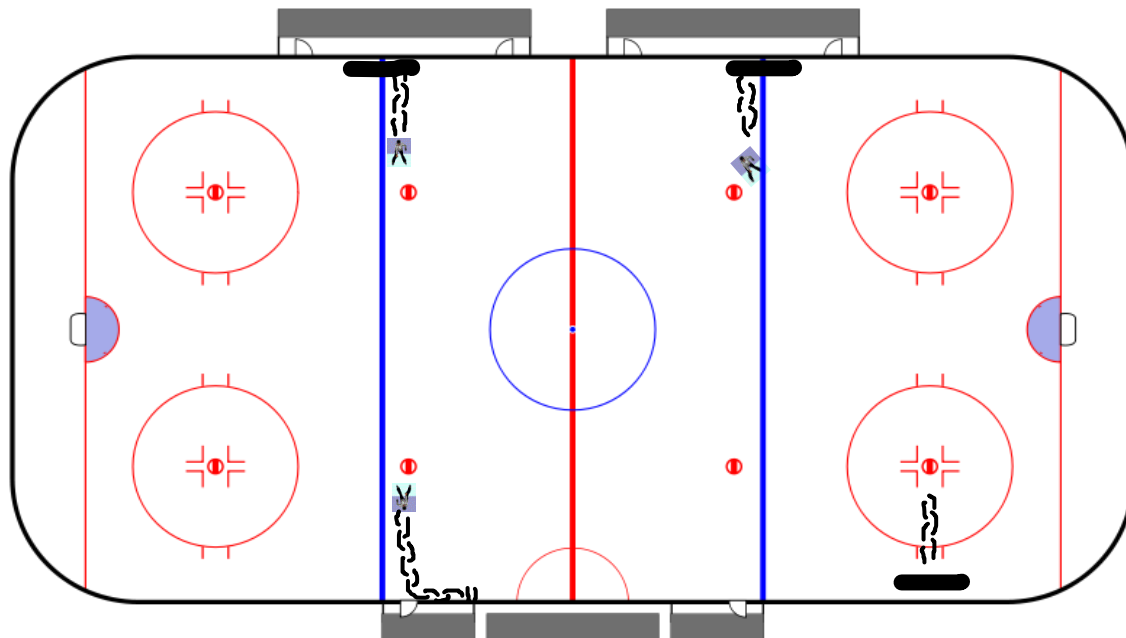
**Se un giocatore non è pronto per il face-off al momento giusto a causa di un cambio giocatori tardivo, il centro non viene ammonito. È compito di SR2 (processo di cambio dei giocatori) informare/avvisare/penalizzare la squadra.**

#### 2.4. Face-off nei punti d'ingaggio in zona neutra

- Stesso comportamento della procedura di ingaggi in zona di difesa (EAP), con l'eccezione che non c'è un cerchio di face-off, cioè nessuna base decisionale per quanto riguarda i giocatori che entrano nel cerchio. Dopo il face-off, si procede all'indietro verso le balaustre.

#### 2.5. Punti importanti

- Non effettuare l'ingaggio prima che tutti i giocatori che stanno cambiando abbiano lasciato il ghiaccio.
- Se l'arbitro che effettua l'ingaggio fa un'errore, egli stesso deve interrompere il gioco ed effettuare un nuovo ingaggio. Nessun giocatore viene ammonito e le posizioni esistenti non possono essere modificate.
- Se il face-off si svolge nella zona neutra, l'arbitro opposto è responsabile della linea blu.
- Se c'è un secondo face-off a causa di un primo face-off sbagliato, lo stesso arbitro effettua il face-off.
- Il face-off consiste in tre azioni: Preparazione (compresa la comunicazione con i giocatori), ingaggio e allontanamento dal punto d'ingaggio.



*Illustrazione: Il lato sinistro mostra in modo schematico come si muovono gli arbitri dopo il face-off in zona neutra, mentre il lato destro mostra come muoversi dopo un face-off in zona di difesa.*

## 2.6. Postura durante il face-off:

Assumere una posizione naturale per un'ingaggio: assumere una posizione leggermente accovacciata, cioè ginocchia piegate e busto dritto (importante, altrimenti si rischia di ricevere un bastone in faccia). Presentare un braccio teso con il disco (altezza del disco circa 80 cm).



*Illustrazione: Posizione esemplare durante un face-off.*



### 3. Cambio giocatori

Durante l'interruzione (procedura di cambio linea)

**Applicazione della regola:**  
**Rispettare le regole (5 secondi per la squadra ospite) in modo da mantenere il vantaggio di casa (8 secondi per la squadra di casa) e creare un gioco fluido. Evitare inutili ritardi fin dall'inizio.**

- Assumete prima la vostra posizione.
- Durante il cambio giocatori, spostarsi leggermente verso centro ghiaccio in modo che la panchina dei giocatori abbia una buona visuale dei segnali. Mantenere il contatto visivo con gli allenatori.
- Fare i segnali con la mano verso la panchina dei giocatori, non verso gli spettatori. Mostrare il palmo aperto della mano.
- Assicurarsi che la squadra di casa abbia l'ultimo cambio. Per garantirlo, la squadra di casa deve aspettare che la squadra ospite abbia cambiato completamente.
- Al momento del cambio, tutti i giocatori devono entrare sul ghiaccio contemporaneamente e non uno, due e poi gli altri.
- Fermare i tentativi della squadra ospite di ritardare il gioco.
- Comunicare sempre con entrambi le panchine dei giocatori.
- Se una squadra non vuole cambiare o non è autorizzata a farlo (situazioni di icing o di no change), si può dare il segnale di cambio prima o abbassare il braccio prima.
- Prevenite inutili ritardi!
- Evitare cambi di giocatore e interruzioni inutilmente lunghe.

Durante la partita in corso

Interrompe il gioco se ci sono troppi giocatori sul ghiaccio. L'altro arbitro lo supporta.





## 4. Posizioni

### 4.1. Principio:

L'hockey su ghiaccio è un gioco molto veloce e dinamico. Prendere le decisioni giuste dipende in gran parte dalla posizione e dalla prospettiva dell'arbitro.

A volte è molto importante essere vicini ad una situazione (ad esempio alla porta durante le "scene calde", ecc.) in modo che la vostra presenza sia riconosciuta e, se necessario, possiate anche comunicare brevi istruzioni ai giocatori.

Molto spesso, tuttavia, la giusta distanza da una situazione è anche molto vantaggiosa per mantenere una visione d'insieme in determinate situazioni (ad esempio, il controllo dei giocatori lontano dal gioco, il controllo delle panchine dei giocatori, ecc.)

Non esiste sempre una posizione assolutamente corretta per l'arbitro: essa deve sempre essere adattata alla situazione di gioco e ricercata sul ghiaccio.

Quindi è sempre importante "lottare" per la propria posizione migliore in ogni momento, lavorare sodo, pattinare, muoversi, leggere il gioco, agire e/o reagire alle situazioni di gioco dove possibile.

### 4.2. Posizioni in generale

Una buona posizione consente all'arbitro di prendere la decisione giusta da una buona angolazione. Oltre a buone posizioni, è necessaria anche una buona e completa comprensione delle regole, una buona capacità di pattinare, una buona condizione fisica e la volontà di prendere decisioni.

### 4.3. Posizioni nella zona di difesa

Le buone posizioni in zona di difesa vi permettono:

- una migliore panoramica dell'intero gioco
- una migliore visione della porta e della linea di porta
- non rimanere dietro al gioco durante un contropiede veloce
- una posizione migliore e più sicura per i rimbalzi e i tiri in porta
- che la vostra presenza sia meglio riconosciuta dai giocatori

#### Importante:

- Essere vicini alla porta, se necessario!
- Non rimanere in mezzo al gioco!
- Mantenere tutti i giocatori nel proprio campo visivo e non voltare le spalle al centro ghiaccio!

Le posizioni nella zona di difesa sono suddivise in tre posizioni individuali:

- **BOP** (base of operations) = **posizione di base**
- **ATB** (at the boards) = **alle balaustre**
- **ATN** (at the net) = **alla porta**

La **posizione di base (BOP)** è l'area compresa tra la linea di porta e il cerchio del face-off dell'area di difesa e tra le balaustre e il palo della porta più vicina.

Il vostro obiettivo è quello di rimanere in questa posizione di base (BOP) il più spesso possibile quando il gioco si trova nella zona di difesa.

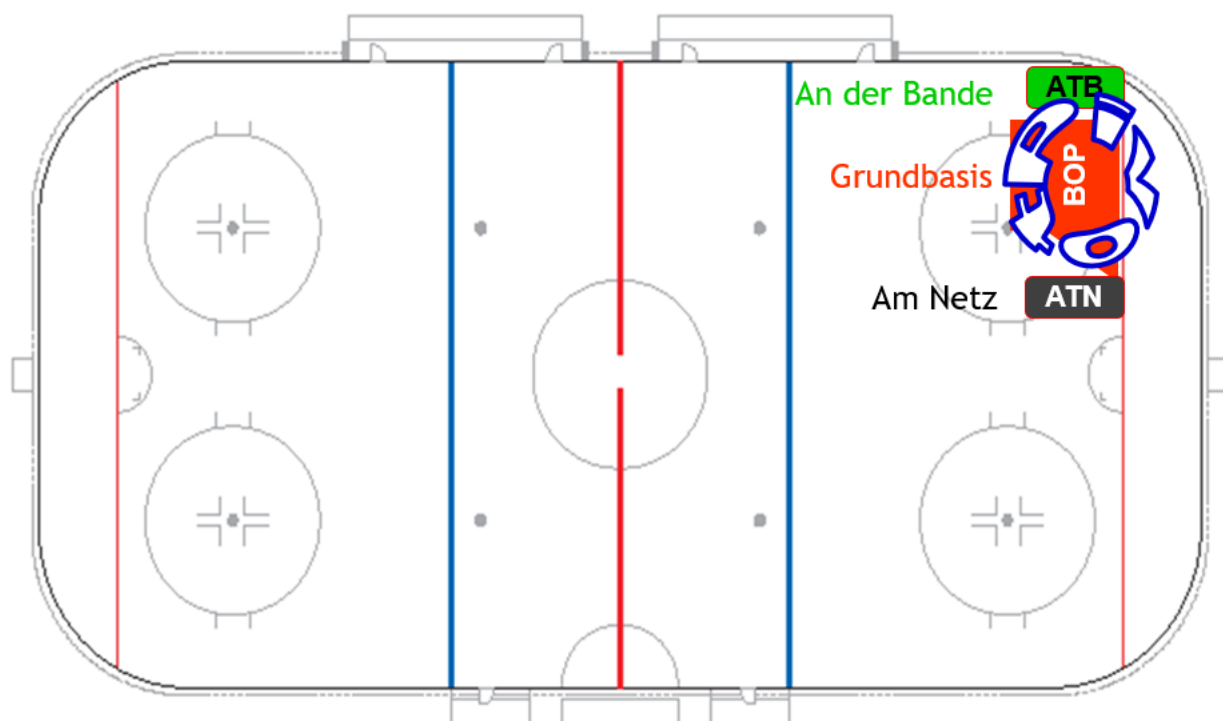


Figura: Schema delle posizioni di base nella zona.

La posizione **at the boards (ATB)** è a 15-20 cm dalle balaustre, al centro tra la linea di porta e la linea che delimita il cerchio di face-off della zona di difesa.

La posizione **at the net (ATN)** è un punto intorno alla porta che offre la migliore visione possibile del disco per vedere se ha superato la linea di porta. Idealmente, questa posizione si trova all'angolo della porta a 60 cm - 1 m dalla linea di porta. Da qui di solito si ha la migliore visione di ciò che accade intorno alla porta e nell'area di porta.

È importante dare sempre al proprio partner il massimo sostegno e supporto possibile. Questo vi permetterà di ottenere insieme una prestazione di squadra ottimale sul ghiaccio.

Una buona conoscenza delle posizioni corrette nel gioco vi permetterà di svolgere il vostro ruolo nel miglior modo possibile. Inoltre, vi permetterà di favorire il flusso del gioco, di non ostacolare i giocatori e di prendere le decisioni necessarie.

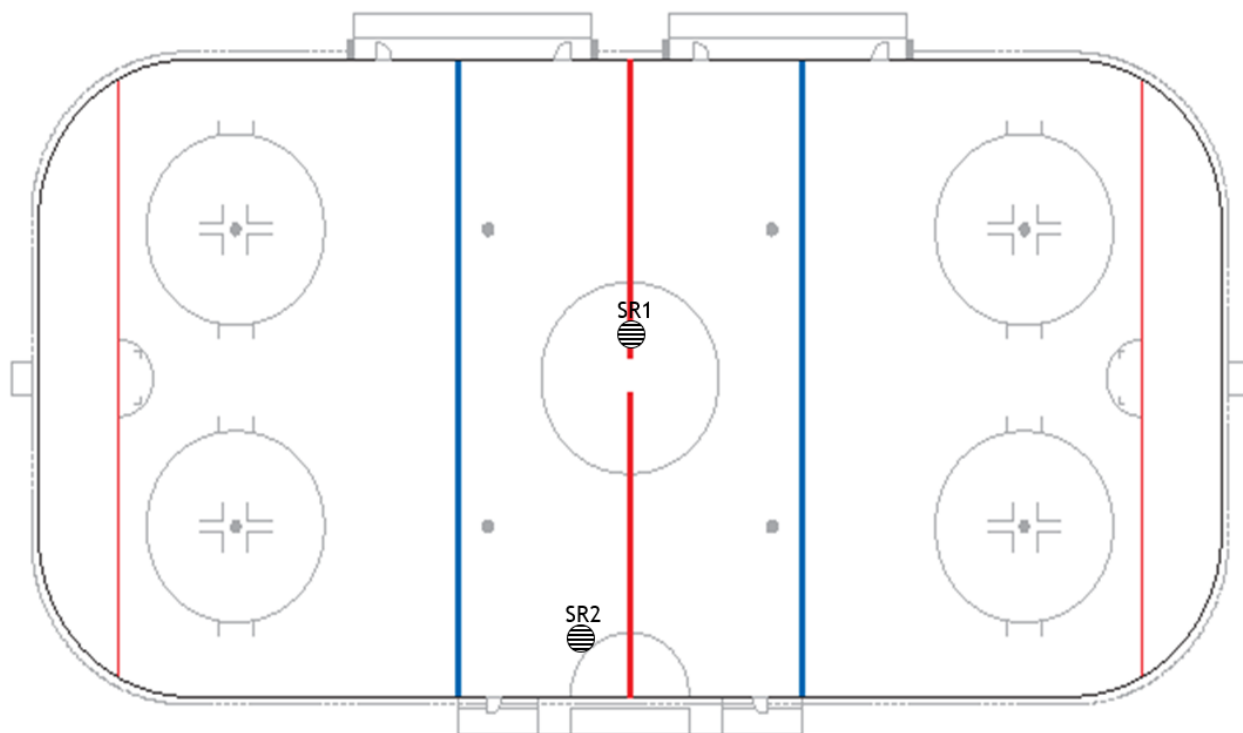
La posizione di SR2 è vicina alla linea blu e alle balaustre. Se necessario, gira i pattini parallelamente alle balaustre per evitare che il disco si blocchi (face the game). Se il gioco si sposta dall'altra parte, pattina a circa due metri dalle balaustre verso il centro.

#### 4.4. Posizione ai face-off

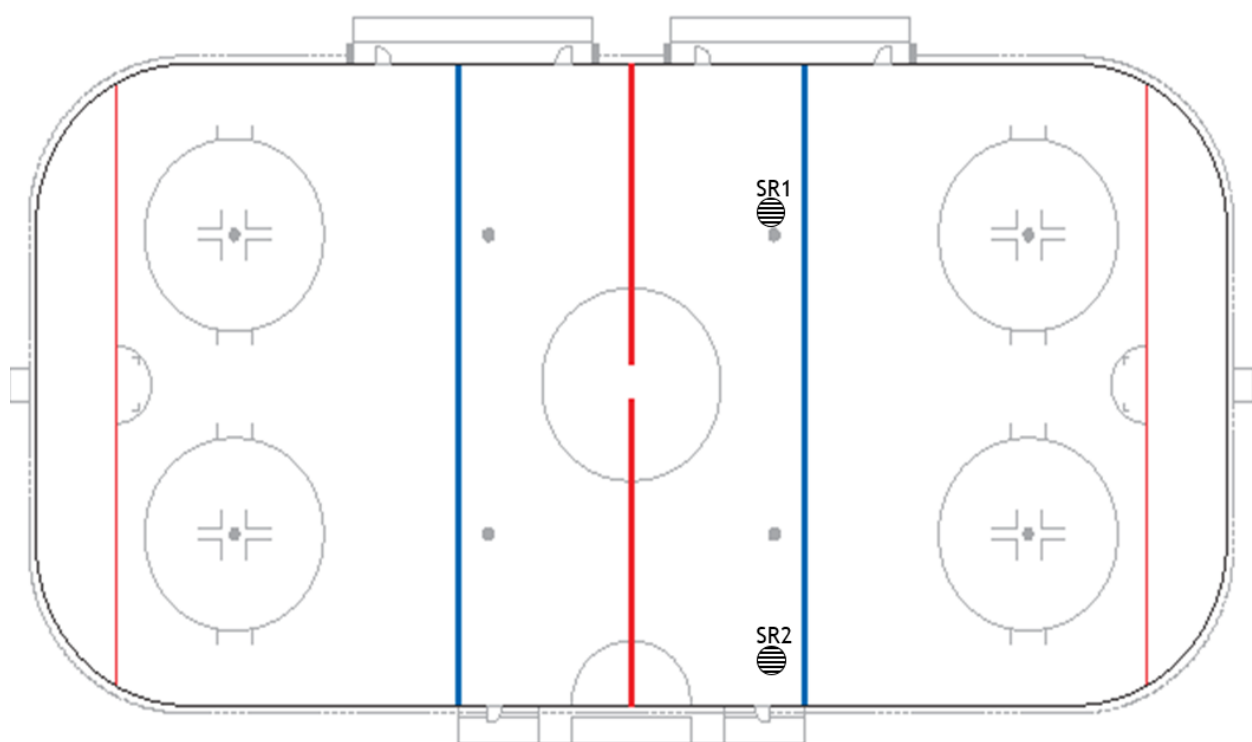
Dopo che l'ingaggio è stato effettuato, SR1 si sposta all'indietro e segue il gioco come arbitro di fronte (se il face-off è in EAP). Altrimenti, SR 2 segue l'azione di gioco come arbitro di fronte o in base al vostro accordo.

Da questa posizione si può seguire rapidamente il gioco e, se la partita si sposta in una zona di difesa, ci si può spostare nella posizione di base (**BOP**) nella zona di meta.

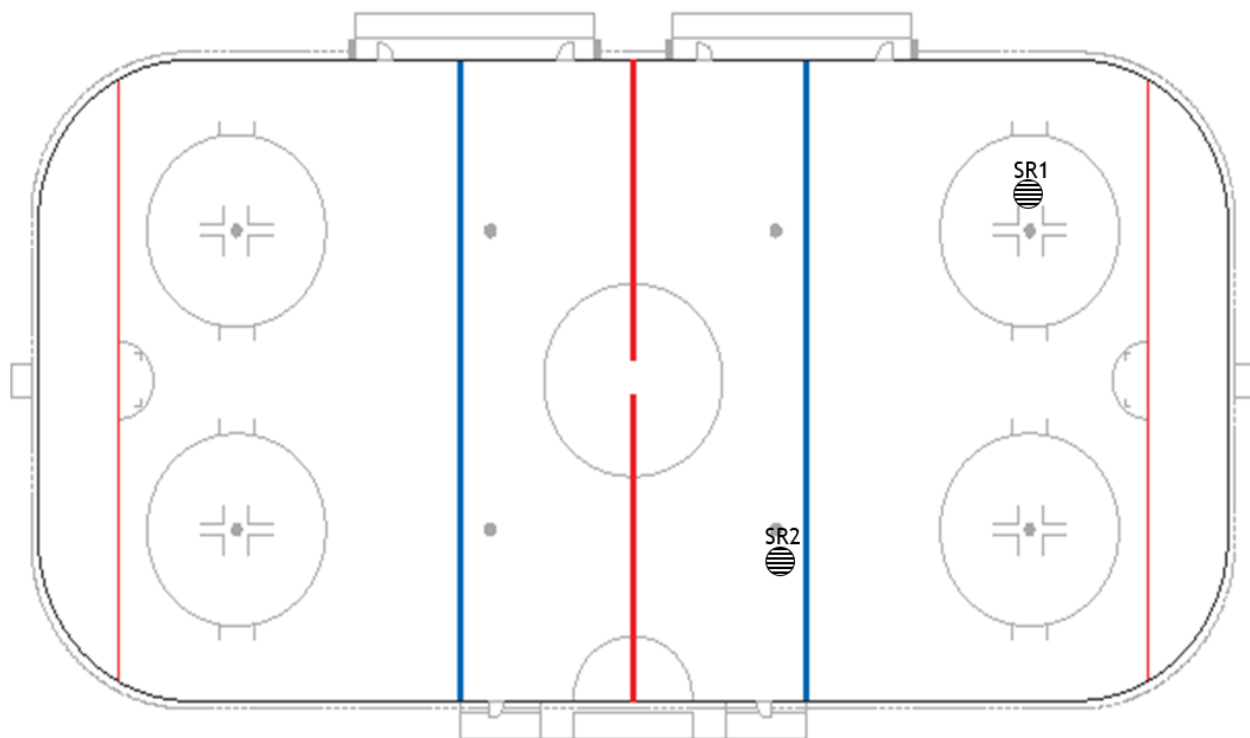
In questo modo si ha una buona visuale sulla linea di porta. In questa posizione, inoltre, si è lontani dal gioco e si è protetti dai rimbalzi in caso di un tiro forte e veloce verso la porta.



*Illustrazione: posizione di base del face-off a centro ghiaccio*



*Illustrazione: posizione di base dell'ingaggio d'inizio in zona neutra*

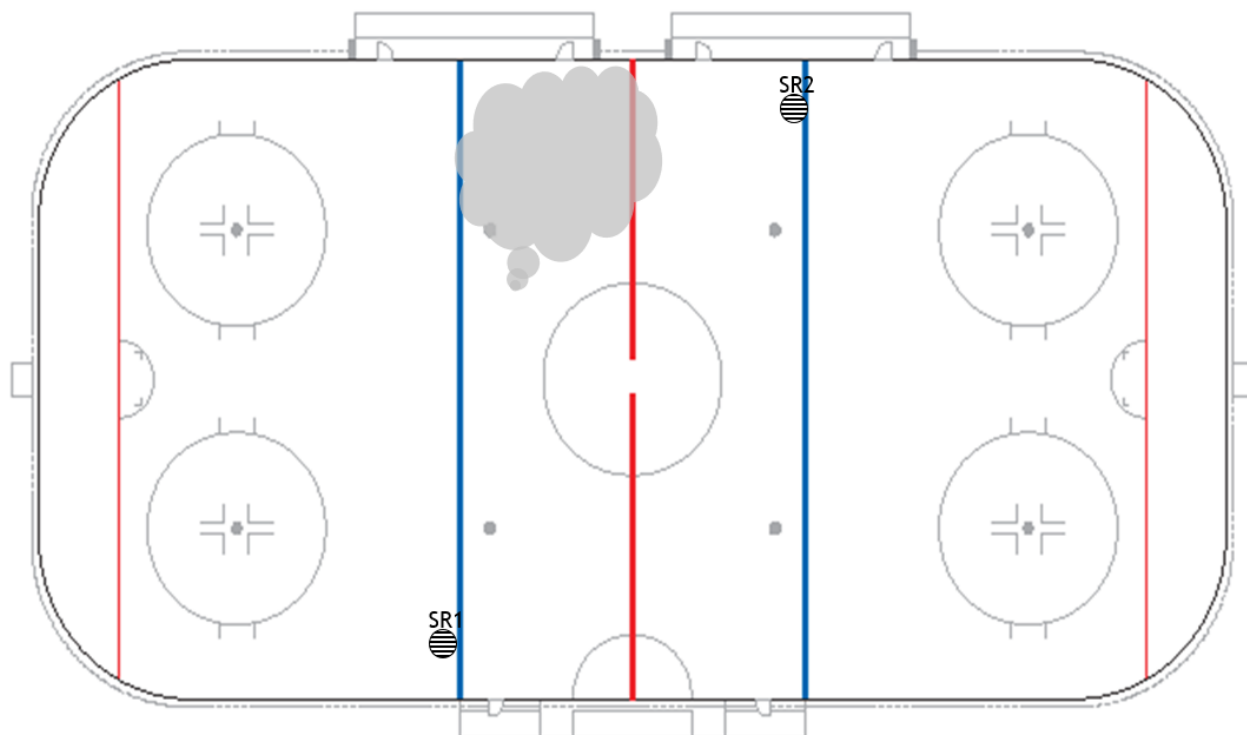


*Illustrazione: Posizione di base zona di difesa*

L'arbitro (o gli arbitri) si allontanano dal face-off (zona di difesa e zona neutra) secondo l'illustrazione della sezione 2.5.

Dopo aver effettuato l'ingaggio a centro ghiaccio, è importante indietreggiare il più rapidamente possibile vicino alle balaustre. In questo modo si avrà una visione migliore dell'intera pista e non si avranno giocatori alle spalle. Una buona posizione significa avere tutti i giocatori davanti a sé nel proprio campo visivo.

#### 4.5. Posizioni durante il gioco



*Illustrazione: il gioco è in zona neutra*

Se il gioco si svolge nella zona neutra, gli arbitri si posizionano all'incirca come mostrato nell'illustrazione precedente (linee blu coperte).

Se il gioco si sposta nella zona di difesa, SR1 deve seguire il gioco come segue:

- SR1 deve sempre pattinare all'indietro e avere l'attaccante in vista.
- Trovarsi sulla linea blu prima del gioco. L'ideale è da mezzo metro a un metro all'interno. Questo permette a SR1 di chiamare un fuorigioco, se necessario.

SR 2 segue il gioco come arbitro anteriore, in modo da poter tenere d'occhio l'ultimo attaccante. Se possibile, si chiude sulla linea blu il più rapidamente possibile, in modo che SR1 possa seguire il gioco senza preoccupazioni. SR2 prende il controllo della linea blu.

La distanza tra i due SR non deve mai essere superiore a un terzo.

Nella zona di difesa, l'arbitro si muove sempre con il corso del gioco nelle tre posizioni di base. Se il gioco si sposta dall'altra parte della porta, SR1 lo segue e prende posizione alla porta. Se il gioco si sposta sul suo lato, l'arbitro torna nella sua posizione di base o addirittura alle balauste.

I seguenti principi si applicano alle posizioni del gioco:

- Non si deve interrompere il flusso del gioco.
- Bisogna vedere quello che c'è da vedere
- Dovete sentirvi a vostro agio

L'arbitro deve muoversi solo nella zona segnata in bianco. La zona segnata in scuro è la **terra di nessuno (no mans' land)** e deve essere evitata dagli arbitri.

Tuttavia, anche l'area dietro la porta può essere una buona posizione per ottenere una buona angolazione per le decisioni sul gol o per altre situazioni. Ma, non dovrebbe essere una posizione standard.

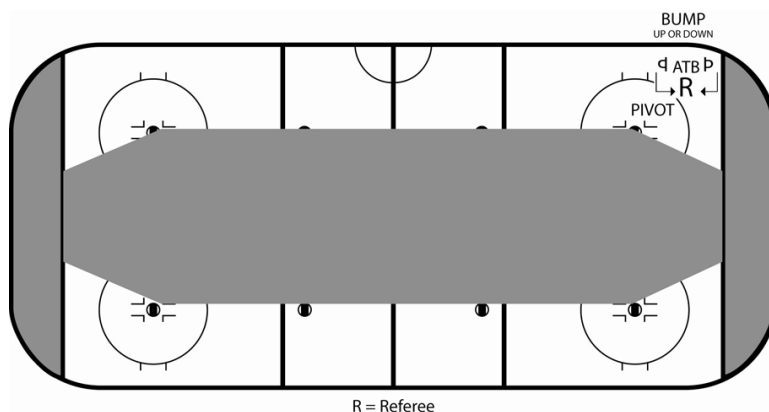


Figura: Illustrazione schematica del campo di gioco per quanto riguarda le posizioni

#### 4.6. Errori comuni e suggerimenti:

- Molti alterchi avvengono nelle immediate vicinanze della porta. Non appena il gioco viene interrotto, ci si deve avvicinare alla porta, a non meno di 3 metri da essa, con tutti i giocatori e le panchine in vista. La vostra presenza e le vostre istruzioni verbali possono evitare alterchi. In questo modo si ha una buona visione d'insieme di eventuali alterchi e si può controllare se i giocatori si allontanano dalle panchine dei giocatori contravvenendo alle regole.
- SR2: mantiene la sua posizione sulla linea blu ed è pronto a intervenire se il gioco viene interrotto. Non entra mai nel terzo prima dell'interruzione, altrimenti la linea blu non può essere controllata (ad es. contropiede).

#### Importante:

Come arbitro, non si deve saltare per evitare un disco. Mantenete i pattini sul ghiaccio: in questo modo avrete una maggiore manovrabilità e la possibilità di orientarvi nella giusta direzione con i pattini. Saltare in alto è pericoloso!

#### Ulteriori suggerimenti:

- Quando il disco si trova nell'area di porta, ci sono spesso alterchi e molti giocatori davanti alla porta, quindi si consiglia a SR1 di allontanarsi dalla linea di fondo e di spostarsi più verso i face-off circles (punti d'ingaggio).
- Se il gioco si trova dall'altra parte dell'area di porta, è consentito anche guidare dietro la porta per avere una visuale migliore.
- Cercate sempre di trovare la migliore posizione possibile per vedere esattamente come un giocatore in attacco attacca e controlla il giocatore che tiene il disco.
- SR2, che si trova sulla linea blu, si posiziona con un angolo di 45° rispetto alla linea blu. Ciò significa che SR2 cerca di mantenere la "faccia al gioco" (face th game) ogni volta che è possibile. Ciò significa che la punta dei pattini è sempre rivolta verso il disco.



## Manuale - Officials - Sistema a 2

- Più la lega è superiore, più il gioco diventa veloce e più è probabile che arrivino passaggi lunghi & precisi. Ciò significa che SR1 deve modificare la sua posizione nella zona di difesa, perché altrimenti SR2 non può allontanarsi dalla linea blu per una decisione di fuorigioco senza rinunciare all'altra linea blu. Pertanto, quando la squadra in difesa è in fase di costruzione di gioco o (a seconda della situazione) già in possesso del disco e quindi è possibile un rilascio controllato, SR1 dovrebbe allontanarsi dalla linea di fondo e posizionarsi approssimativamente tra la linea di fondo e la linea blu. Questo permette all'SR1 di essere rapidamente sia sulla linea blu che sulla porta, se necessario.

### **Importante:**

**Non sedetevi sulle balaustre, non sostenetevi e non aggrappatevi al plexiglas!**

## 5. Fuorigioco (Offside)

### Principio:

Durante la partita, cercate di ottenere una posizione buona e chiara sulla linea blu, in modo da poter prendere una decisione sicura.

- SR1 sulla linea blu deve trovarsi da mezzo metro a un metro all'interno del terzo d'attacco durante un attacco e altrimenti vicino alla linea blu (zona neutra).
- Quando è possibile, deve pattinare all'indietro davanti al giocatore in'attacco (tempo sufficiente per prendere una decisione sulla linea blu); nei contropiedi veloci, con un ritmo di gioco generalmente elevato o come pattinatore più debole, può anche pattinare leggermente dietro al giocatore davanti al disco.
- SR1 sulla linea blu decide il fuorigioco e fischia
- Dopo il fischio, si muove verso il centro e dà il segnale di fuorigioco (non alza la mano).
- Tuttavia, se c'è un contatto tra i giocatori, deve rivolgersi prima a questi ultimi (controllo dei giocatori). Il segno ha la seconda priorità. Se tutto è calmo, si dirige verso il punto di face-off.
- SR2 si chiude il più rapidamente possibile quando il disco viene rilasciato. Deve quindi trovarsi vicino alla linea rossa (punto di rilascio del disco per l'icing). SR2 controlla anche i giocatori dopo il fischio.
- Una volta risolta la situazione con i giocatori, SR2 raccoglie il disco e si reca da SR1, che si trova alla postazione di face-off.
- SR1 (che ha fischiato il fuorigioco) si sposta in una buona posizione per il cambio giocatori non appena il punto è stato segnato. Si sposta quindi sul lato opposto.

### Gioco in area di difesa

- Cercare la posizione ottimale all'esterno dell'area di difesa. In situazioni particolari (piccoli alterchi, power play, ecc.), l'arbitro può anche entrare nel terzo leggermente all'altezza della linea blu per avere la migliore visione possibile della situazione.
- Obiettivo principale: nessun contatto con il disco sulla linea blu e in particolare impedire che il disco esca dalla zona a causa dell'arbitro.

### Importante:

**Sbracciare il meno possibile. Sbracciare (segni) solo in caso di situazioni difficili.**

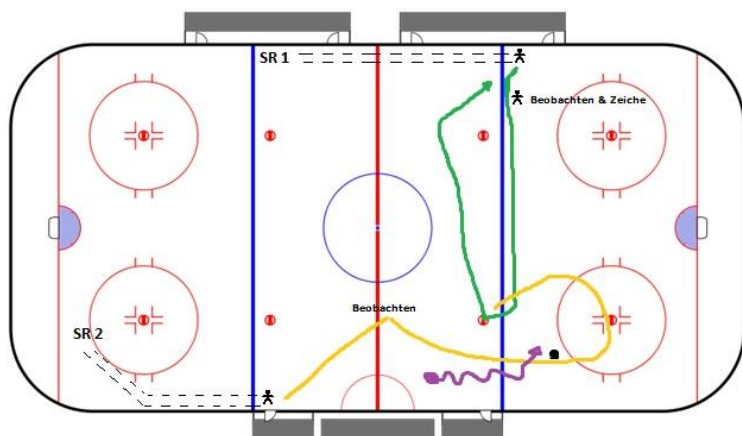


Figura: Sequenza schematica dopo un fischio di fuorigioco (SR1 verde, SR2 giallo)

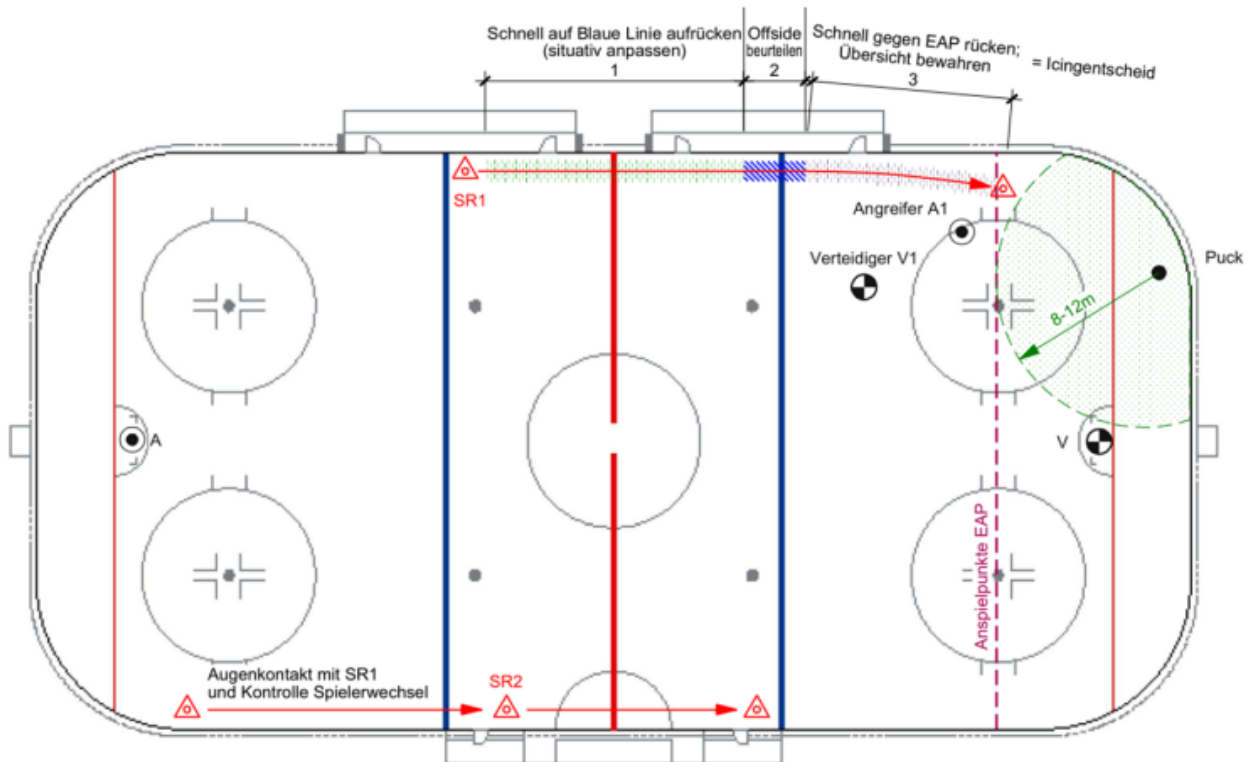


## 6. Icing

### Principio

Lavorare in coppia su un'interpretazione chiara e universalmente comprensibile dell'icing. Discutete le situazioni durante le pause, dopo la partita e prima della partita successiva.

Procedura secondo il principio a tre fasi:



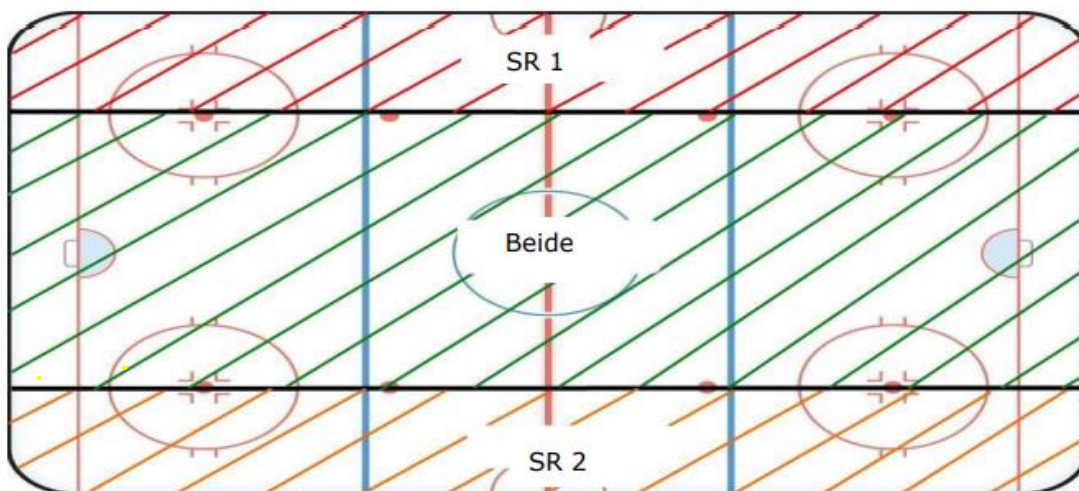
*Illustrazione: Questa illustrazione mostra le 3 fasi di una decisione di icing.*

- Non appena SR2 riconosce una possibile situazione di icing, si sposta immediatamente e rapidamente dal terzo verso la linea blu o la linea di centro ghiaccio. Ciò significa che la "prima" linea blu continua a essere coperta, poiché SR1 deve abbandonarla a causa della situazione. Anche SR2 indica l'icing (alza il braccio) e lo comunica verbalmente con "Icing". Se possibile, SR2 dovrebbe trovarsi all'altezza del punto di rilascio del disco, se questo viene rilasciato prima della linea rossa (centro ghiaccio).
- Nella fase 1, SR1 si sposta rapidamente sulla "seconda" linea blu (da adattare alla situazione). In questo modo, tiene d'occhio il disco, i giocatori, incluso il portiere, e SR2:
  - Disco: valutare il punto di rilascio del disco, gli eventuali tocchi, le possibilità di giocare il disco (squadra in difesa) o di attraversare la zona di cambio.
  - Giocatori: se si osservano i giocatori, di solito si può riconoscere relativamente presto come potrebbero svilupparsi le cose.
  - Portiere: osservare attentamente! Non appena ha l'intenzione di giocare il disco, l'icing può essere annullato.
- Nella fase 2, SR1 si trova sulla linea blu e valuta eventuali situazioni di fuorigioco. SR2 si avvicina rapidamente a SR1 in direzione della "seconda" linea blu o della linea di centro ghiaccio.

- Nella fase 3, SR1 decide se fischiare l'icing o meno. Devono essere rispettati i seguenti punti (vedi anche il regolamento):
  - Il disco ha superato la linea di icing, rispettivamente la linea di porta?
  - Quale giocatore può raggiungere, rispettivamente giocare il disco per primo?
    - I giocatori che attaccano potrebbero giocare il disco per primi = **no icing**
    - Il giocatore difensivo potrebbe giocare il disco per primo = **icing**
  - Dov'è il portiere?
    - Portiere ha l'intenzione di giocare il disco / lascia l'area di porta = **no icing**
    - Portiere non intende giocare il disco / non lascia l'area di porta = **icing**
  - La decisione finale non deve essere presa troppo tardi, al più tardi quando il primo giocatore raggiunge i punti d'ingaggio nella zona di difesa (il disco è dietro la linea di difesa) o con una distanza di sicurezza di 8-12 metri tra il giocatore e la posizione attuale del disco, a condizione che la decisione non possa essere presa prima. La posizione dei pattini dei giocatori è decisiva.
  - Importante: se i giocatori si trovano alla stessa altezza ("race/gara"), il pareggio (a stessa altezza) viene deciso a favore del difensore e il gioco viene interrotto a causa di un icing.
  - Se non c'è un "race" per il disco, l'icing viene deciso non appena il disco attraversa la linea di fondo (difensore in zona di difesa) o non appena il primo giocatore in difesa attraversa la linea blu della propria zona e il disco ha attraversato la linea di fondo.
  - SR1 segue il disco e deve trovarsi all'incirca all'altezza del cerchio di face-off quando viene fischiato (icing) o quando non viene segnalato alcun icing (eventualmente icing ibrido). Prima di fischiare, SR1 deve verificare brevemente con SR2 se ha (ancora) segnalato l'icing.
  - SR2 si trova sulla "seconda" linea blu o sulla linea di centro ghiaccio e ha la responsabilità di assicurarsi che la squadra che potrebbe causare l'icing non cambi.
  - SR2 dovrebbe interrompere proattivamente il cambio giocatori subito dopo la segnalazione di un'icing ("no change" / "nessun cambio").
  - Se SR2 si trova sul lato della panchina delle penalità, deve spostarsi di 3-4 metri nell'area di gioco per una migliore visibilità, al fine di sostenere visivamente il divieto di cambio.
    - In caso di fischio: Può spostarsi più verso il centro per evitare cambi
    - Se l'icing viene annullato: Tornare immediatamente alle balauste per non impedire un eventuale contrattacco.

Area di responsabilità dell'arbitro per quanto riguarda la giocabilità, il "pinch", il "tocco" o il rimbalzo:

- Gli arbitri devono monitorare le aree assegnate. Tuttavia, i due arbitri si supportano a vicenda.
- L'arbitro deve valutare, in base alla giocabilità, se un difensore avrebbe potuto giocare il disco (ad esempio se il disco scivola oltre il giocatore a velocità normale).
- Gli arbitri devono vedere eventuali tocchi della squadra in difesa per decidere immediatamente che non c'è stato icing. Lo stesso vale per le azioni della squadra in attacco (solo dopo la linea rossa centrale).



*Illustrazione: Mostra le responsabilità di SR1 e di SR2, ognuno dei quali decide dal proprio lato se un disco è giocabile o meno (angolo di osservazione migliore). Al centro, entrambi sono ugualmente responsabili.*

Dopo la decisione di non applicare l'icing o di applicare l'icing ibrido (Hybrid):

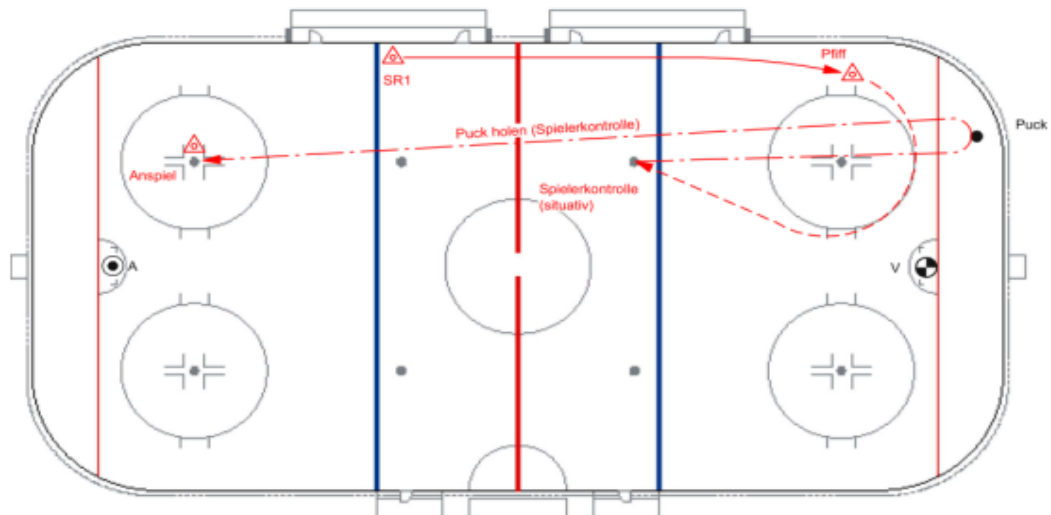
- Non appena il SR1 annulla e comunica verbalmente, SR2 abbassa il braccio.
- SR1 e SR2 tornano alla posizione migliore possibile (secondo il manuale)
- **Importante:** se durante una situazione di icing non viene deciso nulla e il gioco continua, i giocatori devono attenersi alle regole prescritte per il gioco corporeo.



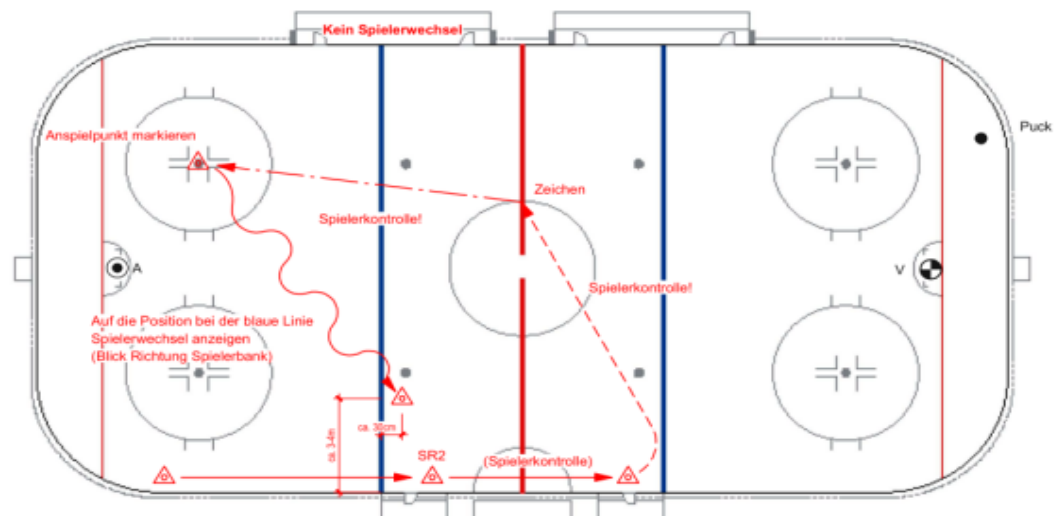
### Dopo la decisione di Icing (vedi anche i disegni alla pagina seguente):

- Dopo il fischio di SR1, SR2 osserva il gioco, i giocatori, gli ufficiali di gara e gli eventuali cambi da parte della squadra che non ha fatto l'icing.
- Importante: dopo che è stata presa una decisione sul ghiaccio e il gioco è stato interrotto, le regole relative ai contatti evitabili devono essere applicate rigorosamente.
- SR2 osserva le panchine dei giocatori e i loro cambi, in particolare quella della squadra inadempiente. La squadra inadempiente non può cambiare i giocatori (vedi regolamento).
  - È consigliabile tenere d'occhio la panchina della squadra che ha commesso l'infrazione in una fase iniziale, cercare di avvicinarsi alla panchina se necessario e comunicare verbalmente con la squadra. Se la squadra non si attiene a questa regola, devono essere comminate le sanzioni previste dal regolamento.
- Non appena SR2 ha sotto controllo la situazione vicino alle panchine dei giocatori, dà il segnale di icing. In questo modo, SR2 si muove all'indietro verso la porta della squadra che ha commesso l'infrazione. Poi dà il segnale in direzione dell'altra porta. Allo stesso tempo, SR2 controlla i giocatori e gli ufficiali di gara.
- Se si verifica una mischia, gli arbitri devono intervenire immediatamente, la segnalazione ha la seconda priorità. SR2 si muove all'indietro verso l'area di difesa o il punto di face-off, tenendo sempre d'occhio i giocatori.
- È consigliabile che SR2 si porti all'incirca all'altezza della linea blu della squadra che ha commesso l'icing e cerchi subito il contatto visivo con il centro della squadra che attacca. È quindi importante chiedere a voce alla squadra, il prima possibile, dove vuole che venga effettuato l'ingaggio. SR2 indica quindi da che parte deve essere effettuato il face-off. Bisogna assicurarsi che il segnale sia ben visibile.
- SR1 osserva ed accompagna i giocatori finché SR2 non ha preso posizione all'incirca sulla linea blu e può osservare i giocatori. Non appena SR1 è sicuro che SR2 stia osservando i giocatori, può prendere il disco nella rispettiva posizione e procedere verso il punto d'ingaggio EAP, dove si svolgerà il face-off. Durante il "tragitto" verso EAP, SR1 passa vicino alla zona di cambio quando è in corso un cambio di giocatori (controllando i giocatori che cambiano).
- SR2 rimane nella sua posizione nel terzo della squadra che ha commesso l'infrazione (vicino alla linea blu o al EAP) finché SR1, che ha recuperato il disco, non è entrato nel terzo della squadra che ha commesso l'infrazione.
- SR2 indica o effettua la sostituzione del giocatore (secondo il regolamento) e si posiziona sulla linea blu per il face-off successivo.
- Non appena il cambio dei giocatori è stato completato e SR1 è pronto per il conseguente face-off, SR2 prende posizione sulla linea blu dove può decidere in qualsiasi momento in caso di fuorigioco. Questa posizione è a circa 30 cm dalla linea blu (i pattini non sono mai nel terzo) e a 3-4 m dalle balaustre.
- SR1 effettua il face-off (faccia a faccia secondo il manuale).

**Ablauf nach Icing – SR 1:**



**Ablauf nach Icing – SR 2:**



*Illustrazione: Questi diagrammi mostrano le sequenze schematiche dei due SR in una situazione di icing.*



## 7. Imporre penalità

### Principio:

Meritate rispetto per le buone decisioni. Fischiate solo quello che vedete! Se diamo penalità che non esistono perché abbiamo espresso un giudizio basato su intuizioni, perdiamo credibilità.

È importante anche "designare" correttamente le penalità, in modo che siano comprensibili e che abbiano un effetto sul comportamento ulteriore dei giocatori e sulla qualità del gioco.

### Imporre penalità

- SR1 indica un rigore, SR2 deve osservare una possibile sostituzione del portiere (zona cambio 1,5 m - sostenere gridando "aspetta"). In caso di cambio scorretto, interrompere immediatamente il gioco.
- SR1 fischia e si ferma con il braccio teso verso l'alto, non appena la squadra penalizzata è in possesso del disco.
- Lo scopo di questo "stop" è quello di garantire che l'attenzione di allenatori, giocatori e tifosi sia concentrata su SR1. SR1 quindi rallenta e si ferma.
- SR1 indica il giocatore penalizzato con la mano e il braccio teso e cerca un contatto visivo con il giocatore.
- Contemporaneamente alla segnalazione del giocatore colpevole, SR1 annuncia verbalmente la penalità, indicando il numero del giocatore. Tiene d'occhio il giocatore sanzionato per assicurarsi che non si verifichino altri problemi come anche falli di vendetta.
- Segue il segno della penalità, senza fretta e aggressività.
- SR1 accompagna quindi il giocatore che ha commesso l'infrazione verso la panca penalizzati, mantenendo una distanza adeguata dal giocatore penalizzato. Nel frattempo, SR2 deve effettuare il controllo dei giocatori e controllare eventuali cambi giocatori delle squadre.
- In via eccezionale, se necessario, SR2 può accompagnare il giocatore alla panca penalità al posto di SR1. In questo caso, SR1 deve assicurarsi che SR2 abbia identificato il giocatore penalizzato e possa accompagnarlo alla panca penalità. Nel frattempo, SR1 deve effettuare il controllo giocatori.
- Isolare i giocatori penalizzati il prima possibile per evitare provocazioni e vendette.
- A seconda della situazione, SR1 sceglie un percorso diverso per raggiungere il tavolo marcatori/ufficiali per segnalare la penalità (in modo da non passare davanti al giocatore penalizzato). Se possibile, SR1 dovrebbe pattinare all'indietro per avere una visione d'insieme di tutti i giocatori sia sul ghiaccio che sulle panchine.
- SR1 deve fermarsi completamente davanti al tavolo marcatori/ufficiali (5-10 m).
- Indicare la squadra che ha commesso la penalità indicando la direzione della panchina penalità della squadra penalizzata.
- Segnalare la penalità con il segno corrispondente
- Se necessario, comunicare verbalmente il numero del giocatore e la penalità.
- Per evitare un confronto non necessario con il giocatore, SR1:
  - Segnalare la penalità e andarsene prima dell'arrivo del giocatore
  - Lasciare che il giocatore passi per primo
- SR1 o SR2 finiscono il lavoro. Il lavoro è finito quando il giocatore penalizzato è sulla panca penalità e la porta della panchina penalità è chiusa.



### A cosa dovete pensare

Come mi devo comportare in caso di penalità?

- Evitare il confronto con il giocatore penalizzato.
- Non tollerare nessun giocatore nell'area arbitri.
- Cercate di mantenere la calma e di evitare gesti bruschi o parole aggressive.

Processo:

- La procedura è la stessa se le penalità vengono inflitte a entrambe le squadre durante la stessa interruzione del gioco.
- Quando si segnala la penalità ai marcatori ufficiali, la squadra che ha commesso la penalità deve essere chiaramente identificata in modo che la porta corretta possa essere aperta.
- Se vengono comminate penalità diverse, è un vantaggio parlare con i marcatori per evitare una serie di segnali diversi che possono causare confusione.
- Se vengono inflitte più penalità, queste vengono comunicate prima ai marcatori e poi al capitano (o all'allenatore).
- La penalità deve essere segnalata rapidamente, a meno che la situazione non sia complicata o sia necessario determinare se il giocatore si è infortunato.
- Se un giocatore è infortunato, l'arbitro, dopo aver discusso la situazione con il suo compagno, deve rimanere nelle vicinanze per valutare le sue condizioni prima che venga inflitta la penalità.
- Attendere che tutte le penalità siano riportate correttamente sul tabellone prima di riprendere il gioco.

Visualizzazione della penalità/dell'effetto:

- Identificare chiaramente il giocatore penalizzato
- Il segno al giocatore deve essere chiaro ma **non** aggressivo.
- Indicare il giocatore. (Non indicarlo troppo a lungo, perché potrebbe risultare intimidatorio e/o compromettere la credibilità dell'arbitro).

### **Importante:**

**Se il giocatore che ha commesso la penalità si trova in un raggio di 3 metri, non è consigliabile indicarlo con la mano, in modo da evitare qualsiasi fonte di provocazione. In questo caso è opportuno un contatto visivo e verbale.**



## 8. Giocatori penalizzati

### Principio:

Isolare i giocatori penalizzati il prima possibile per evitare provocazioni e vendette.

### Penalità segnalata

- SR2 deve osservare un'eventuale sostituzione del portiere (zona di cambio 1,5 m - sostenere gridando "aspetta"). Se non è corretta, interrompere immediatamente il gioco.
- Entrambi gli arbitri possono aiutarsi a vicenda se la squadra penalizzata ottiene il controllo di una penalità segnalata.

### Dopo il fischio

- Controllo giocatori.
- Se necessario, l'arbitro più vicino interrompe/impedisce immediatamente l'insorgere di discussioni/scorie, sia verbali che fisiche.
- Se necessario, l'arbitro più vicino accompagna il giocatore penalizzato alla panca penalità o alla panchina dei giocatori, soprattutto nel caso di un fallo duro con conseguente infortunio / SPD o MAS, e lo protegge da altri giocatori.
- Se due giocatori vengono penalizzati, l'arbitro più vicino va con loro, l'altro rimane nelle vicinanze e osserva i giocatori rimanenti.

### Penalità contro il portiere

Entrambi gli arbitri devono immediatamente memorizzare o annotare i numeri dei giocatori sul ghiaccio. I giocatori sul ghiaccio sconteranno la penalità per i portieri.





## 9. Alterchi / bagarre

### Principio

Lavorate con calma e riflessione insieme al vostro partner. Non abbiate fretta. Punto per punto. Concludete il vostro lavoro.

Durante le discussioni, i giocatori si cercano a vicenda, le emozioni salgono e la confusione si crea rapidamente. Gli arbitri che sanno come comportarsi hanno molti meno problemi.

Acquisire rapidamente una visione d'insieme della situazione, stabilire **immediatamente** un **contatto visivo** con il partner.

- La comunicazione è importante.
- La velocità e la reazione sono importanti, ma un "eccesso di velocità" è controproducente.
- Togliere il fischietto dal dito (rischio di lesioni).

SR2 (arbitro in zona neutra) deve seguire da vicino lo sviluppo del gioco. Tenere d'occhio i giocatori e le panchine giocatori e delle penalità, e memorizzare/annotare i numeri.

- SR1: Scegliete la vostra posizione in modo da avere una buona visuale sui giocatori che si affrontano.
- Evitate di rimanere intrappolati in mezzo ai giocatori, rimanete fuori dal gruppo, ma non state nemmeno troppo lontani, altrimenti nessuno vi sentirà.
- Dare istruzioni verbali ai giocatori ed eventualmente a SR2, in modo che sappiano che siete lì e che cosa volete. (ad esempio: "Non entrate", "Ho le penalità", "Questa azione sarà sanzionata con SPD", "Ricordate i numeri", "Ok, è finita, basta"...)

SR1 può intervenire immediatamente in modo deciso, gridare, interrompere (MAI toccare i giocatori da dietro), purché non si metta in pericolo.

### Controllare la situazione

- Prevenire i conflitti intervenendo tempestivamente.
- Intervenire al momento giusto.
- Avere il controllo di ciò che sta accadendo in ogni momento - osservare
- Essere in grado di fornire un feedback

### Separazione di due giocatori

- Il momento della separazione è un punto importante; è anche una questione di esperienza. Separare una coppia di giocatori alla volta, passo dopo passo.
- Finché i giocatori tirano pugni a tutta forza, non interrompere.

Se possibile:

- Dopo la comunicazione con il partner, intervenire contemporaneamente da entrambi i lati e separare i giocatori.
- Importante: non dare a nessuno dei due giocatori la possibilità di infliggere altri colpi.
- La situazione è stata risolta, non si toccano più i giocatori, ma solo "li si tiene d'occhio".
- Non strappare MAI i giocatori da dietro.



Se entrambi i giocatori cadono sul ghiaccio

**Importante:**

**Dovete cercare di proteggere i giocatori che non possono più proteggersi da soli; se non intervenite voi, interverranno gli altri giocatori. Creare fiducia.**

- "Tenere sotto controllo" significa non toccare, ma osservare con la prontezza di intervenire in qualsiasi momento.
- Accompagnare i giocatori penalizzati alla panchina e assicurarsi che non possano tornare indietro.
- Mentre accompagnate i giocatori alla panchina penalità, continuate a osservare ciò che accade. Se entrambi gli arbitri si recano contemporaneamente alla panchina penalità, i giocatori non vengono osservati. Se necessario, pattinate anche all'indietro.
- Solo quando tutto è calmo, parlate con il vostro compagno nell'area arbitri e decidete insieme quali penalità infliggere.
- Se possibile (ma non sempre è così!), differenziate con chi è stato la causa della rissa. Cercate di differenziare. Punire quanto necessario, ma il meno possibile.
- In primo luogo, assicuratevi che le penalità siano comunicate correttamente ai marcatori ufficiali, prima di parlare con i capitani (nelle squadre giovanili, comunicate direttamente con gli allenatori).
- Aiutare il cronometrista con le penalità coincidenti (ad esempio: "A13 2'+2', B7 2', c'è una penalità per A13 sull'orologio").
- Le discussioni con i capitani/allenatori sono brevi, concise e chiare.
- Controllare sempre che tutti i giocatori penalizzati siano nelle rispettive panchine penalità, che le penalità siano correttamente segnate sul cronometro e che il numero corretto di giocatori sia sul ghiaccio alla ripresa del gioco.
- Se gli alterchi diventano più frequenti, avvertite gli allenatori con la "minaccia" di sanzioni più severe e fatele rispettare (in questo modo la responsabilità può essere trasferita anche agli allenatori).



## 10. Giocatori infortunati

- Il medico/samaritano può entrare sul ghiaccio da solo durante un'interruzione del gioco.
- L'arbitro deve sempre discutere brevemente l'accaduto.
- Se c'è la possibilità che la/e penalità possa/possano comportare infortuni, l'arbitro prenderà la decisione solo dopo aver controllato il giocatore infortunato e averlo segnalato.
- Non interrompere sempre immediatamente, usare il buon senso
- Se è evidente che si tratta di un infortunio grave e non c'è una chiara possibilità di segnare, gli arbitri devono interrompere immediatamente il gioco.
- Il gioco non deve essere automaticamente interrotto se un tiro colpisce il portiere nella parte superiore del corpo (attendere un'immediata opportunità di segnare).
- Interruzione solo se il portiere è palesemente infortunato - colpo alla testa o al collo
- Il giocatore infortunato deve essere sostituito se il gioco è stato interrotto a causa del suo infortunio. In caso contrario: penalità per ritardo di gioco.
- Se il gioco è stato interrotto a causa dell'infortunio del portiere e le sue cure mediche durano poco, non è necessario sostituirlo. Se l'infortunio causa ulteriori interruzioni del gioco, il portiere infortunato deve essere sostituito.
- Un portiere non può andare in panchina durante un'interruzione per infortunio, a meno che non sia autorizzato dall'arbitro (ad esempio, per un trattamento medico prolungato). Tuttavia, il portiere non deve causare un ritardo nel gioco.
- Il giocatore che sostituisce il portiere infortunato ha tutto il tempo che l'arbitro ritiene necessario. Ha poi 2 minuti per riscaldarsi (tranne prima di un rigore).
- Se un giocatore penalizzato è infortunato e non può andare in panca penalità, deve essere sostituito da un compagno di squadra in panca penalità. Se il giocatore infortunato rientra in campo prima che la penalità sia scaduta, deve sostituire il giocatore sostituito sulla panca delle penalità e scontare il resto della penalità.
- Un giocatore che presenta tracce di sangue sulla maglia deve sostituirla e il capitano deve comunicare il nuovo numero all'arbitro. Ogni traccia di sangue deve essere rimossa dalla superficie del ghiaccio.

## 11. Misurazione delle attrezzature

### Applicazione della regola:

Secondo il Regolamento Unificato, vengono misurati solo i bastoni (portieri e giocatori esterni).

### Misurazione del bastone

- Quando si richiede la misurazione del bastone, l'arbitro deve prima fissare il bastone e poi il "C" (o uno degli "A") deve indicare quale parte del bastone deve essere misurata.
- La curvatura viene misurata da una linea retta tracciata tra il tallone e l'estremità della pala (in punti diversi).
- Di norma, le misurazioni sul bastone (eccetto la lunghezza del bastone) vengono effettuate dalla IIHF utilizzando l'apposito modello. Se non è disponibile una dima, l'arbitro deve usare un nastro di misurazione.
- Non è prevista la misurazione dei bastoni durante i tiri di rigore.





## 12. Tiro di rigore

### Tiro di rigore (durante la partita)

- SR2 segnala il giocatore penalizzato e l'infrazione ai marcatori ufficiali:
  - istruisce l'esecutore del rigore sulla procedura corretta
  - Nessuna ostruzione/distrazione da parte degli avversari
  - Disco sempre in movimento
- Dopo l'esecuzione del tiro di rigore, controllare il tiratore che non si avvicina alla panchina avversaria.
  
- SR1 sulla linea di fondo istruisce il portiere sulla procedura corretta.
- SR1 si posiziona a circa 3-4 metri dalla porta, dalla parte del bastone del tiratore del rigore, per avere la migliore visuale del tiro.
- Dopo aver istruito il portiere, SR1 fischia per segnalare che il rigorista può iniziare.
  
- SR2 si trova sempre sul lato della panchina penalità. Si muove lentamente a una distanza di circa 5 metri dietro il rigorista. Ha sempre in vista le panchine dei giocatori (in caso di lancio oggetti).
- SR2 supporta SR1 nel decidere l'obiettivo e se il disco era sempre in movimento in avanti.
- Dopo il tiro di rigore, SR2 accompagna immediatamente il tiratore oltre la panchina avversaria.

#### **Applicazione della regola:**

**Qualsiasi giocatore esegue il tiro di rigore. Il portiere avversario può rimanere sul ghiaccio.**

### Tiri di rigore

- La misurazione del bastone non è possibile durante un tiro di rigore.
- Tutti i giocatori (eccetto i portieri) devono rimanere sulla panchina dei giocatori o dei rigori durante tutta la fase. Nessun giocatore deve andare negli spogliatoi a meno che non sia infortunato.

#### **Importante:**

**Se la partita non viene decisa dopo 5 tiratori, per il 6 rigore inizia la squadra che ha tirato l'ultimo rigore (modalità sudden death).**



### 13. Time-out

L'arbitro deve indicare chiaramente e senza ambiguità quale squadra ha richiesto il time-out.

- Entrambi gli arbitri si trovano nell'area arbitri. Entrambi osservano i giocatori. Se la partita è calda (di emozioni), uno dei due arbitri può posizionarsi tra le panchine dei giocatori.
- Se la squadra in attacco ha il diritto di scegliere il punto di face-off, questo può essere cambiato di nuovo dopo la fine del time-out!

#### Applicazione della regola:

- **È possibile un time-out per ogni interruzione**
- **Non è possibile effettuare il timeout nelle seguenti situazioni.**
  - Icing (squadra che provoca l'icing)
  - Porta spostata da un difensore (squadra che provoca)
  - Il portiere blocca il tiro con rilascio prima della linea di metà campo (squadra che provoca)

### 14. Marcatori e assist

La segnalazione di marcatori e assist è responsabilità degli arbitri. L'obiettivo è quello di designare correttamente i giocatori in base alle loro prestazioni sul ghiaccio.

Seguire la seguente procedura:

- Coordinatevi con i vostri partner sul ghiaccio per quanto riguarda i marcatori e gli assist.
- Segnalare il marcatore e gli assist (se conosciuti) al segnapunti.
- Se la rete è stata chiaramente segnata senza assist o se viene riportato solo un assist, questo deve essere segnalato all'arbitro.
- Nel caso di un autogol, ci sono assist se l'autogol è stato segnato da una deviazione.
- Una volta firmato il rapporto di gara, non è più possibile apportare modifiche.
- Non dimenticate il controllo dei giocatori anche dopo che è stato segnato un gol.



## 15. Comunicazione

### Principio:

La comunicazione è un punto molto importante nella vita, negli sport di squadra e nell'hockey su ghiaccio in modo particolare.

Le persone comunicano sempre, anche se non vogliono farlo. La comunicazione non avviene solo attraverso le parole.

Molto viene comunicato a giocatori, allenatori e spettatori con segnali delle mani, fischi e linguaggio del corpo.

Idealmente, la comunicazione dovrebbe essere mirata, non ambigua, chiara e priva di ambiguità. A nessuno interessa che la partita venga inutilmente ritardata a causa di discussioni.

**Principio: il meno possibile, il più possibile!**

**Pericolo:** ricordate sempre che alcuni giocatori vogliono usare la comunicazione per turbarvi e cercare di "entrare nella vostra testa" e quindi influenzare le vostre decisioni.

I punti seguenti dovrebbero servire come aiuto alla comunicazione:

- Comunicare in modo breve e chiaro
- Controllare la comunicazione. Voi siete il leader della comunicazione, fissate lo standard fin dall'inizio.
- Se un capitano si lamenta dalla panchina dei giocatori. La prima volta, rimandatelo indietro e avvertite la sua squadra/allenatore (non minacciatelo!). La volta successiva che si verifica un incidente, è necessario applicare le regole appropriate.
- Se necessario, cercate un contatto diretto con l'allenatore. Mantenere una comunicazione calma e priva di ambiguità. Mantenere la calma e i fatti e non fare minacce.
- Se avete comunicato con un allenatore, informate brevemente l'allenatore della squadra avversaria del contenuto della conversazione.
- Parlate sempre con calma e chiarezza; è anche opportuno chiedere se il contenuto del messaggio è stato recepito. Un cenno della testa dell'interlocutore a volte fa miracoli.

**Comunicazione SR - SR**  
**Domande chiare -> Risposte brevi e chiare**  
**Non raccontare storie**



## 16. Creazione di un rapporto

### Principio

Un rapporto è un documento richiesto dal singolo giudice o da un altro organo associativo competente per l'ulteriore elaborazione di un incidente. Il rapporto deve essere scritto in modo chiaro, preciso e obiettivo. Può contenere solo fatti verificabili e/o dimostrabili. Gli eventi devono essere descritti con frasi brevi e semplici. Non scrivete quindi un romanzo e attenetevi sempre ai fatti. 0034 609 482 556

Di seguito sono riportati alcuni punti fondamentali da tenere in considerazione:

- Prendetevi il tempo necessario per scrivere un rapporto dettagliato (fate attenzione alle scadenze!).
- Scrivete la relazione in modo chiaro e comprensibile.
- Scrivete solo ciò che avete visto (fatti).
- Tralasciare tutto ciò che non è certo o è una congettura.
- Descrivere l'incidente in modo dettagliato
  - Cosa è successo - violazione delle regole,
  - Dove è successo?
  - Quando è successo - il tempo,
  - Chi è stato coinvolto o non ha fatto qualcosa: giocatori, dirigenti della squadra, dirigenti fuori dal ghiaccio, organizzazione sul posto (pista),
  - Come è successo?
  - A cosa è successo?
  - Perché è successo - la fase precedente all'incidente
- Utilizzare il testo del regolamento.
- Nel vostro rapporto registrate solo le lesioni visibili (nota: non abbiamo una formazione medica).
- Registrare se il giocatore è stato in grado di tornare a giocare o meno.
- Descrivete tutti gli incidenti che si sono verificati dopo questo evento.
- Prima di inviare il rapporto, ricontrollare attentamente il contenuto del documento. È un vantaggio far leggere la relazione al collega arbitro.
- Inviare il rapporto secondo le "Direttive ed interpretazioni" valide, ovvero utilizzando il SIHF Reports Tool (<https://reports.sihf.ch>).
- Inviare una copia del referto al collega arbitro che ha arbitrato la partita insieme a voi: in questo modo anche lui sarà informato del vostro referto in caso di domande.

## 17. Suggerimenti

Ulteriori suggerimenti per il direttore di gioco:

- Nei secondi finali di un periodo, SR2 controlla l'orologio della partita e fischia non appena il periodo è terminato.

Zurigo, 05.09.2023

Cedric Borga  
Responsabile Ufficiali di gara Lega Dilettanti