



Raccolta delle modifiche e interpretazioni delle regole

Un complemento al IHF Rulebook 2025-2026

Aggiornato il 15.09.2025

Indice

Generale	6
Applicazione delle regole nelle partite contro squadre straniere.....	6
Applicazione delle regole nelle partite tra squadre femminili e maschili	6
Regole del Unified Rule Book che non vengono applicate:.....	6
Applicazione della regola Partite tra squadre di categorie e livelli diversi in partite di preparazione e amichevoli.	8
Regole generali	9
Regola 5.1 - Giocatori non idonei	9
Regola 6 - Capitano / Assistente capitano (SH)	9
Regola 8.1 - Giocatore penalizzato infortunato - Sostituzione	9
Regola 8.1 - Giocatore infortunato - interrompere il gioco	9
Regola 8 - Giocatore infortunato - Interruzione del gioco (SH).....	9
Regola 8.3 - Sangue	10
Regola 9.1 - Uniforme della squadra - Somiglianza dei colori	10
Regola 9.6 - Casco e visiera.....	10
Regola 9 - Caschi rotti dei giocatori penalizzati (SH)	11
Regola 9.6 - Il portiere perde la maschera o un altro elemento dell'equipaggiamento (OP)	11
Regola 9.7 - Protezione del viso	11
Regola 9.12 Protezione del collo e della nuca contro le ferite da taglio	12
Regola 9.13 + 202.3 - Protezione per la bocca	12
Regola 10.1 - Bastone - Nexus	12
Regola 10.4 - Bastone perso dal portiere	13
Regola 10.4 - Bastone perso durante il gioco	13
Regola 12.1 - Equipaggiamento non conforme - Differenza tra le regole 12.1, 102.7 e 202.7.	13
Tipi di penalità	14
Regola 15 - Assegnazione delle penalità / Penalità segnalata e disco fuori dal campo (SH)	14
Regola 17 - Penalità minori - Due penalità minori contemporanee (SH)	14
Regola 19.3 - Ultimi 5 minuti e tempi supplementari / Esempi (solo NL, SSL, U21-Elit)	14
Regola 19.5 - Penalità concomitanti / Stessa interruzione di gioco	15
Regola 20.3 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)	16
Regola 20.4 - Penalità maggiore - Penalità maggiore e penalità partita cattiva condotta	16
Regola 18.4 + 20.6 - Revisione video di una doppia penalità minore e di una penalità maggiore (OP).....	16
Regola 22.1 - Penalità cattiva condotta	16
Regola 24 - Tiro di rigore / Sirena durante un breakaway (SH)	16
Regola 24 - Tiro di rigore - Lancio d'oggetti	16
Regola 24 - Tiro di rigore - Controllo prima del tiro	17
Regola 24 Tiro di rigore / Il giocatore non colpisce il disco (SH)	17

Regola 24 - Luogo di ingaggio dopo il tiro di rigore (SH)	17
Regola 24 - Tiro di rigore / Poco prima della fine del tempo (SH)	17
Ufficiali	18
Regola 31.11 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato	18
Regola 34.7 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione	18
Regola 37 - Video Review e 38.4 - Coaches Challenge	18
Regola 38 - Coaches Challenge / Time-Out (SH)	18
Regola 38 - Coaches Challenge / Fuorigioco (OP)	19
Regola 38 - Coach Challenge / Situazioni che non possono essere contestate (OP)	19
Regola 39 - Insulti agli ufficiali / Regola 40 Aggressione fisica contro gli ufficiali	19
Regola 39/40/75 - Comportamenti antisportivi non definiti nel regolamento	20
Regola 39.4 - Tirare lontano il disco	21
Falli fisici	22
Regola 46 - Pugni (bagarre)	22
Regola 47 - Testata (OP)	22
Regola 53 - Lancio del bastone - Ripresa del bastone perso con il proprio bastone (SH)	22
Falli distruttivi	23
Regola 56 - Ostruzione / Colpo inverso (OP)	23
Falli con il bastone	23
Regola 58 - Colpo con il bastone (OP)	23
Regola 60 - Bastone alto	23
Regola 60 - Bastone alto - Responsabilità / Follow Through (OP)	23
Regola 60 - Bastone alto / Segnalazione da parte del guardalinee (OP)	24
Regola 61 - Colpo con il bastone (tra le gambe)	24
Regola 62 - Colpo con il bastone (OP)	24
Altri falli	25
Regola 63 - Tiro o lancio del disco fuori dal campo di gioco	25
Regola 63.2. Ritardo di gioco - Portiere fuori dal trapezio (OP)	25
Regola 63.2 Ritardo di gioco - Equipaggiamento del portiere (OP)	25
Regola 63.7 Gol assegnato - Occasione da gol immediata con porta spostata (OP)	26
Regola 63.8 Ritardo di gioco - Nessun cambio di giocatore - Situazione in cui il disco viene deviato (OP)	26
Regola 63.8 Ritardo di gioco - Nessun cambio di giocatore - Porta spostata (SH)	27
Regola 63.8 Ritardo di gioco - Spostamento della porta - Interpretazione dell'intenzionalità (OP)	27
Regola 67 - Giocare il disco con la mano / Penalità segnalata (SH)	27
Regola 67 - Giocare il disco con la mano / Lanciare il disco in avanti da parte del TH (OP)	28
Regola 69.3 - Ostruzione del portiere - Contatto all'interno dell'area di porta	28
Regola 69 - Ostruzione al portiere / Giocatore che passa dietro il portiere (OP)	28

Regola 69 - Penalità per ostruzione al portiere (OP).....	29
Regola 70.9 - Abbandono della panca dei penalizzati	29
Svolgimento del gioco	31
Regola 76.2 - Determinazione del luogo di ingaggio - Time-out (SH).....	31
Regola 76.2 - Determinazione del punto di ingaggio - Spostamento della porta (OP).....	31
Regola 76 - Luogo di ingaggio / Disco fuori dal campo (SH).....	31
Regola 76 - Ingaggi irregolari / in ginocchio (SH).....	31
Regola 78 - Realizzazione di un gol - Telaio della porta fuori posizione	31
Regola 78 - Realizzazione di un gol - Alla fine di un tempo.....	32
Regola 78.5 - Gol con il pattino (OP)	32
Regola 78.5 - Realizzazione di un gol - Disco fermo (SH).....	32
Regola 79 - Passaggio con la mano (OP)	32
Regola 81 - Icing.....	32
Regola 83.1 - Fuorigioco nel 2° tempo.....	32
Regola 83.3 + 83.6 - Fuorigioco ritardato / Luogo di ingaggio (OP).....	32
Regola 85 - Disco fuori dal campo	33
Regola 85 - Disco fuori dal campo di gioco (SH)	33
Regola 86 - Prima della partita / Squadra in ritardo (SH).....	33
Regola 86.3 - Cambio di campo	33
Regole specifiche per le giovanili e le donne	34
Regola 101.1 - Body checking Postfinance Womens League	34
Regola 102.2 + 202.2 - Protezione del viso dei giocatori di campo	35
Regola 202.2 - Protezione facciale portiere.....	36
Regola 202.7 - Procedura in caso di equipaggiamento non corretto nelle categorie giovanili.....	36
202.3 + 202.5 - Protezione dei denti e delle orecchie per la categoria U21.....	37
Allegato	38
Prolungamento - Esempi di penalità.....	38
Panoramica delle possibilità di penalità	40
Categorie di infrazioni contro l'arbitro.....	41

Modifiche

Tema	Regola	Chi ha deciso?	Data
Ufficiali di gara infortunati - Non è più necessario il consenso degli allenatori	31.11	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Sanzione disciplinare - Un giocatore che sconta la penalità al posto del portiere non è tenuto a recarsi negli spogliatoi.	22	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Casco e visiere - Aggiunta relativa al corretto utilizzo	9.6	OffCom (05.12.24)	05.12.2024
Regole non applicate trasferite in tabelle e conseguenze esplicitamente indicate. Inoltre, rimosse le eccezioni con video review nella Sky Swiss League.	Generale - Eccezioni	Editoriale + Decisione SL (11.02.25)	18.08.2025
U20 -> U21, U17 -> U18, U15 -> U16 U13 -> U14, U11 -> U12	Documento completo	SIHF - Impact + 1	18.08.2025
Nuovi capitoli inseriti in conformità con la struttura del regolamento	Documento completo	Editoriale	18.08.2025
Regolamentata la minaccia nei confronti di un avversario	75.5 (con esempi regola 39 + 75)	OffCom (09.04.25)	18.08.2025
Nella sezione relativa alla distruzione di un bastone dell'avversario sono stati aggiunti ulteriori elementi dell'equipaggiamento.	75.5 (negli esempi regola 39 + 75)	OffCom (09.04.25)	18.08.2025
Nella PF WL sono ora consentiti i controlli.	101.1	PFWL Assemblea della lega (03.05.25)	18.08.2025
Regolamento per i giocatori di età superiore agli U20 nella categoria U21, poiché manca la base nel regolamento.	202.3+202.5	OffCom (11.06.25)	18.08.2025
Aggiunti esempi tratti dal Manuale delle situazioni IIHF (SH).		Questi esempi non sono disciplinati nel regolamento.	18.08.2025
Aggiunte interpretazioni tratte dai verbali degli ufficiali (sport agonistico) (OP).		Queste interpretazioni non erano raccolte da nessuna parte e dovevano essere ricercate nei verbali.	18.08.2025
Eliminate diverse interpretazioni perché disciplinate nel regolamento. 9.7 Visiera oscurata, 10.5 Misurazione del bastone, 10.6 Misurazione del bastone PS, 37.4 Kicking Motion, 37.7 Giudice di porta, 39.5.vii Abuso dopo la partita, 76.2. Determinazione del luogo di inizio gioco - Sanzioni inflitte 76.6 - Passaggi errati - Codice rapporto di gioco, 81 - Icing in assenza di gara		Secondo il regolamento	18.08.2025
Documento «Interpretazioni delle regole ultimi 5 minuti Unified Rulebook» inserito qui.		Praticità, riduzione del numero di documenti	18.08.2025
Aggiunti Coaches Challenge + Timeout.	38	Domande sulle regole dal campo NL	15.09.2025



Generale

Applicazione delle regole nelle partite contro squadre straniere

In tutte le partite in cui una squadra svizzera gioca contro una squadra straniera si applicano le regole dell'IIHF. A meno che gli arbitri non siano informati in anticipo di qualsiasi altra applicazione delle regole.

Applicazione delle regole nelle partite tra squadre femminili e maschili

Queste partite si giocano senza cariche (*Regola 101 Colpi illegali - hockey femminile*).

Regole del Unified Rule Book che **non** vengono applicate:

NL

Regola	Testo della regola	Conseguenza
9.3	Le maglie devono essere indossate completamente fuori dai pantaloni.	Nessuna penalità
22.4	Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.	Non è necessario presentare un rapporto per una penalità di 10 minuti.
31.9.v	L'arbitro deve descrivere immediatamente e in modo dettagliato alle autorità competenti (giudice di campo) le circostanze delle seguenti situazioni: assegnazione di una penalità maggiore	Non serve un rapporto per una penalità di 5 minuti senza PPCC
34.3	Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.	Non è prevista la pulizia del ghiaccio prima dei 5 minuti di overtime.
37.7	Giudice di porta - nessuna revisione video disponibile	Nessun giudice di porta

Sky SL

Regola	Testo della regola	Conseguenza
9.3	Le maglie devono essere indossate completamente fuori dai pantaloni.	Nessuna penalità
22.4	Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.	Non è necessario presentare un rapporto per una penalità di 10 minuti.
31.9.v	L'arbitro deve descrivere immediatamente e in modo dettagliato alle autorità competenti (giudice di campo) le circostanze delle seguenti situazioni: assegnazione di una penalità maggiore	Non è necessario presentare un rapporto per una punizione di 5 minuti senza PPCC.
34.3	Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.	Non è consentita la pulizia del ghiaccio prima dei 5 minuti di overtime.
37.7	Giudice di porta dietro la porta - Nessuna verifica video disponibile	Nessun giudice di porta

SGAF (incl. MHL) / **U21-Elit / U18-Elit**

Regola	Testo della regola	Conseguenza
5.3	Ogni squadra deve avere un portiere sostituto sulla panchina dei giocatori, o su una sedia proprio accanto alla panchina dei giocatori (o nelle vicinanze), che deve essere sempre completamente equi-paggiato e pronto a giocare.	Non è obbligatoria la presenza di un portiere di riserva.
9.3	Le maglie devono essere indossate completamente al di fuori dei pantaloni.	Nessuna penalità
18.4	Revisione video sul ghiaccio di una doppia penalità minore per bastone alto.	Nessuna revisione video nella SGAF
19.3	Penalità negli ultimi 5 minuti e nei supplementari (3' e 1') Eccezione: nella categoria U21-Elit si applica questa regola	Normale svolgimento delle penalità anche negli ultimi 5 minuti
20.6	Revisione video sul ghiaccio in caso di penalità maggiore	Nessuna revisione video nella SGAF
22.	Tutte le Penalità Cattiva Condotta inflitte per "Abusi agli Ufficiali" devono essere segnalate in dettaglio alle Autorità Competenti.	Non è necessario alcun rapporto per una penalità di 10 minuti
31.9.v	L'arbitro deve descrivere immediatamente e in modo dettagliato alle autorità competenti (giudice) le circostanze delle seguenti situazioni: assegnazione di una penalità maggiore	Non è necessario presentare un rapporto per una punizione di 5 minuti senza PPCC.
34.3	Il periodo Supplementare inizierà immediatamente dopo la pulizia dell'intera superficie del ghiaccio.	Non è consentita la pulizia del ghiaccio prima dei 5 minuti di overtime.
37+38	Revisione video o Coach's Challenge Eccezione alla regola 37.3ix: Il disco entra in porta durante un'azione continua, senza essere influenzata da un eventuale fischio dell'arbitro che, pur avendo perso di vista il puck, non aveva ancora interrotto il gioco	Nessuna revisione video nella SGAF, tuttavia una delle regole video può essere applicata anche senza revisione video.



Modifiche alle regole + interpretazioni 2025 - 2026

Applicazione della regola Partite tra squadre di categorie e livelli diversi in partite di preparazione e amichevoli.

Penalità:

NL/SL/Leghe femminili/Leghe attive/seniori -> 5min senza PPCC: possibile

Leghe giovanili -> 5min senza PPCC: non possibile (sempre + PPCC)

Equipaggiamento:

NL/SL/leghe attive/leghe femminili/seniori -> avvertimento per la squadra → 2' → 10' → PPCC

Leghe giovanili -> avvertimento alle due squadre → 10' → PPCC

Carica illegale :

NL/Sky SL/leghe attive/leghe giovanile (Elit, Top, U21-A) - Cariche autorizzate*

Seniori / Leghe femminili / Leghe femminili (U18-A, U16-A, U14-A) - Cariche NON autorizzate*

** In Svizzera romanda, in 4a lega, le cariche sono proibite. Se una squadra di 4a lega della SR gioca contro un altro avversario, le regole relative alle cariche illegali vengono applicate come se si trattasse di una squadra femminile.*

Le regole vengono applicate come segue

Teams	Penalità applicabili	Equipaggiamento:	Carica illegale
NL/SL contro MHL fino alla 4a lega	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro U21/U18	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche autorizzate
MHL fino alla 4a lega contro Leghe femminili	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzati
Leghe femminili contro Leghe giovanile	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzati
MHL fino alla 4a lega contro Leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzati
Leghe femminili contro leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzati
Leghe giovanile contro Leghe senior*	5min senza PPCC possibile	Avvertimento per la squadre del giocatore che ha commesso l'infrazione-> 2min -> 10min -> PPCC	Cariche non autorizzati

* I campionati di divertimento (bar) sono gestiti allo stesso modo dei campionati senior.



Regole generali

Regola 5.1 - Giocatori non idonei

Se è necessario verificare l'idoneità del giocatore, questo deve essere fatto immediatamente.

La procedura esatta è descritta nelle istruzioni.

Regola 6 - Capitano / Assistente capitano (SH)

Se una squadra si rifiuta di designare un capitano e/o un assistente capitano, perde il diritto di avere una persona di riferimento sul ghiaccio durante la partita che possa discutere con gli arbitri.

(Manuale delle situazioni 6.2)

Regola 8.1 - Giocatore penalizzato infortunato - Sostituzione

Un giocatore riceve alle 23:00 una penalità minore (2') e una penalità disciplinare (10'), si infortuna e non può scontare la penalità. Quanti sostituti devono andare in panchina?

Risposta: 2, uno per i 2' e uno per i 10'.

Regola 8.1 - Giocatore infortunato - interrompere il gioco

Il gioco viene generalmente interrotto quando la squadra del giocatore infortunato controlla il disco in modo sicuro e non ha alcuna chiara occasione di gol (vedi regolamento). Ciò vale in particolare per le situazioni in cui un giocatore ha riportato una lesione lieve al piede, alla gamba o alla mano e non è in grado di continuare il gioco.

Il gioco deve essere interrotto immediatamente se sono visibili infortuni gravi (ad es. disco direttamente in faccia, ferita chiaramente visibile con perdita di sangue, possibile arresto respiratorio o perdita di coscienza, ecc.).

Se non sappiamo esattamente cosa è successo o se il giocatore manifesta forti dolori, non si muove o non riesce ad alzarsi da solo, interrompiamo immediatamente il gioco, a meno che non vi sia un'imminente occasione da gol.

Regola 8 - Giocatore infortunato - Interruzione del gioco (SH)

Situazione:

La squadra B si trova in posizione di fuorigioco ritardato. La squadra A ha il controllo del disco nella propria zona di porta. Gli arbitri interrompono il gioco perché un giocatore della squadra A è rimasto a terra infortunato. Dove riprende il gioco?

Risposta:

Poiché al momento dell'interruzione era ancora in vigore il fuorigioco ritardato, il gioco riprende nella zona neutra, vicino alla linea blu della squadra A.

(Manuale delle situazioni 8.10)



Regola 8.3 - Sangue

Il giocatore deve lasciare il ghiaccio quando gli viene richiesto dall'Arbitro. Se il giocatore non si adegua, verrà dato un avvertimento e l'ulteriore partecipazione al gioco sarà punita con una penalità minore.

Regola 9.1 - Uniforme della squadra - Somiglianza dei colori

NL / Sky SL / U21-Elit / U18-ELIT

Le squadre devono presentarsi con le maglie dei colori confermati per iscritto prima dell'inizio del campionato. Se si constata che la squadra di casa deve cambiare le maglie perché la squadra ospite non si presenta con le maglie chiare previste, viene **avviato un procedimento** contro il club inadempiente presso il **giudice unico** competente.

SGAF (incl. MHL)

In caso di somiglianza dei colori delle divise di due squadre, il club di casa ha il diritto di indossare la propria divisa originale. Il club ospite deve scendere in campo con una divisa di colore diverso. In caso di campo neutro, la decisione spetta al sorteggio.

Ulteriori disposizioni relative alle differenze di colore:

- Documento «Estratto dei regolamenti e delle istruzioni SGAF»
- Documento «Istruzioni per lo svolgimento delle partite MHL»

Regola 9.6 - Casco e visiera

Corretto utilizzo dei caschi e delle visiere:

Visiere: fino al bordo inferiore del naso e la mentoniera fissa deve trovarsi ad una distanza massima di un dito dal mento.

Griglie e visiere integrali: la protezione del mento deve essere posizionata sul mento, la griglia deve essere bloccata nei fermi e la mentoniera deve trovarsi a una distanza massima di un dito dal mento.

I LP (nel sistema a 2 uomini gli SR) controllano che i giocatori nati nel 1975 e dopo indossino una visiera per il casco. Le visiere per il casco devono avere un'altezza minima di 7,5 cm ed essere fissate su entrambi i lati con 2 viti.

I LP comunicano le loro constatazioni al capo (anche se la mentoniera o la visiera non sono indossate a norma), il quale è tenuto ad ammonire la squadra (giovani di entrambe le squadre) e ogni ulteriore infrazione relativa all'equipaggiamento non corretto sarà punita secondo le regole 12.1, 102.9 e 202.9 come segue:

NL/Sky SL: nessuna penalità e nessun rapporto
Altri campionati: vedi regola 12.1

Obbligo di indossare il casco sulla panchina dei giocatori

In linea di principio, tutti i giocatori in campo devono indossare il casco quando si trovano in panchina e in panchina dei penalizzati

NL / Sky SL: I portieri di riserva **non** sono tenuti a indossare il casco.

Campionati maschili e femminili: I portieri di riserva **non** devono indossare il casco.

Campionati giovanili: Tutti i giocatori, compresi i portieri (portieri di riserva), devono indossare almeno un casco da giocatore certificato.

Regola 9 - Caschi rotti dei giocatori penalizzati (SH)

Se un giocatore con un casco rotto si trova in panchina, l'arbitro procede come segue:

1. Gli porta un casco di ricambio
2. Se non è disponibile un casco di ricambio, si cerca di riparare il casco il più rapidamente possibile (a discrezione dell'arbitro, circa 20-30 secondi)
3. Se ciò non è possibile, il giocatore in panchina viene sostituito (come nel caso di un giocatore infortunato)

(Manuale delle situazioni 9.9)

Regola 9.6 - Il portiere perde la maschera o un altro elemento dell'equipaggiamento (OP)

In linea di principio, la perdita della maschera, dei parastinchi, del guanto da portiere e del guanto di blocco deve essere considerata una perdita dell'equipaggiamento protettivo del portiere che compromette la sicurezza. In tali situazioni, fischiamo immediatamente, a condizione che la squadra avversaria non abbia un'occasione diretta di gol. In questo senso, per occasione diretta di gol si intende che la squadra avversaria deve solo spingere/tirare il disco in porta senza colpire il portiere non protetto con un tiro potente.

In caso di perdita del pattino, è possibile attendere un po' più a lungo se l'avversario ha una possibilità di gol promettente, poiché il portiere non è di per sé indifeso. In questo caso, dopo il prossimo tiro della squadra avversaria o quando la propria squadra ha il controllo del disco, il gioco deve essere interrotto. Se il gioco si svolge in un angolo e la squadra avversaria non ha una chiara o potenziale occasione da gol, il gioco può essere interrotto.

Se un giocatore perde il pattino, fischiamo la fine del gioco solo se ciò potrebbe causare una situazione di pericolo per il giocatore senza pattino. In caso contrario, non fischiamo la fine del gioco per i giocatori in campo.

Se un portiere durante un contropiede lancia intenzionalmente un oggetto dell'equipaggiamento (guanto da parata, guanto da blocco o parastinchi) sul ghiaccio per forzare un'interruzione, si decide come se avesse tolto intenzionalmente la maschera. Gol concesso.

(Officer Protocol 3 2023/24 del 29.11.23 e Officer Protocol 4 2022/23 del 25.01.23 e interpretazione analoga a «Togliere intenzionalmente la maschera» durante un breakaway)

Regola 9.7 - Protezione del viso



Tali costruzioni di caschi devono essere approvate dalla Lega. In caso contrario, saranno penalizzati in base alla regola 12.1 Equipaggiamento non corretto.

Regola 9.12 Protezione del collo e della nuca contro le ferite da taglio

Obbligatorio: Durante tutte le operazioni di gara e di allenamento della Sky SL, così come in tutti i campionati sportivi giovanili, amatoriali e femminili, tutti i giocatori devono indossare una protezione standard per il collo e la nuca acquistabile nei negozi di articoli sportivi. Le violazioni di questa norma saranno sanzionate sul ghiaccio in conformità alle regole 9.12, 12.1, 102.7 e 202.7 della IIHF (Operazioni di gioco SGAF art. 130, Decisione SL 19.6.2024).

Esempi di modelli comunemente disponibili in commercio includono:



Se viene indossato il modello seguente, il colletto deve aderire perfettamente al collo. Se il colletto è allargato e non aderisce più correttamente, non sarà considerato conforme alle regole.



Modelli possibili per il portiere



(Regolamento di gioco SGAF art. 130, Istruzioni di gioco NL punto 11)

Regola 9.13 + 202.3 - Protezione per la bocca

Un giocatore "overage" che gioca in una categoria **U21** deve rispettare le regole della categoria - ovvero deve portare il paradenti. Vale a dire che deve indossare un paradenti, preferibilmente realizzato appositamente, se non indossa una protezione facciale completa (visiera completa o griglia).

Se il giocatore dovesse portare un apparecchio ortodontico che gli impedisce di mettere il paradenti, è obbligato a portare un certificato medico

Regola 10.1 - Bastone - Nexus



Questi bastoni sono consentiti purché corrispondano alle dimensioni e siano avvolte con nastro adesivo. Non è specificato se il foro debba essere avvolto (più visibile) o meno.



Regola 10.4 - Bastone perso dal portiere

Un bastone intatto, caduto accidentalmente al portiere, può essere spostato, spinto o fatto scivolare da un compagno di squadra verso il portiere. Se si tratta del bastone di un compagno di squadra, ciò non è consentito e sarà sanzionato con una penalità minore, a meno che il portiere non abbia già giocato con il bastone di un giocatore.

Regola 10.4 - Bastone perso durante il gioco

I bastoni intatti che si trovano sul ghiaccio durante il gioco non devono essere rimossi dall'arbitro né dalla panchina dei giocatori né dalla panchina dei penalizzati. Il giocatore potrebbe raccoglierci e continuare a giocare. Se il giocatore è già stato sostituito, il bastone può essere consegnato alla panchina se si ne presenta l'opportunità.

Regola 12.1 - Equipaggiamento non conforme - Differenza tra le regole 12.1, 102.7 e 202.7.

Se un elemento dell'equipaggiamento (ad eccezione del casco, vedi 9.6) non è indossato in modo conforme alle regole, si procede come segue:

NL / Sky SL / Campionati amatoriali (MHL-4. Liga, Senior, Veterani) / Campionati femminili

- Ammonizione alla squadra -> **Penalità minore**
- Se lo stesso giocatore viene ammonito una seconda volta, riceve una penalità disciplinare e alla terza volta una PPCC.

Leghe giovanili

- Ammonizione a **entrambe** le squadre -> **Penalità disciplinare**
- Se lo stesso giocatore viene ammonito una seconda volta, riceve una PPCC (seconda penalità di 10 minuti nella partita).

Tipi di penalità

Regola 15 - Assegnazione delle penalità / Penalità segnalata e disco fuori dal campo (SH)

Se viene segnalata una penalità contro la squadra A e un giocatore di A entra in possesso del disco nella propria zona di difesa e lo tira direttamente sopra il vetro di protezione al fischio dell'arbitro, non viene inflitta alcuna penalità nei suoi confronti poiché, con la presa del disco, il gioco è teoricamente interrotto.

Se il tiro del disco avviene chiaramente dopo il fischio o per protestare contro la decisione dell'arbitro, deve comunque essere inflitta una penalità minore.

(Manuale delle situazioni 15.1)

Regola 17 - Penalità minori - Due penalità minori contemporanee (SH)

La squadra B riceve una penalità minore per eccesso di giocatori sul ghiaccio e una penalità aggiuntiva per comportamento antisportivo, poiché l'allenatore ha protestato contro la decisione. Trattandosi di due infrazioni diverse, la squadra penalizzata deve mandare due giocatori in panchina per scontare le due penalità e il gioco prosegue con 5 contro 3 giocatori di movimento.

(Manuale delle situazioni 17.1)

Regola 19.3 - Ultimi 5 minuti e tempi supplementari / Esempi (solo NL, SSL, U21-Elit)

La regola stabilisce che negli ultimi 5 minuti e durante tutto il tempo supplementare, le penalità vengono ridotte (1 o 3 minuti sul cronometro). Ciò vale solo se, dopo aver cancellato tutte le penalità uguali da una parte, rimane una penalità minore o una doppia penalità minore e dall'altra parte rimane una penalità di 5 minuti che viene aggiunta al cronometro. In tal caso, viene assegnato un power play di 1 o 3 minuti sul cronometro.

Ecco alcuni esempi:

Esempio 1

Tempo	Squadra A	Squadra B
57:00	#7 - 5 min	#6 - 2 min + 2 min
57:00		#5 - 2 min

Si applica la regola 19.3?

Risposta:

No; questa regola si applica solo se viene penalizzato un giocatore per squadra. Tutte le penalità vengono aggiunte al tempo di gioco e si gioca 4 contro 3.

Esempio 2

Tempo	Squadra A	Squadra B
57:00	#7 - 5 min	#6 - 2 min + 2 min
57:00	#8 - 2 min	#5 - 2 min

Si applica la regola 19.3?

Risposta:

Sì, le penalità di A8 e B5 vengono annullate. Ora abbiamo solo una penalità per squadra.

Sul cronometro viene segnata la penalità di A7, ovvero 1 minuto (differenza 5' - 4'), e un giocatore di riserva deve andare in panchina delle penalità. Si gioca 4 contro 5. Se la squadra B segna un gol, il giocatore sostitutivo A non può rientrare, poiché si tratta di una penalità maggiore.

Esempio 3

Tempo	Squadra A	Squadra B
57:00	#7 - 5 min	#6 - 2 min + 2 min + 2 min

Si applica la regola 19.3?

Risposta:

No, la regola si applica solo se una squadra riceve una penalità maggiore e l'altra squadra riceve una penalità minore o una doppia penalità minore. Tutte le penalità vengono registrate sul cronometro e si gioca 4 contro 4

(ripresa dal documento «Scheda informativa sulla regola 19.3 del regolamento IIHF»)

Regola 19.5 - Penalità concomitanti / Stessa interruzione di gioco

Tutte le azioni che avvengono contemporaneamente sul cronometro sono considerate come parte della stessa interruzione di gioco. Le regole relative allo svolgimento delle penalità e ai punti di ingaggio si applicano come se le azioni fossero avvenute contemporaneamente.

Esempio - Fine del terzo tempo

Domanda: Alle 19:30 (0:30 sull'orologio), la Squadra A sta giocando in inferiorità (4 contro 5). Poco prima della fine del primo periodo, l'arbitro chiama una penalità minore ritardata contro un giocatore della Squadra B. La penalità viene chiamata dopo la fine del periodo (0:00 sul cronometro).

Le squadre tornano sul ghiaccio all'inizio del secondo periodo e un giocatore della Squadra A riceve una penalità minore per condotta antisportiva (20:00 sul cronometro). Quanti giocatori ci sono sul ghiaccio all'inizio del periodo?

Risposta: Il secondo tempo inizia con 4 contro 5. La penalità minore inflitta alla squadra B alla fine del primo tempo e la penalità minore inflitta alla squadra A all'inizio del secondo tempo sono considerate come inflitte nella stessa interruzione di gioco. Le penalità sono concomitanti e non vengono visualizzate sul tabellone.

Esempio 2 - Stessa interruzione / all'inizio del gioco

Domanda: viene inflitta una penalità alla squadra A. Il gioco è stato interrotto nella zona neutra. La penalità viene segnata sul cronometro e l'ingaggio avviene nella zona di difesa di A con 4 contro 5 giocatori in campo. Ora, durante l'ingaggio, B riceve una penalità per colpo di bastone. Come si continua a giocare, dove avviene l'ingaggio?

Risposta: Si continua a giocare 5 contro 5, poiché le penalità si annullano a vicenda e non vengono visualizzate sul tabellone (penalità nella stessa interruzione). La penalità contro A, già visualizzata sul tabellone, deve essere cancellata. Il gioco riprende nella zona neutra nel punto in cui è stata interrotta la partita (in caso di parità di penalità, il gioco riprende nel punto in cui è stata interrotta la partita).



Regola 20.3 - Penalità maggiore - Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)

Prolungamento: Se un giocatore riceve una penalità maggiore + PPCC al 60:21 nel tempo supplementare di 5 minuti, un giocatore di rimpiazzo dovrà prendere posto sulla panca delle penalità per i 5 minuti, anche se la penalità termina oltre la fine della partita.

Regola 20.4 - Penalità maggiore - Penalità maggiore e penalità partita cattiva condotta

Se a un giocatore viene inflitta **una seconda** penalità maggiore, riceverà una penalità partita di cattiva condotta. Se la seconda penalità era un 5'+PPCC, riceverà comunque solo un PPCC.

Regola 18.4 + 20.6 - Revisione video di una doppia penalità minore e di una penalità maggiore (OP)

È consentito sostituire un giocatore in panchina delle penalità se la verifica video dimostra chiaramente che è stato penalizzato il giocatore sbagliato.

(Verbale ufficiale 2 2024/25 del 30.10.24)

Regola 22.1 - Penalità cattiva condotta

Un giocatore che riceve una penalità di cattiva condotta nel terzo periodo, che gli impedisce di rientrare durante il tempo regolamentare o i tempi supplementari, deve andare negli spogliatoi.

Eccezione: se un portiere riceve una penalità per cattiva condotta che si estende oltre la fine della partita (tempi regolamentari o supplementari), il giocatore non deve necessariamente andare negli spogliatoi. Può rimanere nella panchina penalizzati

Regola 24 - Tiro di rigore / Sirena durante un breakaway (SH)

Se un giocatore si trova in una situazione di breakaway e poi, a causa di un errore tecnico o di un errore dell'arbitro, suona la sirena (non alla fine del tempo), alla squadra viene assegnato un tiro di rigore per ripristinare l'occasione da gol.

(Manuale delle situazioni 24.31)

Regola 24 - Tiro di rigore - Lancio d'oggetti

1. Se gli spettatori lanciano uno o più oggetti sul ghiaccio durante l'esecuzione di un tiro di rigore, che distrae o ostacola il giocatore esecutore del tiro di rigore, un nuovo tentativo dev'essere accordato. Se gli spettatori lanciano oggetti, l'arbitro segnala con il braccio alzato che il tiro verrà ritirato se questo non viene segnato.
2. Se al momento della ripetizione del tiro di rigore gli spettatori lanciano nuovamente uno o più oggetti sul ghiaccio, l'arbitro procede come al punto 1.
3. La seconda ripetizione si esegue nella zona di fondo opposta. Cambiamento di lato per l'esecuzione del tiro di rigore.
4. Se al momento del Game Winning Shots più tiri non sono ancora stati eseguiti, saranno effettuati unicamente su una porta.
5. Se dopo aver cambiato il lato, ci sono dei nuovi lanci d'oggetti, e non è quindi più possibile procedere correttamente al tiro di penalità l'arbitro non ha altra possibilità che interrompere la partita.

Regola 24 - Tiro di rigore - Controllo prima del tiro

L'arbitro controlla la porta prima di ogni tiro di rigore al fine d'assicurarsi che è ben ancorata.

Regola 24 Tiro di rigore / Il giocatore non colpisce il disco (SH)

Durante un tiro di rigore, un giocatore cerca di tirare in porta ma non colpisce correttamente il disco. Il disco continua, tuttavia, il suo movimento in avanti e il giocatore segna un gol. Questo gol è valido perché non si tratta di un tiro di rimbalzo. Il portiere non ha respinto il disco e il disco è sempre in movimento verso la porta. Anche un tiro finto è considerato valido.

(Manuale delle situazioni 24. 3)

Regola 24 - Luogo di ingaggio dopo il tiro di rigore (SH)

Se prima del fischio che porta al tiro di rigore si verifica una colluttazione davanti alla porta e in questa situazione i difensori della squadra in attacco superano le linee di demarcazione, il gioco riprende nella zona neutra dopo il tiro di rigore.

Se dopo il fischio (tiro di rigore) viene assegnata un'altra penalità alla squadra in attacco, che viene registrata sul cronometro, dopo un tiro di rigore non riuscito il gioco riprende nell'altra zona di meta e la squadra in attacco può scegliere il lato.

Dopo un tiro di rigore non riuscito, il gioco riprende dal lato da cui è stato tirato il disco.

(Manuale delle situazioni 24.14)

Regola 24 - Tiro di rigore / Poco prima della fine del tempo (SH)

Se un giocatore si trova in una situazione di breakaway e viene commesso un fallo da dietro, l'arbitro alza il braccio. L'azione avviene sulla linea rossa e manca solo un secondo alla fine del tempo. In questo caso, il giocatore non aveva una chiara occasione da gol, poiché non avrebbe raggiunto la porta. Pertanto, non sono soddisfatti tutti i requisiti per il tiro di rigore. Viene inflitta una penalità minore. È a discrezione dell'arbitro decidere se il giocatore avrebbe avuto tempo sufficiente per avere una possibilità di gol.

(Manuale delle situazioni 24.7)



Ufficiali

Regola 31.11 - Ufficiale sul ghiaccio infortunato

Se un ufficiale di gara è impossibilitato a continuare, si procede come segue:

- a) In caso di assenza di un arbitro nel sistema a 4 arbitri, la partita prosegue con il sistema a 3 arbitri.
Se un LP non è disponibile, gli arbitri principali devono supportare i responsabili di linea. Si veda a tal proposito il Manuale delle procedure arbitrali IIHF (OPM).
- b) In caso di guasto nel sistema a 3 arbitri, la partita prosegue con il normale sistema a 2 arbitri (se possibile, entrambi con maglie uguali).
- c) In caso di guasto nel sistema a 2 arbitri, la partita può continuare con il sistema a 1 arbitro.

Regola 34.7 - Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione

Se si nota che il tempo non scorre, l'arbitro/LP deve interrompere immediatamente il gioco, a meno che una squadra non abbia una ragionevole opportunità di segnare una rete.

Se il gioco viene interrotto immediatamente, l'orologio viene impostato sull'ultimo tempo fermato.

Se il gioco non viene immediatamente interrotto a seguito di una ragionevole opportunità di segnare una rete, il tempo approssimativamente giocato verrà modificato alla successiva interruzione (lasciando il cronometro in funzione) e il prossimo ingaggio avrà luogo nel punto più vicino a quello in cui il gioco è stato interrotto.

Quando l'arbitro interrompe il gioco e si accorge che l'orologio prosegue, e può determinare quanti secondi sono trascorsi essi deve fare adattare l'orologio.

Regola 37 - Video Review e 38.4 - Coaches Challenge

Se una squadra richiede una Coaches Challenge e contemporaneamente sussistono dubbi sulla validità del gol (realizzato con il bastone alto o con la mano, con un calcio, ecc.), gli arbitri devono prima verificare se il gol è valido secondo quanto previsto dalla regola 37 (revisione video). Solo se il gol è valido, il "Coaches Challenge" può essere esaminata.

Se durante una Coaches Challenge si constata che non si tratta di un gol valido secondo la regola 37, la Coaches Challenge decade e non viene inflitta alcuna penalità.

Se viene convalidato un gol valido, il challenge viene esaminato e si applicano le regole normali relative al Coaches Challenge.

Regola 38 - Coaches Challenge / Time-Out (SH)

Dopo un gol è consentito richiedere un time-out, poiché in Svizzera il goal break non è un time-out ufficiale della TV.

(Manuale delle situazioni 87.11)

È consentito prolungare il tempo a disposizione per decidere in merito a una Coach's Challenge con un time-out. Dopo un time-out è consentito presentare una Coach's Challenge. La regola prevede che una Challenge possa essere presentata fino al prossimo ingaggio.

(Domande sulle regole risolte durante il NL-Camp 08.09.2025, valide solo per la CH, in contrasto con il manuale IIHF Situation Manual)



Regola 38 - Coaches Challenge / Fuorigioco (OP)

In caso di Coaches Challenge per fuorigioco, esaminiamo tutte le scene potenzialmente dubbie dall'ingresso in zona fino al gol. Tuttavia, l'allenatore deve segnalarci la situazione in questione nel modo più preciso possibile, in modo da risparmiare tempo durante la revisione.

(Officer Protocol 19 2021/22 del 07.03.22)

Regola 38 - Coach Challenge / Situazioni che non possono essere contestate (OP)

Se un allenatore vuole richiedere una Coaches Challenge per qualcosa che secondo le regole non può essere contestato, gli arbitri non procedono alla revisione e rifiutano la richiesta (ad esempio, un fallo non fischiato davanti alla porta).

Se un allenatore vuole utilizzare una Coaches Challenge per qualcosa che in linea di principio può essere contestato, ma gli arbitri ritengono che non sia contestabile perché il fallo è stato commesso dalla squadra sbagliata o è avvenuto nella zona sbagliata (ad es. gioco con bastone alto da parte della squadra in difesa o passaggio con la mano accettato nella zona neutra), l'arbitro procede come segue:

- segnalano all'allenatore che la richiesta può avere esito positivo solo se vengono rispettate le regole (ad es. gioco del disco con bastone alto da parte della squadra in attacco, passaggio di mano completato nella zona di attacco, ecc).
- Se l'allenatore riconosce il proprio errore, il gioco prosegue senza contestazione.
- Se l'allenatore insiste con la contestazione, gli arbitri procedono alla revisione e applicano le regole corrispondenti

(Officer Protocol del 10.01. 2022)

Regola 39 - Insulti agli ufficiali / Regola 40 Aggressione fisica contro gli ufficiali

NL / Sky SL / U21-ELIT / U18-ELIT

Nello sport agonistico esiste una procedura specifica per la punizione dei giocatori in base alle regole 39/40.

Tale procedura è descritta nel documento «Interpretazione delle regole 39 e 40 della SIHF». Questo documento è disponibile sul sito della National League alla voce «Regolamenti».

<https://www.nationalleague.ch/page/reglemente> -> Spielbetrieb -> Reglemente

Di seguito sono riportati i passaggi più importanti di questo documento per gli arbitri dello sport agonistico.

Procedura

Subito dopo la partita in cui è stata inflitta la penalità disciplinare, la squadra arbitrale compila il rapporto disciplinare, che viene inviato direttamente al giudice unico. Questo rapporto vale come richiesta dell'arbitro di apertura di una procedura. Il giudice unico decide quindi in merito al proseguimento della procedura.

Se durante la partita **non** è stata inflitta **alcuna penalità disciplinare**, la squadra arbitrale o l'arbitro interessato decide a quale categoria attribuire l'incidente e **lo comunica verbalmente all'Officiating**, indicando la categoria e l'incidente.

Se gli arbitri scoprono un tale infrazione solo durante il post-partita guardando il video, l'incidente deve essere segnalato immediatamente all'Officiating Management. Per tali richieste vale un termine di 5



giorni. Dopo tale termine non è più possibile avviare alcun procedimento. Inoltre, l'Officiating Management necessita di un tempo di preparazione.

Le tre categorie sono riportate nell'allegato.

Altri campionati

Nelle altre leghe si applica la procedura normale per le sanzioni disciplinari relative alla durata della partita.

Se un'infrazione viene rilevata successivamente (video, ecc.), è necessario segnalarla al SPOC della regione il più rapidamente possibile. Il termine per presentare un'eventuale richiesta di apertura del procedimento è di 5 giorni.

Regola 39/40/75 - Comportamenti antisportivi non definiti nel regolamento

In base alle regole 39.1 e 75.1, questi comportamenti o altri simili non espressamente indicati nel regolamento devono essere puniti come segue:

Azioni antisportive

Un giocatore o un ufficiale di squadra che, in qualsiasi punto dello stadio, agita un panno, sventola una bandiera o compie un'azione simile per umiliare l'arbitro o comportarsi in modo condiscendente nei suoi confronti, viene punito con una penalità partita per cattiva condotta (PPCC).

Un giocatore in attacco che si trova davanti al portiere avversario e tiene la mano/il guanto o il bastone direttamente davanti al viso/agli occhi del portiere con l'evidente intenzione di impedire al portiere di vedere il disco o il gioco, viene punito con una penalità minore per comportamento antisportivo. (Manuale delle situazioni 75.4)

Un giocatore in attacco che spruzza il portiere che ha bloccato il disco frenando con il ghiaccio/la neve riceve una penalità minore.

Minacce

Se un giocatore minaccia di usare violenza o simili nei confronti dell'arbitro o di un avversario, senza alcun riferimento al gioco (ad es. "Dopo la partita ti picchio nel parcheggio", ecc.), a seconda della gravità della minaccia può essere inflitta una penalità minore (linguaggio offensivo), una penalità disciplinare di 10 minuti (istigazione/provocazione) o una penalità disciplinare per tutta la durata della partita (per minacce particolarmente gravi) per insulti a funzionari o comportamento antisportivo.

(OffCom, 09.04.2025)

Simulare un non vedente

Un giocatore o un ufficiale di squadra che si copre gli occhi, fa gesti con le mani a forma di occhiali o simili (infrazioni minori e meno evidenti) riceve una punizione minore o una punizione minore con espulsione temporanea.

Un giocatore o un ufficiale di squadra che si copre gli occhi in relazione a «bastone per non vedenti» o azioni simili che mettono in discussione l'integrità e l'autorità dell'arbitro riceve una penalità cattiva condotta di espulsione definitiva.

Distruzione di attrezzature dell'avversario

Un giocatore che prende il bastone o un altro oggetto dell'equipaggiamento (ad es. casco, paradenti, guanto, ecc.) di un avversario e lo danneggia/rompe/distrugge intenzionalmente in qualsiasi modo riceve una penalità partita cattiva condotta (PPCC).

(OffCom, 09.04.2025)



Lancio di oggetti contro un avversario

Ad eccezione degli esempi riportati di seguito, per quanto riguarda il lancio di oggetti si rimanda alle regole vigenti (regola 53).

Un giocatore che lancia un oggetto non pericoloso contro un avversario
→ 10' Provocazione (regola 75)

Se l'arbitro ritiene che il lancio di un oggetto possa causare lesioni
→ 5'+PPCC Lancio di un oggetto (regola 53.6)

(Officer Protocol 11 2021/22)

Esempi vari / bastoni rotti

Il portiere/giocatore rompe il bastone contro la porta - **comportamento frustrato**:
nessuno è in pericolo → nessuna penalità
Qualcuno viene messo in pericolo (ad es. da un movimento di oscillazione o da parti volanti):
Situazione 1: colpisce l'arbitro → PPCC (regola 39)
Situazione 2: colpisce l'avversario → 2' (regola 75)
Situazione 3: colpisce pericolosamente l'avversario → 5+PPCC (regola 53.6)

Il portiere/giocatore rompe il bastone contro la porta **per protestare** contro una decisione dell'arbitro.
Situazione 1: non colpisce nessuno → e 2' (regola 39)
Situazione 2: colpisce l'arbitro o lancia in direzione dell'arbitro → PPCC (regola 39)
Situazione 3: colpisce un avversario → 2' (regola 39) + 2' (regola 75)
Situazione 4: colpisce pericolosamente l'avversario → 2' (regola 39) + 5+PPCC regola 53.6)

Il portiere/giocatore getta via il suo bastone rotto:
Situazione 1: non colpisce nessuno → nessuna penalità:
Situazione 2: colpisce un avversario → Penalità minore (2')
Situazione 3: colpisce un avversario in modo pericoloso → 5+PPCC (regola 53.6)
Situazione 4: colpisce l'arbitro → PPCC (regola 39)

Regola 39.4 - Tirare lontano il disco

Un giocatore che durante un'interruzione del gioco spinge via il disco viene punito come segue:

- All'interno del campo di gioco → 10' di penalità disciplinare
- Fuori dal campo di gioco → Penalità minore (regola 63.2)

Un giocatore che tira il disco dopo il fischio finale e ferisce un avversario riceve una penalità disciplinare (PCC). L'arbitro redige un rapporto PSO nella NL/Sky SL e un BESO nelle altre leghe.



Falli fisici

Regola 46 - Pugni (bagarre)

Se un giocatore si toglie i guanti per provocare un avversario con l'intenzione di commettere un fallo, sarà sanzionato con una penalità cattiva condotta (per comportamento antisportivo, provocazione). Tuttavia, se vengono inflitte penalità per i pugni, il giocatore o i giocatori saranno penalizzati con 5' + PPCC.

Regola 47 - Testata (OP)

Se un giocatore dà una testata al suo avversario e si verifica solo un leggero contatto, a discrezione dell'arbitro può essere inflitta anche una doppia penalità minore, analogamente al tentativo.

(Officer Protocol del 21.09.2022)

Regola 53 - Lancio del bastone - Ripresa del bastone perso con il proprio bastone (SH)

Un giocatore può «passare» un bastone a un compagno di squadra guidando il bastone del compagno con il proprio bastone sul ghiaccio e portandolo così al compagno senza partecipare al gioco.

(Manuale delle situazioni 10.7)



Falli distruttivi

Regola 56 - Ostruzione / Colpo inverso (OP)

Un «colpo inverso» è legale se il giocatore che esegue il «colpo inverso» ha il controllo del disco ed esegue il check per «proteggere il disco».

Questo check deve anche essere eseguito in modo legale (CTH, Elbowing, Charging). Tutti gli altri "Reverse Hit" eseguiti senza il possesso del disco devono essere puniti come ostruzione.

(Officer Protocol del 25.01.2023)

Falli con il bastone

Regola 58 - Colpo con il bastone (OP)

Se un giocatore colpisce il bastone dell'avversario e il contatto è solo leggero, l'arbitro può, a sua discrezione, infliggere una doppia penalità minore, analogamente al tentativo.

(Officer Protocol 21.09.2022)

Regola 60 - Bastone alto

Se un giocatore perde l'equilibrio, è responsabile del proprio bastone.

Il fatto di far oscillare il bastone in aria non costituisce un bastone alto, **ma un colpo di bastone** e deve essere punito con una penalità grave + PPCC, **se un avversario viene messo in pericolo in modo sconsiderato.**

Definizioni di infortunio in caso di bastone alto:

Ai fini dell'applicazione di questa regola, un giocatore è considerato "ferito" o infortunato quando:

- il sangue cola dal naso
- la pelle del viso o del collo è tagliata, lacerata o squarciata
- altre lesioni visibili al viso o alla testa
- è visibile un danno ai denti
- è **plausibile** per l'arbitro che il giocatore **non** sia in grado **di continuare** la partita

(uno dei criteri è sufficiente per essere considerato un infortunio/lesione)

Regola 60 - Bastone alto - Responsabilità / Follow Through (OP)

Un giocatore non riceve alcuna penalità per un bastone alto se il giocatore che ha subito il fallo è responsabile del fatto che il bastone del suo avversario gli colpisca il viso.

Esempio: un giocatore della squadra A colpisce il bastone di un giocatore della squadra B, il cui bastone finisce sul viso del giocatore A. Il giocatore A è responsabile, quindi non viene inflitta alcuna penalità.

Allo stesso modo, non viene inflitta alcuna penalità per bastone alto se il bastone alto è un follow through (normale movimento di oscillazione o di swing per un tiro o un passaggio).

Le seguenti situazioni sono considerate follow through:

- intenzione di giocare il disco quando questo si trova sul ghiaccio, nessun colpo selvaggio!
- Normale movimento di tiro/passaggio in possesso del disco



Modifiche alle regole + interpretazioni 2025 - 2026

- Tentativo di one timer (anche se il disco non viene colpito)
- Disco sotto controllo, tiro oltre il disco e colpo all'avversario

Le seguenti situazioni non sono considerate follow through:

- Colpo selvaggio
- Non appena il disco è in aria, non c'è follow through (non sotto controllo)
- Normale movimento di tiro/passaggio quando il disco non si trova nelle immediate vicinanze

(Officer Protocol 19.10.2022)

Regola 60 - Bastone alto / Segnalazione da parte del guardalinee (OP)

In linea di principio, i guardalinee devono interrompere immediatamente il gioco se un giocatore è stato ferito da un bastone alto e ciò non è stato rilevato dagli arbitri principali. Tuttavia, se l'infortunio non è immediatamente riconoscibile, i guardalinee hanno le seguenti opzioni.

Se il gioco viene interrotto a causa del giocatore infortunato, il LP può anche segnalare durante l'interruzione che si è trattato di un bastone alto. Gli arbitri controllano il giocatore per verificare la presenza di infortuni rilevanti per una doppia penalità minore, anche se è stato il capo arbitro e non il LP a interrompere il gioco:

1. Se è ferito, infliggiamo una doppia penalità minore (revisione video in NL/SSL).
2. Se non è visibile alcuna infrazione evidente, non viene inflitta alcuna penalità (non assegnata perché il LP non può infliggere una penalità minore) e il gioco riprende nel punto di ingaggio definito in base alla regola «giocatori infortunati».

Se la partita dura un po' più a lungo prima che venga rilevato un infortunio del giocatore, gli LP possono interrompere immediatamente la partita e segnalare la penalità quando rilevano l'infortunio (anche dalla panchina, se non hanno perso di vista il giocatore mentre usciva dal campo).

(Officer Protocol 12.02.2025)

Regola 61 - Colpo con il bastone (tra le gambe)

Un giocatore che solleva il bastone tra le gambe dell'avversario colpendo quest'ultimo all'inguine riceve, a discrezione dell'arbitro, una penalità maggiore e una penalità disciplinare automatica che comporta l'espulsione dal gioco.

Se il bastone viene portato tra le gambe dell'avversario e poi tirato, sollevato o agganciato (ad es. movimento a "apri-lattina") senza colpire, viene inflitta una penalità per aggancio.

Regola 62 - Colpo con il bastone (OP)

Se un giocatore colpisce il suo avversario con il bastone e il contatto è solo leggero, a discrezione dell'arbitro può essere inflitta anche una doppia penalità minore, analogamente al tentativo.

(Officer Protocol 21.09.2022)

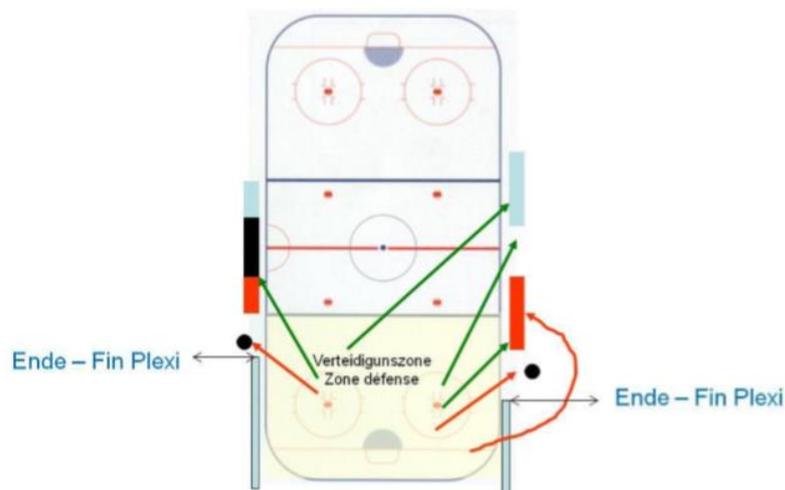
Altri falli

Regola 63 - Tiro o lancio del disco fuori dal campo di gioco

Interpretazione per piste di ghiaccio non conformi al regolamento:

Keine Strafe – Pas de pénalité

Strafe - Pénalité



Non esistono "linee immaginarie". Se il disco esce dal campo di gioco passando direttamente sopra il bordo superiore del vetro di protezione o della balaustra, viene inflitta una **penalità minore**. Viene assegnata una **penalità minore** anche se il disco viene tirato nella rete di protezione dell'area di porta al di sopra del segno rosso.

Se sul lato lungo sono installate reti di protezione per il pubblico e il disco viene tirato in queste reti:

- viene assegnata una penalità minore se un giocatore in difesa ha tirato il disco fuori dalla propria zona di difesa.
- Il gioco viene interrotto e il rinvio successivo avviene nel punto di rinvio più vicino da cui è stato tirato il disco e che offre il minor vantaggio in termini di spazio alla squadra in fallo, **se il disco è stato tirato fuori dalla zona neutra o dalla zona di attacco.**

Regola 63.2. Ritardo di gioco - Portiere fuori dal trapezio (OP)

Se un portiere gioca il disco dietro la linea di porta al di fuori del trapezio, il gioco viene immediatamente interrotto al contatto con il disco. Questa azione non comporta una penalità, ma viene immediatamente fischiata.

(Officer Protocol 01.11/03.11.2021)

Regola 63.2 Ritardo di gioco - Equipaggiamento del portiere (OP)

Se un portiere deve riparare un elemento della sua attrezzatura, procediamo come segue:

Il portiere può riparare l'attrezzatura **da solo oppure un compagno di squadra può aiutarlo sul ghiaccio** a sistemarla in modo **relativamente rapido**. Se necessario, è sufficiente un **breve intervento da parte del responsabile dell'attrezzatura** in panchina.

→ Non è necessario alcun cambio (l'arbitro consente una breve riparazione)



Il portiere ha bisogno dell'aiuto del responsabile dell'attrezzatura in panchina per far riparare la sua attrezzatura. Su richiesta dell'arbitro, la riparazione richiede **più tempo o non può essere effettuata in un lasso di tempo utile.**

→ Sostituzione necessaria

Se la squadra si rifiuta di sostituire il portiere secondo le istruzioni dell'arbitro o ritarda il gioco intenzionalmente/consapevolmente/tatticamente, viene inflitta una piccola penalità per ritardo di gioco secondo la regola 63.2.x.

(Officer Protocol 27.12.2021)

Regola 63.7 Gol assegnato - Occasione da gol immediata con porta spostata (OP)

Per assegnare un gol, gli arbitri applicano la seguente interpretazione di un'occasione da gol immediata:

1. La squadra in difesa deve essere responsabile dello spostamento della porta.
2. Il disco avrebbe dovuto entrare in porta con un percorso normale.
3. Deve essere soddisfatta la definizione di occasione da gol immediata

Definizione di "occasione da gol immediata":

- il disco è già diretto verso la porta OPPURE
- il giocatore successivo che entra in possesso del disco dopo che la porta è stata spostata ha ancora la possibilità di tirare (a condizione che il gioco non sia stato interrotto prima). Se il disco entra in porta, il gol è valido. Tutti gli altri tiri non sono più considerati «occasioni da gol immediate».

Si tratta di occasioni da gol che si verificano dopo i punti di gioco finali fino alla balaustra dietro la porta. Se si verifica un passaggio trasversale sulla linea blu o il disco va in alto verso la linea blu dopo una parata, il giocatore deve già essere in movimento per poter parlare di «occasione da gol immediata».

Se il disco è fermo, si tratta di un'«occasione da gol immediata» solo se il giocatore si trova già vicino al disco e deve solo spingerlo in porta. Se il giocatore deve prima raggiungere il disco, non si tratta più di un'«occasione da gol immediata».

(Officer Protocol 19.10.2022)

Regola 63.8 Ritardo di gioco - Nessun cambio di giocatore - Situazione in cui il disco viene deviato (OP)

Se un giocatore tira il disco prima della linea rossa centrale e il portiere avversario lo blocca, si applica la regola (nessun cambio, scelta del luogo di ingaggio). Ciò vale anche se il tiro effettuato viene leggermente deviato da qualsiasi giocatore prima o dopo la linea rossa, a condizione che il disco non abbia subito un cambiamento significativo di direzione.

Se un giocatore in attacco davanti alla linea rossa è responsabile di un cambiamento significativo di direzione, la regola si applica comunque, poiché il giocatore che ha deviato il disco è considerato come un nuovo «tiro» effettuato anche davanti alla linea rossa.

(Officer Protocol del 01.11/03.11.2021)



Regola 63.8 Ritardo di gioco - Nessun cambio di giocatore - Porta spostata (SH)

La porta della squadra A è stata spostata. La responsabilità è della squadra A, ma l'arbitro se ne accorge solo quando il gioco è già fuori dalla zona difensiva della squadra A.

In questi casi, il gioco riprende come segue:

- Il gioco si trova nella zona neutra → Ingaggio sulla linea blu fuori dalla zona difensiva
- Il gioco si trova nella zona d'attacco → Ingaggio sulla linea blu fuori dalla zona d'attacco

In questo caso, la squadra A non può cambiare e non può richiedere un time-out. Tuttavia, la squadra B non può scegliere il lato nella zona neutra.

(Manuale delle situazioni 63.26)

Regola 63.8 Ritardo di gioco - Spostamento della porta - Interpretazione dell'intenzionalità (OP)

Una penalità per spostamento intenzionale della porta viene inflitta solo se, a giudizio degli arbitri, il giocatore/portiere sposta chiaramente la porta dal suo ancoraggio in qualsiasi modo intenzionale.

Un'azione in cui un giocatore si getta su un tiro per impedire un gol o si posiziona sulla traiettoria di un passaggio per impedirlo, spostando la porta, **non è considerata intenzionale e non viene inflitta alcuna penalità.**

In tali situazioni si applica la regola dello spostamento involontario della porta: nessun cambio, scelta del punto di gioco a causa di uno spostamento involontario della porta da parte della squadra in difesa.

(Officer Protocol 24.01.22)

Regola 67 - Giocare il disco con la mano / Penalità segnalata (SH)

Se viene assegnata una penalità alla squadra A e un altro giocatore della squadra A ottiene il possesso e il controllo del disco coprendolo con la mano, l'arbitro decide come segue:

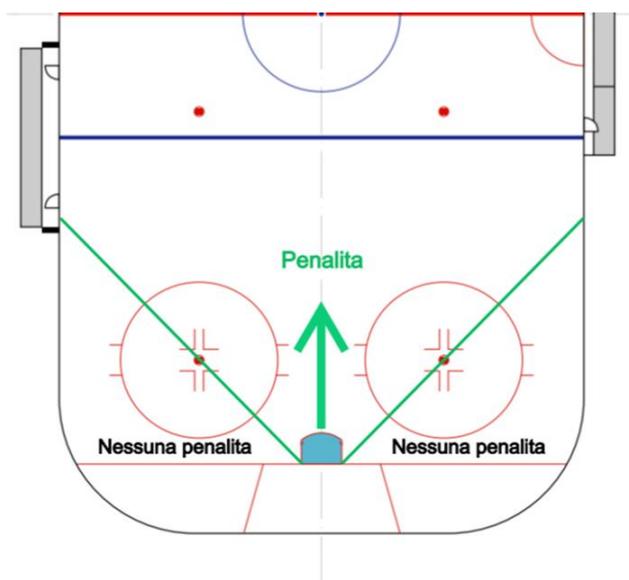
Dispositivo di punizione:

Disco in qualsiasi punto del campo: nessuna seconda penalità contro la squadra A (situazione 67.13)

(Manuale delle situazioni 67.3 + 67.13)

Regola 67 - Giocare il disco con la mano / Lanciare il disco in avanti da parte del TH (OP)

Un portiere che lancia il disco in avanti verso la porta avversaria riceve una penalità minore. A tal fine viene tracciata una linea immaginaria dalla porta ai punti di ingaggio della rispettiva zona di fondo, tutto ciò che si trova al di sopra di essa è considerato in avanti e viene punito secondo la regola. Se il portiere lancia il disco dietro la porta o lateralmente rispetto alla porta, non viene inflitta alcuna penalità.



(Officer Protocol 25.01.2023)

Regola 69.3 - Ostruzione del portiere - Contatto all'interno dell'area di porta

NL / Sky SL

Nella NL/Sky SL, l'area di porta in formato 2D è valida per l'ostruzione visiva del portiere. Questa modifica alla regola riguarda solo l'ostruzione visiva del portiere, non l'ostruzione fisica, che continua ad essere valutata in formato 3D.

Su questa base si applica l'interpretazione secondo il regolamento IIHF. Questo stabilisce che, dal momento del tiro fino al passaggio del disco al portiere, il giocatore attaccante deve trovarsi in una posizione significativa nell'area di porta e nel campo visivo del portiere affinché si configuri un ostacolo visivo al portiere.

Regola 69 - Ostruzione al portiere / Giocatore che passa dietro il portiere (OP)

Un giocatore può passare dietro il portiere attraverso l'area di porta purché non lo tocchi. Se c'è un contatto con il portiere (anche minimo, ma troppo leggero per essere punito) mentre il giocatore passa dietro il portiere attraverso l'area di porta, il gioco viene interrotto e il gioco riprende dal punto di ingaggio più vicino nella zona neutra al di fuori della zona di attacco della squadra che ha causato l'infrazione.

Se la squadra in difesa ha il controllo del disco e sta uscendo dalla zona difensiva, il gioco non viene interrotto.

Se, a giudizio dell'arbitro, il contatto non è leggero, può essere inflitta una penalità per ostruzione al portiere e il gioco riprende con un ingaggio nella zona di fondo della squadra penalizzata.

(Officer Protocol 30.10.2025)



Regola 69 - Penalità per ostruzione al portiere (OP)

Per l'ostruzione al portiere può essere inflitta anche una penalità di 5 minuti più una penalità di espulsione definitiva.

(Officer Protocol 1 2024/25 del 02.10.24 secondo la mail IIHF, 17.08.2024)

Regola 70.9 - Abbandono della panca dei penalizzati

Esempio 1

Il giocatore A13 riceve una penalità minore alle 08:30.

Alle 07:00, a seguito di un errore del cronometrista, A13 torna sul ghiaccio.

La sua penalità termina alle 06:30.

Alle 05:45 la squadra A segna un gol mentre il giocatore A13 è sul ghiaccio.

Si tratta della prima interruzione dal momento dell'errore dell'addetto alle penalità e l'arbitro viene immediatamente informato.

Risposta: il gol non è valido e il giocatore deve tornare in panchina per scontare i restanti 30 secondi.

Esempio 2

Il giocatore A13 riceve una penalità minore alle 08:30.

Alle 07:00, a seguito di un errore dell'addetto al cronometro, A13 torna sul ghiaccio.

Il Team A segna un gol al minuto 06:40.

Si tratta della prima interruzione dopo l'errore dell'addetto al tempo di penalità e l'arbitro viene immediatamente informato.

La penalità sarebbe terminata solo al minuto 06:30.

Risposta: poiché il giocatore A13 era "illegalmente" sul ghiaccio perché il suo tempo di penalità non era ancora terminato, il gol non è valido e A13 deve tornare in panchina per scontare i restanti 30".

Esempio 3

Se un giocatore lascia il banco delle penalità per propria colpa ed entra in campo prima che il suo tempo di penalità sia scaduto e la sua squadra segna un gol, questo non è valido e viene inflitta la penalità corrispondente per aver lasciato il banco delle penalità.

Ciò vale anche se il gol è stato segnato dopo la fine della penalità e il giocatore era "regolarmente" sul ghiaccio. In sostanza, questo viene considerato come una penalità segnalata.

Esempio 4

Se un giocatore lascia il banco delle penalità per propria colpa ed entra in campo prima che il suo tempo di penalità sia scaduto e l'altra squadra segna un gol mentre lui è ancora "illegalmente" sul ghiaccio. Il gol è valido e la penalità è annullata?

Risposta:

1. Il gol è valido.
2. Il gol annulla la penalità non scontata. Il giocatore deve tornare in panchina per scontare la penalità per aver lasciato la panchina.

Esempio 5

Tempo	Chi	Cosa
08:00	A12	2
06:30	A12	Esce dal banco delle penalità e torna sul ghiaccio
-----	B9	Penalità segnalata dall'arbitro
05:50	Squadra A	Segna un gol



Modifiche alle regole + interpretazioni 2025 - 2026

Decisione:

- Il gol viene annullato
- B9 deve scontare la penalità
- 30" vengono aggiunti al cronometro di penalità di A12
- Il tempo di gioco 05:50 rimane invariato (il cronometro non viene azzerato)
- Il prossimo ingaggio avrà luogo in un punto di ingaggio nella zona più vicina al luogo in cui è stato giocato l'ultimo ingaggio
è stato giocato per l'ultima volta.

Procedere secondo la regola 70.4:

Gli ufficiali sul ghiaccio interrompono il gioco quando la squadra del giocatore che ha commesso l'infrazione ottiene il controllo del disco.

Se ciò non viene notato dagli ufficiali sul campo, ma essi vengono informati della situazione dopo che la squadra in fallo ha segnato un gol, il gol viene annullato perché il giocatore è entrato illegalmente nel campo di gioco (indipendentemente dal fatto che ci sia stato o meno un cambio di linea).

Ciò significa che finché il tempo di penalità residuo (30") non è nuovamente sul cronometro, la sua squadra non può segnare un gol.

Se la squadra B segna un gol, il tempo di penalità viene annullato.

Svolgimento del gioco

Regola 76.2 - Determinazione del luogo di ingaggio - Time-out (SH)

Dopo un time-out, il processo di cambio ricomincia. Il luogo di ingaggio all'inizio del gioco in superiorità numerica o dopo un icing, ecc. deve essere scelto durante il processo di cambio. Ciò significa che la squadra in attacco non può scegliere il luogo di ingaggio durante o prima di un time-out deve.

(Manuale delle situazioni 76.49)

Regola 76.2 - Determinazione del punto di ingaggio - Spostamento della porta (OP)

Il gioco viene interrotto a causa di uno spostamento involontario della porta da parte della squadra in difesa A. C'è una piccola mischia davanti alla porta e il difensore della squadra B (in attacco) supera le linee di demarcazione in direzione della porta; quindi, il gioco riprende fuori dall'area e non vengono assegnate penalità.

La squadra A non può effettuare sostituzioni né richiedere un time-out. La squadra B non può scegliere il lato nella zona neutra e il gioco riprende nel punto più vicino a quello in cui è stato interrotto il gioco .

(Officer Protocol 1 2023/24 del 27.09.23)

Regola 76 - Luogo di ingaggio / Disco fuori dal campo (SH)

Se il disco viene tirato fuori dal campo nella zona stretta tra la propria linea blu e il punto di ingaggio vicino alla propria linea blu, il prossimo ingaggio viene effettuato in quel punto di ingaggio nella zona neutra .

(Manuale delle situazioni 76.3)

Regola 76 - Ingaggi irregolari / in ginocchio (SH)

Un giocatore non è autorizzato a disputare un ingaggio in ginocchio. Se vince l'ingaggio, l'arbitro fischia la fine del gioco e assegna un'ammonizione al centro.

(Manuale delle situazioni 76.40)

Regola 78 - Realizzazione di un gol - Telaio della porta fuori posizione



In questa situazione il gol è valido.



Regola 78 - Realizzazione di un gol - Alla fine di un tempo

Se viene segnato un gol poco prima della sirena alla fine di un tempo e l'arbitro riconosce il gol, il rinvio dal centro non viene effettuato **se il cronometro è scaduto prima della revisione video**. L'arbitro si assicura che il giudice di linea registri il gol sul referto di gara al minuto 19:59.

Regola 78.5 - Gol con il pattino (OP)

Non può essere segnato un gol se un giocatore devia in qualsiasi modo un disco calciato con il pattino nella porta.

Esempio:

un giocatore davanti alla porta calcia un disco (movimento chiaro di calcio) in direzione di un compagno. Quest'ultimo frena sul disco calciato e lo devia in porta.

Questo gol non è valido perché il disco calciato non è stato successivamente giocato con il bastone.

(Officer Protocol 2 2024/25 del 30.10.24)

Regola 78.5 - Realizzazione di un gol - Disco fermo (SH)

Un gol non è valido se un giocatore frena su un disco fermo sul ghiaccio e il disco entra in porta.

(Manuale delle situazioni 49. 2)

Regola 79 - Passaggio con la mano (OP)

Concediamo il vantaggio quando il puck, giocato con la mano, cambia chiaramente direzione oppure quando il puck cambia chiaramente velocità (rallenta o accelera) e un compagno di squadra prende poi il controllo del disco.

(Officer Protocol 4 2024/25 dell'08.01.25)

Regola 81 - Icing

Viene inflitta una penalità differita contro la squadra A e in quel momento la squadra B commette un icing. La rimessa avviene nella zona difensiva di A (a causa della penalità). Se la squadra B riceve una penalità durante la rimessa, le penalità vengono annullate (stessa interruzione) e la rimessa avviene quindi nel punto originale del fischio (icing, zona difensiva di B). Inoltre, la squadra A può scegliere il lato. Il cambio di giocatore non viene più annullato.

Regola 83.1 - Fuorigioco nel 2° tempo

Se il giocatore in arrivo si siede sulla balaustra a bordo del campo e aspetta che il suo compagno di squadra abbia oltrepassato la linea blu prima di saltare sul ghiaccio, deve essere considerato come "on-side", in quanto non è ancora considerato sul ghiaccio (analogamente alla Regola 74.1).

Regola 83.3 + 83.6 - Fuorigioco ritardato / Luogo di ingaggio (OP)

Se durante un fuorigioco segnalato il disco diventa ingiocabile (ad es. il portiere blocca il disco, il disco esce dal campo), viene segnalato il fuorigioco e il gioco riprende nel punto previsto dalla regola del fuorigioco. (Fuorigioco normale, intenzionale, di passaggio, di tiro)

(Officer Protocol 4 2024/25 dell'08.01.25)



Regola 85 - Disco fuori dal campo

Se il disco viene tirato da dietro la linea rossa centrale nella rete dietro la porta avversaria, ci sono le seguenti possibilità:

Dalla propria zona difensiva → Penalità minore secondo la regola 63.2 iii

Dalla zona neutra (involontariamente) → Interruzione secondo la regola 85.1, ingaggio nel punto di ingaggio più vicino da dove è stato tirato il disco (nessun vantaggio spaziale)

Dalla zona neutra (intenzionale, tattico) → Penalità minore secondo la regola 63.2 ii

(Officer Protocol del 25.10.2021)

Regola 85 - Disco fuori dal campo di gioco (SH)

Se il disco colpisce una telecamera TV che si trova sopra il vetro di protezione e non esce dal campo di gioco, il gioco non viene interrotto, poiché la telecamera TV è considerata parte del vetro di protezione e quindi fa parte del campo di gioco.

(Manuale delle situazioni 85.30)

Regola 86 - Prima della partita / Squadra in ritardo (SH)

Non può essere inflitta alcuna penalità a una squadra che arriva in ritardo sul campo di gioco prima dell'inizio della partita. È necessario redigere un BESO. La penalità viene inflitta solo se le squadre tornano in ritardo dall'intervallo.

(Manuale delle situazioni 86.3)

Regola 86.3 - Cambio di campo

In caso di pista coperta, le squadre non cambiano lato a metà del terzo tempo, a meno che la neve o la pioggia non influenzino il gioco. In tal caso, gli arbitri decidono se cambiare lato.



Regole specifiche per le giovanili e le donne

Regola 101.1 - Body checking Postfinance Womens League

Solo Postfinance Womens League

I body checking sono generalmente consentiti come nell'hockey maschile, ad eccezione dei body checking su ghiaccio aperto, in cui entrambi i giocatori si muovono in direzioni opposte (nord-sud, faccia a faccia).

Tale carica è punita con una penalità minore o una penalità maggiore e una penalità disciplinare automatica per «carica scorretta».

(Assemblea della PFWL, 03.05.2025)

Regola 102.2 + 202.2 - Protezione del viso dei giocatori di campo

La protezione integrale del viso deve essere indossata in conformità alle norme e deve avere il seguente aspetto:

1. Il sottogola deve essere chiuso; deve esserci una distanza massima uno spazio pari alla larghezza di dito tra la mentoniera e il mento



un

2. i cinturini della protezione integrale devono essere entrambi i lati (chiusi con bottoni a pressione)



3. Il fermo della griglia deve essere montato e non deve essere rimosso.



Regola 202.2 - Protezione facciale portiere

Maschera CAT EYE normale
= **Non** consentita per minori di 18 anni



Maschera CAT EYE LEGAL JR
= Consentita per i minori di 18 anni – *Il bastone e il disco non possono penetrare*

In caso di dubbio, si controlla con un disco e un bastone se questi penetrano o meno



Regola 202.7 - Procedura in caso di equipaggiamento non corretto nelle categorie giovanili

Un giocatore/portiere non può partecipare alla partita fino a quando la sua attrezzatura irregolare non è stata messa a norma o sostituita.

Se l'arbitro constata o viene informato che un elemento dell'equipaggiamento è irregolare o indossato in modo non corretto:

1. Infrazione ➤ Mandare il giocatore in panchina ➤ Ammonizione a entrambe le squadre
2. Infrazione da parte di un giocatore qualsiasi ➤ Sostituire l'oggetto ➤ Penalità disciplinare
3. Nuova equipaggiamento non corretto dello stesso giocatore/portiere ➤ Sanzione disciplinare con espulsione definitiva

Portiere

1. Se l'arbitro constata personalmente che un portiere U18 o più giovane non indossa correttamente la maschera, procede come segue:
 - Il portiere deve cambiare la maschera o essere sostituito dal portiere di riserva (prima che il portiere di riserva entri sul ghiaccio, è necessario controllare la sua maschera).
 - Ammonizione alla squadra
 - Ogni ulteriore violazione di questa regola (equipaggiamento non corretto) da parte di qualsiasi giocatore di questa squadra comporta una penalità disciplinare.
2. Se un arbitro viene informato da una squadra che la maschera del portiere avversario potrebbe non essere corretta, l'arbitro procede come segue:



Modifiche alle regole + interpretazioni 2025 - 2026

- Ne prende atto
- Controlla la maschera del portiere durante la pausa successiva o prima dei tempi supplementari.
- Se non è corretta, procedere come al punto 1.
- Se è corretta, **non viene inflitta alcuna penalità di panchina** alla squadra che ha segnalato l'irregolarità all'arbitro, poiché non vi è stato alcun ritardo di gioco.

Se entrambe le maschere dei portieri non sono a posto, la squadra ha ora le seguenti possibilità:

- La protezione integrale del viso deve essere sostituita
- Se ciò non è possibile, la squadra può continuare a giocare con 6 giocatori di campo (senza portiere).
- Se una squadra si rifiuta di continuare a giocare, devono essere inflitte le relative penalità prima che la partita venga interrotta.

Decisione SGAF:

Se entrambe le squadre si presentano con maschere dei portieri non conformi e l'equipaggiamento non può essere riparato in conformità con le regole, la partita viene interrotta o non viene disputata.

202.3 + 202.5 - Protezione dei denti e delle orecchie per la categoria U21

I giocatori di età superiore alla categoria U20 devono rispettare le regole per le giovanili anche nella categoria U21. Ciò significa che

- i giocatori con visiera **devono** indossare un **paradenti**
- Tutti i giocatori **devono** indossare **paraorecchie**

(OffCom, 11.06.2025)

Allegato
Prolungamento - Esempi di penalità
Sanzioni esistenti prima dell'inizio dei tempi supplementari

BSP:	Tempo	Squadra A	Squadra B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
1	59:10 61:10	A5 - 2'	B17 - 2'	5 : 5	3 : 3 3 : 3	Le penalità non sono segnate sul tabellone. I giocatori tornano sul ghiaccio alla prima interruzione, al termine del tempo di penalità.
2	59:10 59:30 61:10 61:30		B17 - 2' B36 - 2'	5 : 3	5 : 3 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio al termine della loro penalità. Quando il numero dei giocatori torna a essere 5 contro 4 o 5 contro 5, alla successiva interruzione si passa a 4 contro 3 o 3 contro 3.
3	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	I giocatori tornano sul ghiaccio al termine della loro penalità. Quando il numero dei giocatori torna a essere 4 contro 4, alla successiva interruzione si passa a 3 contro 3.
4	59:10 59:50 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	4 : 5	3 : 4 4 : 4	Le penalità di A5 e B17 non sono sul cronometro. I giocatori tornano sul ghiaccio alla fine della loro penalità durante la successiva interruzione. Quando il numero di giocatori torna a 4 contro 4, alla successiva interruzione si passa a 3 contro 3.
5	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio al termine del loro tempo di penalità. Se non ci sono interruzioni di gioco entro il 61:40, si gioca con 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopodiché si passa al 3 : 3. Se c'è un'interruzione di gioco prima, il numero di giocatori viene adeguato di conseguenza.

Esem- pio:	Tempo	Squadra A	Squadra B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
6	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	Le penalità di A5 e B17 non sono sul cronometro. I giocatori tornano sul ghiaccio nella prima interruzione dopo aver scontato la loro penalità. Se non ci sono interruzioni di gioco entro il 61:40, si gioca con 4 : 4 fino alla prossima interruzione, dopodiché si passa al 3 : 3. Se c'è un'interruzione di gioco prima, il numero di giocatori viene adeguato di conseguenza.
7	59:10 59:20 59:30 59:50 61:10 61:20 61:30 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio al termine della loro penalità. Se non ci sono interruzioni di gioco entro il 61:40, si continua a giocare con 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopodiché si passa al 3 : 3. Se c'è un'interruzione di gioco prima, il numero dei giocatori viene adeguato di conseguenza.

Penalità inflitte nei tempi supplementari

	Tempo OT	Squadra A	Squadra B	Numero di giocatori sul ghiaccio
8	60:30 61:00 61:30 62:30 63:00 63:30	A23 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4 3 : 3 3 : 4 4 : 4 Fine penalità A23 - Se si verifica un'interruzione prima delle 63:00, il punteggio viene adeguato a 3 : 3. 4 : 5 Fine del tempo di penalità B17 - Se si verifica un'interruzione prima del 63:30, il punteggio viene modificato in 3 : 4. 5 : 5 Fine del tempo di penalità A7 - Alla prossima interruzione, il punteggio viene adeguato a 3 : 3.
9	60:00 61:20	A23 - 2'	B17 - 2'	5 : 5, inizio dei tempi supplementari 3 : 3 3 : 3 Le penalità non vengono registrate sul tabellone e i giocatori tornano in campo alla fine della loro penalità, alla successiva interruzione del gioco (regola 102i ultimo paragrafo)

Panoramica delle possibilità di penalità

Regola	Descrizione	Penalità minore (2')	Penalità di panca (2')	Doppia penalità minore (2'+2')	Penalità disciplinare (PCC) strafe (10')	Penalità maggiore (5')	Penalità maggiore + penalità disciplinare di partita (5'+PPCC)	Penalità disciplinare di partita (20')	Rigore	Goal tecnico
21	Azione pericolosa						X			
23	Penalità disciplinare di partita secondo 5' / 10'						X			
24	Tiro di rigore							X		
27	Penalità per il portiere	X								
38	Coach's Challenge		X	X						
39	Abusi agli ufficiali	X	X					X		
40	Abuso fisico agli ufficiali							X		
41	Carica alla balaustra	X				X				
42	Carica scorretta	X				X				
43	Carrigo da tergo									
44	Attacco contro il ginocchio (Clipping)	X							R.24.8	
45	Colpo di gomito	X				X				
46	Rissa	X		X		X		X		
47	Testata			X						
48	Carica all'altezza della testa o al collo	X								
49	Calciare									
50	Uso scorretto del ginocchio	X								
51	Eccessiva durezza	X								
52	Slew-footing									
53	Lancio equipaggiamento	X	X				X	X		X
54	Trattenuta	X							X	X
55	Aggancio	X							X	X
56	Ostruzione	X	X			X			X	X
57	Sgambetto	X				X			X	X
58	Colpire con il pomolo			X						
59	Crosse-Check	X							X	
60	Bastone alto	X		X					R.24.8	
61	Colpo di bastone	X							X	X
62	Pungere con la punta del bastone			X					R.24.8	
63	Ritardo di gioco	X	X						X	
64	Diving / accentua la caduta/simulazione	X								
65	Equipaggiamento non conforme	X						X		
67	Giocare il disco con la mano	X							X	X
69	Ostruzione sul portiere	X								
70	Lasciare la panca dei giocatori o la panca puniti	X	X					X	X	X
73	Rifiuto di iniziare il gioco		X					X		
74	Troppi giocatori sul ghiaccio		X						X	
75	Comportamento antisportivo (senza ufficiali)	X	X					X		
76	Ingaggio scorretto									
86	Inizio della partita e dei tempi		X							
90	Altre infrazioni	X	X					X	X	X
91	Colpi illegali (femminile)	X						X		



Categorie di infrazioni contro l'arbitro

Categorie I - III:

In generale: non devono esserci casi che ricadono tra le categorie. Un caso deve essere classificato in una delle tre categorie, purché raggiunga il potenziale richiesto.

Categoria I

(Squalifiche)

Rientrano nella categoria I tutti i casi in cui l'arbitro o il guardalinee vengono minacciati o umiliati in qualsiasi modo senza che vi sia contatto fisico, in particolare anche attraverso gesti e segni. Rientrano in questa categoria anche tutte le ingiurie e gli insulti verbali nei confronti di un arbitro o di un guardalinee. Un caso particolare di questa categoria è quello in cui un giocatore, durante un litigio con un avversario, cerca di liberarsi dall'arbitro o dal giudice di linea.

La sanzione prevista per questa categoria è una multa secondo il tariffario (codice 8b; accompagnata da un avvertimento che, in caso di recidiva, comporta una o più sospensioni dalla partita) o una sospensione di almeno **una** partita, accompagnata da una multa secondo il tariffario codice 8b.

A titolo esemplificativo, si possono citare i seguenti casi: ogni giocatore che arbitro o un giudice di linea agitando un bastone o qualsiasi parte della sua attrezzatura o di oggetti, umiliato fisicamente o minacciato fisicamente. Ogni giocatore che insulta o denigra l'arbitro o il giudice di linea, sia con parole che con gesti, o che usa un linguaggio indecente, offensivo o ingiurioso. Sono inoltre puniti in questa categoria i giocatori che tentano di liberarsi dall'arbitro o dal giudice di linea che è intervenuto durante o dopo un litigio, aggredendone l'integrità fisica

Categoria II

(Squalifiche)

Rientrano nella categoria II tutti i casi in cui un giocatore entra in contatto fisico con l'arbitro o il guardalinee e tale contatto va oltre la misura normale che ci si può aspettare in quella situazione di gioco. Si tratta in particolare di contatti fisici causati da negligenza. Tuttavia, l'arbitro o il guardalinee possono essere esposti a un potenziale pericolo durante l'azione. Rientrano in questa categoria anche le azioni in cui l'arbitro o il giudice di linea vengono intenzionalmente colpiti, ma l'intensità è troppo bassa per metterli in pericolo. Rientra in questa categoria anche il caso in cui un giocatore spara il disco con negligenza in direzione dell'arbitro o del giudice di linea. Rientrano in questa categoria anche i casi in cui un giocatore sputa in direzione dell'arbitro o del giudice di linea, senza però colpirli.

La sanzione per questa categoria è una multa secondo il tariffario delle multe (codice 8b; accompagnata da un avvertimento che in caso di recidiva sono previste una o più sospensioni) o una sospensione da **un minimo di una a un massimo di cinque partite**, accompagnata da una multa secondo il tariffario delle multe codice 8b.

A titolo esemplificativo, si possono citare i seguenti casi: ogni giocatore che in qualsiasi modo attacchi l'integrità fisica di un arbitro o di un giudice di linea (ad eccezione delle azioni descritte nella categoria III) senza l'intenzione di ferirlo, deve essere punito secondo questa categoria. Le situazioni in cui un giocatore tira il disco in direzione dell'arbitro o del giudice di linea devono essere valutate in questa categoria se il giocatore agisce con negligenza e l'arbitro o il giudice di linea, in base alla situazione, non potevano prevedere che il disco sarebbe stato tirato nella loro direzione.



Categoria III

(Sospensione dalla partita)

Rientrano nella categoria III tutti i casi in cui un giocatore attacca intenzionalmente l'integrità fisica di un arbitro o di un giudice di linea. Rientrano in questa categoria anche i casi in cui un arbitro o un giudice di linea viene sputato o gli viene tolto del sangue. Sono inoltre punibili i casi in cui un giocatore tira intenzionalmente il disco in direzione dell'arbitro o del giudice di linea, indipendentemente dal fatto che lo colpisca o meno. La pena per questa categoria è una squalifica di almeno cinque partite, accompagnata da una multa secondo il tariffario del codice 8b.

A titolo esemplificativo, si possono citare i seguenti casi: ogni giocatore che colpisce intenzionalmente un arbitro o un giudice di linea, lo ferisce intenzionalmente o usa violenza nei suoi confronti, cerca in qualsiasi modo di ferirlo o lo mette in pericolo, deve essere punito secondo questa categoria.

Precisazione per l'applicazione: per «intenzione» si intende qualsiasi intenzione deliberata e anche l'intenzione eventuale.