



LINEE GUIDA E MEMORANDUM

Stagione 2026-2027

Officiating Committee

Indice

1. GENERALE (riguarda tutti gli arbitri).....	4
1.1. Linee guida	4
1.1.1. Pulizia del ghiaccio in caso di lancio di oggetti.....	4
1.1.2. Mezzi di comunicazione	4
1.1.3. Rapporto - Arbitro (Disciplinare).....	4
1.1.4. Rapporto su eventi particolari (BESO).....	4
1.1.5. Rapporto - Spedizione	4
1.1.6. Redazione dei rapporti - Reperibilità - Scadenze.....	4
1.1.7. LISTA DI CONTROLLO - Il mio rapporto è completo?	4
1.1.8. Stretta di mano.....	5
1.1.9. Fissaggio delle porte - Praticare fori	5
1.1.10. Diritto di giocare - controllo	5
1.1.11. Diritto di giocare - Giocatori sospesi	6
1.1.12. Rapporto di gioco - controllo dopo la partita	6
1.1.13. Finali - Medaglie.....	6
1.1.14. Protezione del collo e della nuca.....	6
1.1.15. Cambio di club per gli arbitri.....	7
1.2. Promemoria	8
1.2.1. Rapporto di protesta durante la partita - Regolamento giuridico art. 54 - 59	8
1.3. Elenco dei documenti importanti per gli arbitri	9
1.4. Regolamenti Swiss Ice Hockey	10
1.4.1. Regolamento tecnico delle piste di pattinaggio	10
1.5. Codici delle penalità per il rapporto di gioco nel sistema SIHF	11
1.6. Linee guida per la registrazione delle penalità sul rapporto di gioco.....	12
2. SPORT DA COMPETIZIONE (NL, SKY SL, U21-ELIT, U18-ELIT)	13
2.1. Rapporto di gara - chiusura	13
2.2. Rapporto sul lancio di oggetti	13
2.3. Segnalazione Video Review	13
2.4. Segnalazione di Diving o Embellishment (Regola 64)	13
2.5. Rapporto Diversi	14
2.6. Redazione di un rapporto di reclamo durante l'incontro.....	14
2.7. Arbitri NL, SKY SL, U21-ELIT e U18-ELIT - Presenza allo stadio del ghiaccio / pista di pattinaggio	14
2.8. Maglia da arbitro	14
2.9. Codice di abbigliamento arbitri NL, SKY SL, U21-ELIT	14
2.10. Materiale ricevuto (equipaggiamento).....	15
2.11. Giochi d'azzardo e scommesse	15
2.12. Media	16



Linee guida e promemoria Stagione 2026-2027 - Generale - SC - SEAF

2.13.	Social media	16
2.14.	Regolamenti e direttive dello sport d'élite e	16
3.	SPORT ESPOIRS, AMATORI E DONNE (SEAF).....	17
3.1.	Rapporto di gioco - chiusura	17
3.2.	Rapporto - Informazioni obbligatorie supplementari	17
3.3.	Arbitri - Presenza allo stadio del ghiaccio / pista di pattinaggio	18
3.4.	Maglie e caschi nel NAFS	18
3.5.	Interruzione dell'incontro SEAF	19
3.6.	Regolamento e direttive della SEAF	19

NOTA PRELIMINARE:

SR = arbitri. Per facilitare la lettura, viene utilizzata solo la forma maschile, ma la forma femminile è sempre sottintesa.



1. GENERALE *(riguarda tutti gli arbitri)*

1.1. Linee guida

1.1.1. Pulizia del ghiaccio in caso di lancio di oggetti

L'arbitro deve decidere rapidamente se desidera o meno che il ghiaccio venga pulito. Non solo deve decidere rapidamente, ma deve anche comunicarlo immediatamente allo speaker. Lo speaker, dal canto suo, deve effettuare immediatamente l'annuncio. In questo modo è possibile risparmiare tempo (*per la NL ci sono direttive complementari, vedi 2a parte*).

1.1.2. Mezzi di comunicazione

I cellulari, iPhone, iPad, ecc. possono essere utilizzati solo a partire da 15 minuti prima dell'inizio della partita e fino a 15 minuti dopo la fine della partita.

1.1.3. Rapporto - Arbitro (Disciplinare)

Questo modulo deve essere utilizzato per tutti i falli commessi dai giocatori e dagli ufficiali di squadra (vedere l'elenco sul modulo).

L'instestazione del modulo deve essere sempre compilata per intero e nella descrizione dei fatti è necessario spiegare sempre l'evento; non è sufficiente indicare solo un numero di regola. Ciò è importante affinché l'organo competente possa prendere una decisione.

1.1.4. Rapporto su eventi particolari (BESO)

Questo modulo va utilizzato per tutte le altre segnalazioni (organizzazione del campo, sicurezza, articoli pirotecnici, ecc.).

1.1.5. Rapporto - Spedizione

Vedi parte 2 (LN) o parte 3 (SEAF)

1.1.6. Redazione dei rapporti - Reperibilità - Scadenze

Un arbitro che redige un rapporto arbitrale deve essere raggiungibile telefonicamente nelle 72 ore successive.

1.1.7. LISTA DI CONTROLLO - Il mio rapporto è completo?

Intestazione del rapporto	Compilata integralmente
Cosa	Violazione della regola - indicare il numero della regola
Dove	Campo di gioco, panchine delle penalità/giocatori, fuori dal campo di gioco, lungo il percorso verso gli spogliatoi o verso l'auto, all'esterno della pista di pattinaggio (dello stadio)
Quando	Tempo di gioco, interruzione di gioco, pausa tra i tempi, prima o dopo la partita
Chi	Giocatori, arbitri, funzionari del club, spettatori. Chi ha omesso di fare qualcosa
Come	Descrizione dettagliata dell'evento In caso di infortunio, indicare cosa era visibile, come il giocatore ha lasciato il ghiaccio, se poteva ancora continuare a giocare, dopo quanto tempo, ecc.
Firma	Nome <i>(non inserire il numero di cellulare o di telefono)</i>

1.1.8. Stretta di mano

Nel sistema a 3 o 4 arbitri, non si stringe la mano agli allenatori sul ghiaccio. Si può passare davanti e fare un cenno, ma niente di più. Ci sono sufficienti occasioni per salutare personalmente gli allenatori prima di quel momento, se lo si ritiene necessario.

Nel sistema a due arbitri, ci si reca alla panchina dei giocatori prima dell'inizio della partita e si stringe la mano agli allenatori.

1.1.9. Fissaggio delle porte - Praticare fori

Si raccomanda agli arbitri di non praticare fori nel ghiaccio per fissare gli ancoraggi delle porte. Il proprietario della pista di pattinaggio può rivalersi sugli arbitri in caso di danni.

1.1.10. Diritto di giocare - controllo

(Regolamento Registrazione e Cambiamenti di Club dei Giocatori)

1. I club possono stampare una **lista MyHockey** aggiornata il giorno stesso.
Un giocatore, che è registrato con un numero di licenza nel sistema Reporter, è sempre tesserato, altrimenti non compare sul rapporto di gioco.
2. Gli arbitri devono confrontare il numero di giocatori in panchina con quello indicato nel rapporto di gioco e, se necessario, cancellare i giocatori non presenti. Questo controllo verrà effettuato al termine del primo tempo (cioè prima della ripresa del secondo tempo). In caso di infrazioni, l'arbitro ha l'obbligo di redigere un rapporto. Una squadra in regola può incorrere in una multa per ogni giocatore che figura nel rapporto di gioco senza essere presente all'incontro.
3. Un portiere iscritto sul foglio di gara non può essere schierato come giocatore di campo durante la stessa partita.
4. **Si procede come segue:**
 - All'inizio della partita gli arbitri controllano il numero dei giocatori.
 - Il capitano deve informare gli arbitri prima della partita (al più tardi dopo il saluto delle due squadre sulla linea blu) quali giocatori mancano.
 - I giocatori assenti devono presentarsi agli arbitri all'inizio del secondo tempo.
 - Se non tutti i giocatori sono presenti, gli arbitri procedono secondo il punto 3.
5. L'arbitro può effettuare un controllo d'identità (tranne che in NL/SKY SL) se ha dubbi sull'identità di un giocatore o di una giocatrice e deve verificare se una squadra richiede che un determinato giocatore avversario venga controllato. Il giocatore deve presentare un documento di identità ufficiale (o una fotocopia in regola). Sono considerati documenti ufficiali il passaporto, la carta d'identità, la patente di guida, l'abbonamento generale o a metà prezzo delle FFS e lo Swiss-Pass delle FFS. Se non è in grado di presentarlo, non può partecipare alla partita e l'arbitro redige un rapporto.
6. Se durante la partita si constata che un giocatore partecipante all'incontro non figura sul foglio di gara, l'arbitro ha l'obbligo di rimandare il giocatore in questione negli spogliatoi. Se tale infrazione viene rilevata quando il giocatore/la giocatrice in questione ha segnato un gol o ha effettuato un passaggio decisivo che ha portato a un gol (secondo la regola IIHF 5.2), il gol non è valido e il giocatore/la giocatrice deve essere espulso/a dall'incontro.

Dopo l'espulsione, l'arbitro deve verificare l'identità del giocatore. Se il giocatore è in grado di dimostrare la propria identità e di essere idoneo a giocare quella partita, si tratta di un'infrazione amministrativa senza conseguenze di forfait per la sua squadra

1.1.11. Diritto di giocare - Giocatori sospesi

Gli arbitri possono partire dal presupposto che, quando un giocatore è registrato nel sistema Reporter con un numero di licenza, sia considerato un giocatore tesserato e quindi autorizzato a giocare, ma non si può escludere che sia ancora in corso un'indagine o una sospensione e che non possa giocare. Ci vuole un po' di tempo prima che il sistema lo blocchi. Alla luce di quanto sopra, gli arbitri non sono in grado di confermare o smentire se un giocatore penalizzato con una PPCC possa giocare o meno. L'intera responsabilità ricade **esclusivamente sull'allenatore/responsabile della squadra. È lui che deve sapere se il suo giocatore può giocare o meno.**

1.1.12. Rapporto di gioco - controllo dopo la partita

Al termine della partita, il marcatore ufficiale trasmette il referto non appena ha inserito tutti i dati. Gli arbitri ricevono quindi una notifica che li informa che ora possono controllare il verbale di gara direttamente nel Reporter SIHF. A tal fine hanno a disposizione 15 minuti dopo l'approvazione da parte del marcatore ufficiale. A questo punto ne verificano la completezza e la correttezza, in particolare se nel verbale sia presente e riportato tutto ciò che è accaduto sul ghiaccio e che è stato segnalato al marcatore ufficiale. Se il verbale di gara è corretto, viene confermato da uno degli arbitri designati. Se il verbale di gara non è corretto, l'arbitro lo respinge e il marcatore ufficiale si rivolgerà agli arbitri per apportare le correzioni e adeguare il verbale. Questa procedura viene ripetuta fino a quando il verbale di gara non viene confermato.

Esempio: se è stata comminata (inflitta) e annunciata una penalità per bastone alto, ma è stato registrato un codice errato, è possibile farlo correggere. Tuttavia, se una penalità comminata e annunciata è stata inserita correttamente, non è possibile modificarla in un secondo momento. In questo caso, deve essere redatto un «Incident report» (BESO).

Se si tratta di una PPCC, è possibile farlo direttamente nel "Referee Report".

Firme: il Reporter SIHF supporta le firme digitali degli arbitri. Una volta confermato il rapporto di gara, i seguenti arbitri devono firmare la partita nel Reporter SIHF premendo un pulsante, chiudendo così la procedura:

- Sistema a 4 arbitri: entrambi gli arbitri principali
- Sistema a 3 arbitri: arbitro principale
- Sistema a 2 arbitri: entrambi gli arbitri

Link Reporter SIHF: <https://reporter.sihf.ch/>

Successivamente, il caricamento avviene nello strumento Reports secondo le istruzioni separate (LS e NAFS, vedi in fondo).

1.1.13. Finali - Medaglie

Gli arbitri che dirigono le finali e i play-off non hanno il diritto di ricevere le medaglie di campionato destinate alle squadre.

1.1.14. Protezione del collo e della nuca

In NL, SKY SL e in tutti i campionati giovanili, amatoriali e femminili, è obbligatorio per gli arbitri e i guardalinee indossare un protettore per il collo e la nuca durante le partite. I costi di acquisto sono a carico degli arbitri.



Linee guida e promemoria Stagione 2026-2027 - Generale - SC - SEAF

1.1.15. Cambio di club per gli arbitri

Vedi documento Condizioni quadro per le registrazioni, art. 7bis

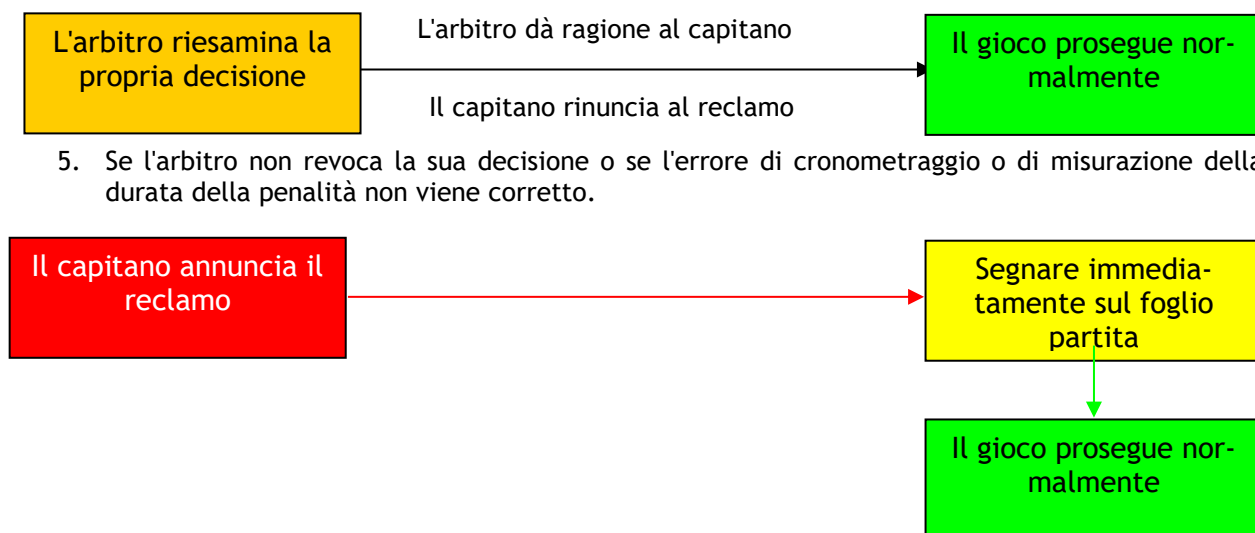
<https://www.sihf.ch/fr/reglements-et-directives/reglements-formulaires-et-directives-seaf/>

1.2. Promemoria

1.2.1. Rapporto di protesta durante la partita - Regolamento giuridico art. 54 - 59

(In NL non è previsto il reclamo immediato)

1. Un protesto durante la partita può essere presentato dalla squadra svantaggiata contro una decisione errata dell'arbitro per errata interpretazione del regolamento (fallo tecnico) o per un errore di cronometraggio e/o di misurazione del tempo (durata) della penalità.
2. Non è possibile presentare un reclamo contro una decisione dell'arbitro relativa a falli di gioco.
3. Subito dopo l'incidente o, se il gioco è in corso, **alla successiva interruzione di gioco**, il capitano o il vice capitano della squadra che presenta il reclamo deve annunciare all'arbitro il reclamo indicando il o i motivi.
4. In presenza di chi presenta il reclamo, l'arbitro deve informare immediatamente il capitano o il vice capitano della squadra avversaria della presentazione del reclamo e del motivo o dei motivi dello stesso.



5. Se l'arbitro non revoca la sua decisione o se l'errore di cronometraggio o di misurazione della durata della penalità non viene corretto.
6. Il protesto presentato durante l'incontro deve essere confermato dal club interessato immediatamente al termine dell'incontro, ovvero all'uscita dal ghiaccio, dal capitano presso l'Head o gli Head (sistema a 3 o 4) o presso gli arbitri (nel sistema a 2). In caso contrario, il protesto presentato durante l'incontro è considerato non confermato. L'arbitro deve assicurarsi che sul foglio di gara sia esplicitamente indicato: «protesto durante la partita non confermato» o «protesto durante la partita confermato».
7. Il protesto presentato durante la partita deve essere confermato per iscritto all'autorità competente.
8. In **SKY SL/U21 Elit** deve essere redatto un rapporto arbitrale solo quando il protesto presentato durante la partita è confermato. Se non è stato confermato, è sufficiente un breve messaggio all'OM.
In **SEAF** non viene mai redatto un rapporto. Se necessario, il giudice unico richiede una presa di posizione.

In caso di tiro di rigore, il protesto deve essere annunciato prima dell'esecuzione del tiro.

Esempio:

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

In questo caso il capitano è autorizzato a scendere sul ghiaccio per presentare immediatamente un protesta.

Non appena l'arbitro ha fischiato per l'esecuzione del tiro di rigore, non è più possibile presentare un reclamo sul campo.

1.3. Elenco dei documenti importanti per gli arbitri

Funzionari di gara IIHF		
Regolamento ufficiale IIHF	inglese	www.iihf.com - arbitraggio
Manuale delle situazioni dell'IIHF	inglese	www.iihf.com - arbitraggio
Manuale degli arbitri IIHF	inglese	www.iihf.com - arbitraggio
Manuale degli ufficiali fuori dal ghiaccio dell'IIHF	inglese	www.iihf.com - arbitraggio
Manuale procedurale degli arbitri IIHF OPM	inglese	www.iihf.com - arbitraggio

Tutti gli arbitri		
Libri delle regole IIHF	Francese o tedesco o italiano	Homepage SIHF
Raccolta delle modifiche e delle interpretazioni delle regole	Per la stagione in corso	Homepage SIHF
Raccolta di direttive e promemoria	Per la stagione in corso	Homepage SIHF
Regolamento arbitrale	Nozioni di base per arbitri	Homepage SIHF
Regolamento Rimborso spese arbitri	Per la stagione in corso	Homepage SIHF
Linee guida per convocazione e qualificazione	Per la stagione in corso	Homepage SIHF
Linee guida per la formazione	Basi per l'organizzazione dei corsi e limiti dei test	Homepage SIHF
Manuale dell'arbitro (Syst a 2, Head, LM)	Documento per l'arbitro	Homepage SIHF



1.4. Regolamenti Swiss Ice Hockey

1.4.1. Regolamento tecnico delle piste di pattinaggio

Art. 5 Vetro di protezione e reti

Se l'altezza della rete installata a ciascuna estremità del campo di gioco supera i 290 cm, verrà tracciata una linea rossa larga 5 cm su tutta la lunghezza della rete fino alla fine dell'arrotondamento, ad un'altezza di 285 cm misurata dal suolo.

Art. 6 Impianti di sicurezza intorno alla superficie di gioco

L'accesso dei giocatori, degli allenatori, degli arbitri e degli altri ufficiali delle squadre all'area di gioco deve essere organizzato in modo da essere protetto dal pubblico, dal lancio di oggetti e/o liquidi. Deve essere predisposta un'area di sicurezza larga 1,50 m tra le balaustre e la prima fila di spettatori per garantire la protezione dell'area di gioco.

Art. 10 Orologi e tabelloni

Per le partite della National League valgono le direttive del regolamento «Requisiti per l'infrastruttura della NL&SKY SL». Ogni pista deve essere dotata di un cronometro elettronico che consenta a giocatori, ufficiali di gara e spettatori di ricevere in ogni momento informazioni relative alla durata della partita e alle penalità. Se non è possibile garantire ai giocatori, agli ufficiali di gara e agli spettatori la visione del cronometro della partita, è necessario installarne un secondo sincronizzato con il primo.

Art. 22 Spogliatoi degli arbitri

Ogni impianto deve disporre di uno spogliatoio separato per gli arbitri, dotato di WC e doccia.

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

Il locale deve comprendere anche un tavolo e un numero sufficiente di sedie:

a) National League / Swiss League min. 4 persone

b) Altre leghe: **min. per 3 persone**

Particolare attenzione deve essere prestata alla separazione dei sessi in caso di arbitraggi misti.

Sono obbligatori due spogliatoi per gli arbitri quando l'impianto dispone di 4 spogliatoi, tenendo conto che non è possibile disputare due incontri consecutivi con un unico spogliatoio per gli arbitri.

Art. 23 Disposizioni generali

Gli arbitri e gli altri funzionari sono tenuti a segnalare qualsiasi violazione delle presenti disposizioni alla SIHF (National League e SEAF). La SIHF informa il club inadempiente tramite l'Aréna Committee e gli concede un termine per correggere le carenze segnalate. Nella National League, l'informazione e il termine per l'adeguamento sono comunicati dalla direzione della National League.

Lampade dietro la porta

Non esiste più una norma che imponga la presenza di luci dietro la porta.

1.5. Codici delle penalità per il rapporto di gioco nel sistema SIHF

12	Equipaggiamento non conforme
20	Penalità disciplinare di partita per secondo 5 min / 10 min
21	Azioni pericolose
24	Tiro di rigore
27	Penalità per il portiere
38	Coach's Challenge
39	Abusi agli ufficiali
40	Abuso fisico agli ufficiali
41	Carica alla balaustra
42	Carica scorretta
43	Carica da tergo
44	Attacco contro il ginocchio (Clipping)
45	Colpo di gomito
46	Rissa
47	Testata
48	Carica all'altezza della testa o al collo
49	Calciare
50	Uso scorretto del ginocchio (Kneeing)
51	Eccessiva durezza
52	Slew-footing
53	Lancio equipaggiamento
54	Trattenuta / Trattenuta del bastone
55	Aggancio
56	Ostruzione
57	Sgambetto
58	Colpire con il pomolo
59	Cross-Check
60	Bastone alto
61	Colpo di bastone
62	Pungere con la punta del bastone
63	Ritardo di gioco
64	Diving / accentua la caduta/simulazione
67	Giocare il disco con la mano
69	Ostruzione sul portiere
70	Lasciare la panca dei giocatori o la panca puniti
73	Rifiuto di iniziare il gioco
74	Scambio non corretto / Troppi giocatori* *contiene le regole 68 e 72
75	Comportamento antisportivo
76	Ingaggio scorretto
86	Inizio della partita e dei tempi
90	Altre infrazioni
91	Colpi illegali (femminile)

1.6. Linee guida per la registrazione delle penalità sul rapporto di gioco

1. Il giocatore n. 15 riceve una **penalità minore per simulazione / esagerazione**

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	2700	15	2	64	Diving/Simulazione

2. Il giocatore n. 15 riceve una penalità **per comportamento antisportivo**

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	3500	15	10	39	Comportamento antisportivo nei confronti di un ufficiale

3. Il giocatore n. 15 riceve una penalità maggiore per colpo di bastone (5+20)

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	3000	15	5	59	Carica col bastone (cross-check)
2500	2500	6000	15	20	59	Carica col bastone (cross-check) (PPCC)

4. Il giocatore n. 15 riceve una **seconda penalità** per comportamento antisportivo nella stessa partita

4° tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	6000	15	20	23	Penalità di cattiva condotta per la partita

5. Il giocatore n. 15 riceve una doppia penalità minore per aver colpito con la lama del bastone (2+2)

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	2700	15	2	62	Colpire con la lama del bastone
2500	2700	2900	15	2	62	Colpire con la lama del bastone

6. Il giocatore n. 15 provoca un tiro di rigore e ferisce il suo avversario con un fallo di aggancio

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	2500	15	PS	24	Tiro di rigore
2500	2500	3000	15	5	55	Aggancio
2500	2500	6000	15	20	55	Aggancio (PPCC)

7. L'allenatore riceve una penalità minore in panchina per proteste

Tempo	Inizio	Fine	N.	Min	Codice	Cosa
2500	2500	2700	TP	2 (PBM)	39	Comportamento antisportivo nei confronti di un ufficiale

TP = mancata indicazione del numero di maglia sul foglio di gara

9. Una penalità non è presente nell'elenco dei codici = utilizzare il codice 90 "Altra infrazione".

10. Il time-out viene registrato dal giudice di punteggio e compare nella sezione "Eventi", ma al momento non viene ancora visualizzato nel rapporto di partita

11. I giocatori infortunati non vengono inseriti nel rapporto di partita.

12. Se un giocatore cambia numero durante la partita (per infortunio, maglia danneggiata, ecc.), viene inserito il nuovo numero. Tutte le voci precedenti vengono automaticamente aggiornate dal sistema con il nuovo numero di maglia.

2. SPORT DA COMPETIZIONE (NL, SKY SL, U21-ELIT, U18-ELIT)

2.1. Rapporto di gara - chiusura

L'arbitro principale indicato per primo nel verbale di gara è responsabile della corretta chiusura della partita nello strumento Reports (<https://reports.sihf.ch>).

Per una corretta chiusura della partita sono necessarie le seguenti operazioni:

- Caricamento del rapporto di gara (download in formato PDF da Reporter SIHF)
- Registrazione del rapporto disciplinare (per infrazioni sanzionate o proteste in campo confermate)
- Registrazione BESO (in caso di eventi particolari o errori nel verbale di gara)
- Registrazione PSO (oppure «La partita non ha presentato episodi particolari»)
- Chiusura della partita con la spunta su «Done»

Se sono impiegati arbitri stranieri, si applica la seguente regola:

- nel sistema a 4 arbitri: l'arbitro straniero deve essere indicato come secondo
- nel sistema a 3 arbitri: un Linesman sostituisce l'arbitro straniero

Se lo strumento non dovesse funzionare, contatta l'Officiating Management e concorda con loro come procedere.

Termine per la chiusura della partita: al massimo 2 ore dopo la fine della partita

2.2. Rapporto sul lancio di oggetti

Per i rapporti BESO relativi al lancio di oggetti si applica la seguente regolamentazione:

- Devono essere segnalati solo i lanci di oggetti, comprese le "docce di birra", contro persone
- Devono essere segnalati solo i lanci di oggetti che comportano la pulizia del ghiaccio da parte di terzi
- Devono essere segnalati anche i lanci di oggetti pericolosi (palline di piombo, oggetti metallici, plastica dura o simili)!

2.3. Segnalazione Video Review

Tutti gli eventi di seguito indicati devono essere segnalati tramite l'«Incident Report (BESO)».

Revisione video	Tutti	Sì
Sistema di revisione video	Non funziona	Sì
Sistema di revisione video	Angolazione della telecamera/Qualità scadente	Sì

2.4. Segnalazione di Diving o Embellishment (Regola 64) .

I falli sanzionati e quelli sospetti devono essere segnalati in NL e SKY SL tramite il modulo PSO dopo la partita.

2.5. Rapporto Diversi

Tutti gli eventi menzionati di seguito devono essere segnalati con l'"Incident Report (BESO)" al seguente indirizzo: reports@sihf.ch

Cosa	Quando	Rapporto
Lanci di oggetti	Meno di 5 oggetti	No
Lancio di oggetti	Più di 5 oggetti - Non appena il personale deve scendere sul ghiaccio - Pulizia del ghiaccio	Sì
Lancio di oggetti	Contro persone	Sì
Fuochi d'artificio/fumogeni/petardi	Tutti	Sì
Ritardo di gioco	A partire da 5 minuti prima della partita	Sì
Ritardo di gioco	Ghiaccio bagnato dopo l'intervallo	Sì
Segnalazione del ghiaccio/dei gol	Tutti (ad es. marcature errate, gol irregolari, ecc.)	Sì
Sicurezza	Tutti	Sì
Rifornimento	Dopo la partita	Sì
Covid-19	Mancanza di disinfettante, mascherine, guanti (solo se ciò riguarda direttamente gli arbitri).	Sì
Covid-19	Tossire contro un arbitro, un avversario o un'altra persona	Sì

2.6. Redazione di un rapporto di reclamo durante l'incontro.

Un rapporto arbitrale deve essere redatto solo quando il protesto durante la partita è confermato. Se non è stato confermato, è sufficiente un breve messaggio all'OM.

2.7. Arbitri NL, SKY SL, U21-ELIT e U18-ELIT - Presenza allo stadio del ghiaccio / pista di pattinaggio

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

2.8. Maglia da arbitro

Tutti gli arbitri della NL e della SKY SL devono portare con sé due maglie per ogni partita. Se una maglia è macchiata di sangue, deve poterla cambiare.

2.9. Codice di abbigliamento arbitri NL, SKY SL, U21-ELIT

I nostri sponsor continuano a fornirci l'abbigliamento. Al fine di rendere giustizia agli sponsor e sviluppare le diverse sponsorizzazioni, viene stabilito il seguente codice di abbigliamento:

Lega nazionale (esclusi i playoff)

- Camicia blu (camicia SIHF Navy Boot se ricevuta) o polo blu PUMA
- Pantaloni Gino o pantaloni a cinque tasche
- Scarpe GNL (000), sneakers Kempa o scarpe da città (scarpe Fretz se ricevute)

Lega svizzera e U21-Elit (senza i playoff)

- Camicia blu (camicia SIHF Navy Boot se ricevuta) o polo blu PUMA.
- Pantaloni Gino o jeans (no blue-jeans o jeans strappati)
- Sneakers (non scarpe da ginnastica) o scarpe eleganti (Fretz, se ricevute)



Linee guida e promemoria Stagione 2026-2027 - Generale - SC - SEAF

Abbigliamento Playoff Uomo

Codice di abbigliamento Business Casual:

- I dettagli saranno comunicati via e-mail.

Aspetto esteriore (barba/rasatura):

Per tutte le partite di preparazione e della Regular Season NL/SKY SL & U20-Elit è consentito portare la barba ben curata. A partire dal penultimo turno della Regular Season della NL/SKY SL, nonché per tutte le partite dei playoff e dei playout, è obbligatorio radersi completamente.

Abbigliamento Playoff Donne (*in sistema a 3 o 4*)

Codice di abbigliamento Business Casual:

- Tailleur pantalone di colore sobrio con camicetta colorata a motivi leggeri
- Pantaloni a pieghe scuri con camicetta a tinta unita
- Scarpe scure

2.10. Materiale ricevuto (equipaggiamento)

L'abbigliamento ricevuto deve essere conservato per **almeno** 3 anni. Ciò consente un aspetto uniforme durante le lezioni, le riunioni, ecc.

A partire dal 01.06.24, tutti gli arbitri nel settore dello sport d'élite sono tenuti a indossare esclusivamente articoli della casa Jakob Markt (PUMA). (Articoli come Nike, IIHF, ecc. non sono ammessi).

L'Officiating Management di Swiss Ice Hockey è autorizzato a indossare solo articoli (PUMA) del fornitore indicato. Il personale deve assicurarsi che venga indossata l'attrezzatura corretta durante le apparizioni dell'Officiating (PUMA/Interhockey) rispetto a quelle della SIHF generale (Nike/Ochsner). (Eccezione: scarpe durante il riscaldamento)

Ogni arbitro (HD e LP) sarà dotato di dispositivi ad alta tecnologia per la comunicazione sul ghiaccio. Questi dispositivi sono messi a disposizione degli arbitri ma rimangono di proprietà della SIHF.

Al termine della collaborazione con lo sport agonistico, questi dispositivi devono essere restituiti integralmente.

L'arbitro è responsabile della manutenzione del dispositivo, dell'attrezzatura e del corretto funzionamento. In caso di danni causati da terzi durante l'uso, le riparazioni devono essere effettuate immediatamente e gratuitamente da Reftools. Informazioni da inviare immediatamente via e-mail a info@reftools.ch, gina.gross@sihf.ch e peter.kueng@sihf.ch.

In caso di smarrimento o danni causati da negligenza, i costi saranno a carico dell'utente.

2.11. Giochi d'azzardo e scommesse

È vietato agli arbitri, ai supervisori e ai membri dell'OffCom o ai collaboratori delle OM regionali partecipare a qualsiasi gioco d'azzardo o lotteria in relazione all'hockey su ghiaccio, in particolare:

- Concludere scommesse o incitare qualcuno a concludere scommesse.
- Accettare compensi (indennizzi) al fine di influenzare i risultati.
- Fornire informazioni, direttamente o indirettamente, che potrebbero avere un impatto diretto o indiretto.
- Qualsiasi violazione di questo divieto viene esaminata dalle autorità giudiziarie competenti.
- Chiunque sia a conoscenza di una violazione di tale divieto è tenuto a segnalare immediatamente al Referee-in-Chief o al suo vice.
- Per maggiori dettagli: consultare il Codice di condotta



2.12. Media

Il giorno della partita

Le interviste con i media sono consentite solo previo accordo con il Direttore Officiating/RiC e/o il rappresentante della lega/RSV presenti direttamente sul posto! Tali dichiarazioni devono limitarsi all'interpretazione delle regole relative a una situazione di gioco della propria partita. Non devono essere rilasciati commenti in merito a una penalità per disciplinari (di partita) commessa durante la partita; si tratta infatti di un'indagine in corso.

Non si devono commentare le situazioni verificatesi durante altre partite.

Al di fuori

Gli arbitri devono ottenere l'autorizzazione del responsabile della comunicazione (Finn Sulzer), del direttore arbitrale (Alexander Jäger) o del Referee in Chief (Brent Reiber) per rilasciare interviste al di fuori delle partite. Prima di essere pubblicato, un articolo deve essere sottoposto alla persona incaricata di approvarlo.

2.13. Social media

È vietato pubblicare immagini o commenti relativi alle partite su Facebook, Twitter, Hi5 o su qualsiasi altro social network.

2.14. Regolamenti e direttive dello sport d'élite e

Troverete maggiori dettagli nei documenti specifici riportati di seguito

- Regolamento Video Assistenza alla decisione
- Linee guida sullo svolgimento del campionato SE
- Linee guida per gli arbitri
- Linee guida per le partite di prova nel SE
- Codice di condotta
- Time-out, tempi supplementari, rigori

3. SPORT ESPOIRS, AMATORI E DONNE (SEAF)

3.1. Rapporto di gioco - chiusura

L'arbitro principale (sistema a 4 arbitri e sistema a 3 arbitri) o l'arbitro (sistema a 2 arbitri), indicato per la prima volta nel verbale di gara, è responsabile della corretta chiusura della partita nello strumento Reports (<https://reports.sihf.ch>).

Per una corretta chiusura della partita sono necessarie le seguenti operazioni:

- Caricamento del rapporto di gara (download in formato PDF da Reporter SIHF)
- Registrazione del rapporto disciplinare (per infrazioni sanzionate o proteste in campo confermate)
- Registrazione BESO (in caso di eventi particolari o errori nel verbale di gara)
- Registrazione PSO (oppure «La partita non ha presentato episodi particolari»)
- Chiusura della partita con la spunta su «Done»

Se lo strumento non dovesse funzionare, contatta l'Officiating Management e concorda con loro come procedere.

Termine per la chiusura della partita: Il giorno successivo alla partita, alle 22:00.

Indirizzo dell'amministrazione giudiziaria per eventuali comunicazioni nel caso in cui qualcosa non funzioni:

schiedsrichter.rapport@sihf.ch

3.2. Rapporto - Informazioni obbligatorie supplementari

La penalità di partita nella SEAF è stata abolita (e non figura più nel regolamento IIHF). Per questo motivo, dopo aver inflitto una penalità maggiore più una penalità di cattiva condotta per la partita o una penalità di cattiva condotta di partita, l'arbitro deve fornire alcune informazioni supplementari nel rapporto, che sono rappresentate sotto forma di croci nel rapporto. Di seguito viene spiegato come devono essere inserite le croci.

3.2.1 Per classificare correttamente un'azione, l'amministrazione giudiziaria necessita delle seguenti informazioni:

- Scelta corretta della regola e del numero della regola corrispondente all'infrazione.
- Descrizione chiara, dettagliata e soprattutto veritiera della situazione e dei punti chiave nel rapporto
- Aggiunta di croci supplementari

3.2.2 Per classificare correttamente un'azione, l'amministrazione giudiziaria necessita delle seguenti informazioni:

- | | | | |
|---------------------------------------|----|---|----|
| 1. L'avversario è infortunato | Sì | o | NO |
| 2. Azione con molta forza / velocità | Sì | o | NO |
| 3. Azione particolarmente riprovevole | Sì | o | NO |

Potrete inserire le crocette direttamente nello strumento di segnalazione.

Nonostante le crocette, i motivi per cui avete spuntato le caselle devono essere leggibili nel testo della segnalazione (è necessaria una spiegazione).

3.2.3 L'avversario è infortunato: si seleziona "Sì" se l'avversario... :

- non può più continuare a giocare e abbandona l'incontro
- ha una ferita chiaramente visibile sul viso
- deve uscire dal campo per qualche minuto e torna in gioco dopo essere stato medicato.

"NO": piccolo graffio sul viso o un po' di sangue sui denti, è rimasto a terra ma riprende a giocare immediatamente, ecc.

Attenzione ai giovani giocatori: piangere per lo shock non è un infortunio, bisogna verificare se il giocatore continua a giocare.

3.2.4 Azione con molta forza / velocità: si spunta "Sì" se l'azione :

- è eseguita con forza eccessiva e inutile
- è eseguita con grande velocità
- è effettuata con grande slancio

«NO»: l'azione si svolge quasi in piedi o a bassa velocità (ad es. carica a bordo campo, carica scorretta, carica con il gomito, ecc.), l'azione non è particolarmente dura e intensa (ad es. leggero colpo di bastone, leggero colpo di testa, ecc.).

Attenzione: tenere conto delle differenze di statura tra i giovani. Il fatto che un giocatore sia più alto non significa automaticamente che l'azione sia stata eseguita con molta forza.

3.2.5 Azione particolarmente riprovevole: si spunta "Sì" se l'azione :

- è gravemente antisportiva (ad es. colpo di bastone alla testa, azione pericolosa durante un'interruzione, afferrare la rete e colpire il ghiaccio, ecc.)
- mira esclusivamente alla salute dell'avversario
- è eseguita contro gli spettatori o il personale della squadra

«NO»: fallo normale che provoca involontariamente un infortunio, azioni che si verificano durante il gioco.

Attenzione: non prendere questa crocetta alla leggera. Non tutte le 5+PPCC sono di per sé punibili. Nel pieno dell'azione, capita che si verifichino azioni di questo tipo. Ma se hai l'impressione che un'azione non abbia nulla a che vedere con lo sport e il fair play, spunta questa casella.

3.3. Arbitri - Presenza allo stadio del ghiaccio / pista di pattinaggio

Sistema a 3/4 arbitri	90 minuti prima della partita
Sistema a 2 arbitri	60 minuti (Partite infrasettimanali con inizio prima delle 18:00 - al più tardi 45 minuti prima della partita)

3.4. Maglie e caschi nel NAFS

Nei campionati del NAFS (ad eccezione dell'U21-Elit e della MHL) si indossano di norma maglie senza numeri.



Gli arbitri del NAFS che dirigono partite di alto livello (NL, SL, MHL, U21-Elit) vengono informati prima dei loro interventi in merito all'equipaggiamento che dovranno indossare in tali partite.

In tutte le partite del NAFS vengono indossati caschi con i loghi dell'attuale sponsor dei caschi.

3.5. Interruzione dell'incontro SEAF

Procedura

In caso di ritardo della partita (più di 30 minuti), rinvio della partita (prima dell'inizio a causa delle condizioni meteorologiche o di altri danni) o interruzione della partita (durante lo svolgimento a causa delle condizioni meteorologiche, di un giocatore gravemente infortunato o per altri motivi), l'arbitro riceverà un modulo prestampato dal marcatore ufficiale. Questo modulo deve guidare l'arbitro nel processo corretto secondo il regolamento. Il modulo deve essere compilato dagli arbitri immediatamente dopo l'annullamento o l'interruzione della partita e firmato dalle persone interessate (arbitri, allenatori).

Gli allenatori devono ogni volta spuntare sul modulo se sono d'accordo con la decisione dell'arbitro

- di iniziare la partita in ritardo,
- di annullare o
- interrompere la partita,

e se desiderano che la partita sia convalidata nonostante l'interruzione, se sono soddisfatte le condizioni dell'articolo 52 del regolamento di gioco. La decisione finale spetta al responsabile del campionato.

Ciò non significa che una partita non possa essere interrotta se una o entrambe le squadre non sono d'accordo!

La decisione finale spetta all'arbitro.

Il modulo compilato deve essere caricato come terza parte del referto di partita nel Reports-Tool.

1. Foglio partita prima della partita
2. Foglio partita al momento dell'interruzione
3. Modulo compilato

È comunque necessario redigere un BESO (interruzione o annullamento per motivi meteorologici o di altro tipo) o un rapporto (in caso di interruzione della partita secondo il regolamento IIHF, di rifiuto di giocare, ecc.). Il modulo serve esclusivamente a garantire il corretto svolgimento della procedura.

3.6. Regolamento e direttive della SEAF

Nei seguenti documenti specifici troverete ulteriori informazioni:

- Estratto dei regolamenti e delle direttive SEAF
- Linee guida MyHockey League