



LIBRO DELLA CASISTICA

Federazione Internazionale Hockey Ghiaccio

2006 - 2010

SUPPLEMENTO AL REGOLAMENTO UFFICIALE IIHF

Tradotto a cura del Gruppo Arbitri Hockey Ghiaccio della Federazione Italiana Sport Ghiacci

28 agosto 2006

Applicabile per la stagione 2006/07

Nessuna parte di questa pubblicazione Può essere riprodotta in lingua Inglese o tradotta e riprodotta in qualsiasi altra lingua o inviata in qualsiasi forma elettronica o meccanica compresa la fotocopiatura, la registrazione, o qualsiasi altro sistema, senza la preventiva autorizzazione scritta della Federazione Internazionale Hockey Ghiaccio.

Per qualsiasi domanda o commento relativo alla interpretazione contenute nel Libro della Casistica 2006-2010, si prega di rivolgersi al Presidente del Gruppo Arbitri Hockey Ghiaccio, che provvederà a girare la richiesta a:

Konstantin Komissarov
Sport Development Manager, Officiating
International Ice Hockey Federation
Brandschenkestrasse 50
CH- 8002 Zurich, Switzerland
E-mail: komissarov@iihf.com

INTRODUZIONE

Il Libro della Casistica IIHF è un supplemento del Regolamento Ufficiale IIHF. Esso contiene i chiarimenti e le interpretazioni del regolamento, le direttive, le tecniche e le istruzioni che gli Arbitri ed i Linesman dovranno seguire nello svolgimento dei loro compiti. Fornisce inoltre ai giocatori, agli allenatori, ai dirigenti delle squadre e ai media chiarimenti sulle regole di gioco. Situazioni che spesso si possono verificare durante lo svolgimento del gioco e che richiedono specifiche decisioni e interpretazioni, fornendo chiarimenti che siano compatibili con lo spirito e le finalità delle regole dell'hockey su ghiaccio secondo uno standard di sportività che giocatori, allenatori dirigenti ed arbitri devono conoscere ed accettare.

Questa versione del Libro della Casistica IIHF è applicabile per la stagione 2006 – 2007. E' importante tener presente che durante il periodo 2006-2010 potranno verificarsi durante gli incontri molte situazioni che non sono indicate in questo libro. Pertanto ogni anno prima dell'inizio della stagione, l'IIHF provvederà a fornire chiarimenti sulla interpretazione del regolamento attraverso comunicati.

Il Libro della Casistica IIHF è suddiviso in sezioni ed ogni sezione è numerata come il Regolamento Ufficiale IIHF 2006-2010. Ciò significa che l'informazione in tale sezione corrisponde allo stesso numero dell'articolo del Regolamento di Gioco IIHF 2006-2010.

Il Libro della Casistica IIHF è strutturato in tre parti:

La parte A comprende le procedure e le tecniche che gli Arbitri ed i Linesman dovranno seguire durante lo svolgimento dei loro compiti.

La parte B chiarisce le regole che non sono sufficientemente esplicitate nel regolamento ufficiale IIHF; e la parte C tratta le situazioni che possono verificarsi durante le varie fasi di gioco, fornendo la corretta soluzione dei relativi problemi che possono presentarsi.

L'Ufficio IIHF e l'IIHF Sviluppo dello Sport sono a disposizione per fornire risposte a quesiti o a commenti in relazione all'interpretazione del regolamento che possono presentarsi durante le gare o che sono elencate in questa edizione. Rivolgete pertanto le vostre osservazioni agli addetti della vostra Associazione Nazionale o tramite il Presidente della vostra Associazione Nazionale, che potrà assicurarvi la corretta informazione.

SOMMARIO

| | |
|--------------|---|
| Introduzione | 3 |
|--------------|---|

SEZIONE 1 – Campo di gioco

| | |
|---------------------------|---|
| 119 Area di porta | 6 |
| 141 Panche delle penalità | 6 |

SEZIONE 2 – Squadre, giocatori e loro equipaggiamento

| | |
|--------------------------------------|---|
| 200 Giocatori in tenuta di gioco | 7 |
| 201 Capitano della squadra | 7 |
| 223 Caschi dei giocatori | 7 |
| 224 Maschera e visiera dei giocatori | 8 |
| 232 Bastone del portiere | 8 |
| 260 Misurazione dell'equipaggiamento | 8 |

SEZIONE 3 – Ufficiali di gara e loro compiti

| | |
|--------------------------|----|
| 313 Compiti dei Linesmen | 12 |
| 323 Cronometrista | 12 |

SEZIONE 4 – Regolamento di gioco

| | |
|--|----|
| 411 Cambio dei giocatori e dei portieri dalla panca dei giocatori durante il gioco | 13 |
| 412 Cambio dei giocatori e procedure durante le interruzioni di gioco | 14 |
| 415 Cambio del portiere durante una interruzione. | 15 |
| 416 Giocatori feriti | 15 |
| 417 Portieri feriti | 16 |
| 420 Durata dell'incontro | 16 |
| 422 Time-out | 16 |
| 440 Ingaggi | 17 |
| 442 Procedimenti per effettuare l'ingaggio | 19 |
| 450 Fuori gioco | 21 |
| 451 Procedure da seguire nel fuori gioco ritardato | 24 |
| 460 Liberazione vietata | 26 |
| 470 Definizione di goal | 29 |
| 471 Goal annullato | 30 |
| 472 Goal e assistenze | 32 |
| 481 Disco sulla rete | 33 |
| 490 Fermare e passare il disco con la mano | 34 |
| 491 Calciare il disco | 35 |

SEZIONE 5 – Penalità

| | | |
|------|--|----|
| 500 | Penalità (definizione e procedure) | 38 |
| 501 | Penalità minori | 39 |
| 503 | Penalità maggiori | 42 |
| 504 | Penalità per cattiva condotta | 43 |
| 508 | Tiro di rigore | 43 |
| 509 | Procedure per il tiro di rigore | 45 |
| 511 | Penalità del portiere | 47 |
| 512 | Penalità coincidenti | 51 |
| 513 | Penalità ritardate | 56 |
| 514 | Infliggere le penalità | 58 |
| 523 | Carica da tergo | 60 |
| 528 | Risse o gioco duro | 61 |
| 534 | Ostruzione | 63 |
| 539 | Sgambetto | 63 |
| 540 | Colpi alla testa e alla zona del collo | 64 |
| 541 | Carica nell' hockey femminile | 64 |
| 550 | Ingiurie agli arbitri e comportamento antisportivo dei giocatori | 65 |
| 551 | Ingiurie agli arbitri e comportamento antisportivo accompagnatori | 65 |
| 554 | Ritardo del gioco | 66 |
| 555 | Equipaggiamento irregolare e pericoloso | 68 |
| 556 | Bastone rotto | 70 |
| 557 | Caduta sul disco di un giocatore | 71 |
| 559 | Gioco del disco con la mano da parte di un giocatore | 72 |
| 560 | Gioco del disco con la mano da parte del portiere | 72 |
| 564 | Giocatori che abbandonano le panche durante un alterco | 72 |
| 565 | Dirigenti e addetti che lasciano la panca dei giocatori | 72 |
| 569 | Lancio del bastone o altro oggetto fuori dal campo di gioco | 73 |
| 570 | Lancio del bastone o altro oggetto durante un contropiede | 75 |
| 571 | Prevenzione di infezioni del sangue | 76 |
| 573 | Troppi giocatori sul ghiaccio | 76 |
| 591 | Portiere che attraversa la linea rossa di centro campo | 77 |
| 592 | Portiere che si reca alla panca dei giocatori durante una interruzione | 77 |
| 593 | Portiere che abbandona l'area di porta durante un alterco | 78 |
| A4.7 | Compiti dei Linesmen | 78 |

SEZIONE 1 – IL CAMPO DI GIOCO

ARTICOLO 119 – AREA DI PORTA

B - Interpretazione

1. La misurazione dell'area di porta deve essere fatta dalla parte esterna della linea che forma la stessa area di porta. Le linee sono considerate parte dell'area di porta.

ARTICOLO 141 – PANCHE DELLE PENALITÀ

B - Interpretazione

1. La squadra prenderà la Panca delle Penalità che si trova di fronte alla propria panca, e non sarà più cambiata per tutta la durata dell'incontro.

SEZIONE 2 - SQUADRE, GIOCATORI ED EQUIPAGGIAMENTO

RULE 200 – GIOCATORI IN TENUTA DI GIOCO

B - Interpretazione

1. I nomi dei giocatori sul foglio d'arbitraggio possono essere cambiati in qualsiasi momento prima dell'inizio dell'incontro.
2. Una squadra può vestire solo due portieri.
3. Un giocatore tesserato può partecipare al riscaldamento prima dell'incontro in previsione del fatto che potrà giocare, anche se il suo nome non è stato ancora trascritto sul foglio d'arbitraggio.

ARTICOLO 201 – CAPITANO DELLA SQUADRA

B - Interpretazione

NUOVO

1. Se si verifica una situazione e entrambi il Capitano e I Sostituti del Capitano sono in panca giocatori, l'Arbitro può richiedere di parlare con il capitano facendolo chiamare dalla panca dei giocatori.
2. Il Capitano non può abbandonare la panca dei giocatori per richiedere la misurazione di un bastone.

NUOVO

3. L'Arbitro potrà parlare sempre con il capitano. Se per qualsiasi motivo l'Arbitro incontra delle difficoltà a comunicare con il capitano, egli potrà andare direttamente alla panca e parlare con l'Allenatore.

NUOVO

4. Il capitano o il capitano sostituto non può venire dalla panca dei giocatori per fare richieste o per discutere con l'Arbitro o per contestare una penalità. Se il capitano, viene dalla panca dei giocatori non invitato, dovrà essere rimandato indietro e l'Arbitro dovrà ammonire l'Allenatore che una seconda violazione sarà punita con una penalità di Cattiva Condotta (vedi Art. 572).

ART. 223 – CASCO DEI GIOCATORI

B - Interpretazione

1. Al portiere di riserva, non è richiesto di indossare il casco e la maschera facciale mentre attraversa il campo, per raggiungere la panca dei giocatori negli intervalli.
2. Ai giocatori e al portiere di riserva mentre siedono sulla panca dei giocatori non è richiesto di indossare il casco.

ART. 224 – MASCHERA FACCIALE E VISIERA

ART. 311 – EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARBITRO E DEI LINESMEN

NUOVO

B - Interpretazione

1. La visiera dovrà essere trasparente e chiara. Questa regola si applica a giocatori e arbitri.

ART. 232 – BASTONE DEL PORTIERE

B - Interpretazione

1. Il manico del bastone del portiere sopra la parte più larga non può essere curvato, nel caso lo sia, deve essere applicato l'art. 555 (a).

ART. 260 – MISURAZIONE DELL' EQUIPAGGIAMENTO

A – Procedura dell' Arbitro

1. Tutte le misurazioni del bastone (curvatura) devono essere fatte con un attrezzo regolamentare.
2. L'equipaggiamento del portiere deve essere misurato subito dopo la fine del periodo di gioco.

NUOVO

3. Non è consentita la misurazione del bastone del portiere tra la fine del tempo supplementare ed i tiri di rigore per individuare il vincitore.
4. La misurazione dell'equipaggiamento del portiere può essere effettuato nell'area riservata agli arbitri o in un locale adatto e disponibile.
5. L'Arbitro, senza alcuna richiesta delle squadre, può misurare qualsiasi bastone o equipaggiamento che ritiene pericoloso e il bastone e l'equipaggiamento ritenuti pericolosi non potranno più essere usati durante l'incontro. Qualsiasi altro equipaggiamento ritenuto irregolare, potrà essere misurato solo a richiesta della squadra avversaria.

B - Interpretazione

1. Il bastone del portiere o dei giocatori può essere misurato in qualunque momento.
2. La misurazione del bastone é consentita ad entrambe le squadre dopo che è stato fatto un gol (vedi anche l'Art. 260).
3. Per la misurazione del bastone, non è necessario che il giocatore abbia partecipato alle fasi di gioco. Il solo fatto che egli si trovi regolarmente sul ghiaccio, giustifica una richiesta di misurazione.
4. Al portiere è consentito partecipare al gioco usando il bastone di un giocatore e, qualora sia richiesta una misurazione del bastone che sta usando, sarà applicata la stessa regola come se il bastone fosse usato da qualsiasi altro giocatore.

5. Per misurare la larghezza della pala del bastone di un giocatore, la misurazione deve iniziare da cm.1,5 dalla punta della pala o da qualsiasi punto lungo la pala fino in fondo al bastone.
6. Se il bastone sarà irregolare, l'Arbitro lo restituirà alla squadra, ed un compagno del giocatore il cui bastone è stato trovato irregolare, dovrà fornire un bastone regolare al giocatore che si trova nella panca dei puniti. La squadra potrà aggiustare la curvatura della pala, e se il giocatore lo usa ancora, il bastone potrà essere misurato un'altra volta.
7. Quando è fatto all'Arbitro, un formale reclamo dal capitano della squadra relativamente alle dimensioni del bastone di un avversario, l'avversario deve trovarsi sul ghiaccio nel momento in cui è fatta la richiesta.
8. Se viene fatto all'Arbitro un reclamo da parte del capitano della squadra per la curvatura della pala di un giocatore avversario e l'Arbitro non è in grado di effettuare la misurazione, il bastone non sarà più utilizzato durante l'incontro. Ai sensi dell'art.555, nessuna penalità sarà inflitta ad entrambe le squadre.

C - Situazioni

Situazione 1

E' stata richiesta la misurazione di un bastone della squadra attaccante quando il gioco è stato interrotto in zona di attacco.

NUOVO

Decisione: Se il bastone risulta irregolare, infliggere la penalità e l'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona neutra vicino alla zona di attacco. Se il bastone risulta essere regolare la squadra che ha fatto la richiesta sarà punita e l'ingaggio verrà effettuato in punto di ingaggio della zona di attacco della squadra attaccante.

Situazione 2

Durante l'intervallo tra i tempi é stato misurato un equipaggiamento del portiere che risulta essere irregolare e pertanto dovrà essere inflitta una penalità minore al portiere.

NUOVO

Decisione: La penalità potrà essere scontata da qualsiasi giocatore poiché nessun giocatore si trovava sul ghiaccio quando è stata effettuata la misurazione. Quando viene misurato il bastone del portiere durante una interruzione di gioco e risulta essere irregolare, la penalità sarà scontata da un giocatore che era sul ghiaccio quando il gioco è stato interrotto (vedi l'Art. 511(a)).

Situazione 3

Un formale reclamo è fatto dal capitano di una squadra circa le dimensione del bastone di un avversario. Il giocatore avversario, che era sul ghiaccio, si reca alla propria panca dei giocatori ed esce dal campo di gioco.

Decisione: Dopo che ne è stata fatta richiesta, un bastone potrà essere misurato, solo e fintanto che gli Arbitri terranno sotto controllo visivo il bastone stesso. Ciò significa che se il giocatore il cui bastone dovrà essere misurato, esce dal ghiaccio e va alla sua panca, il suo bastone potrà essere misurato a patto che la richiesta di misurazione avvenga prima che esso abbandoni il ghiaccio e che il bastone resti sotto il controllo visivo di almeno uno degli arbitri.

Situazione 4

A un giocatore, mentre sta entrando o uscendo dalla panca delle penalità per scontare una penalità o dopo aver scontato una penalità, viene fatta la richiesta di controllare la regolarità del suo bastone.

Decisione : E' sempre possibile richiedere la misurazione del bastone di un giocatore che si trova in panca puniti o che sta rientrando in campo dalla panca dei puniti.

NUOVO

Situazione 5

Un giocatore è stato designato per effettuare un tiro di rigore. Prima che venga effettuato il tiro la squadra avversaria chiede la misurazione del bastone del giocatore.

Decisione : Se il bastone risulterà regolare la squadra che ha fatto la richiesta verrà punita con una Penalità Minore di Panca. Il Dirigente o l'Allenatore tramite il Capitano designerà per scontare la penalità un giocatore che si recherà immediatamente in panca puniti dove dovrà rimanere senza preoccuparsi dell'esito del tiro. Se il bastone risulterà irregolare, al giocatore dovrà essere inflitta una penalità Minore. Dovrà recarsi immediatamente in panca puniti. Il Dirigente o l'Allenatore, tramite il Capitano dovrà designare un altro giocatore per tirare il rigore.

Nota: Il periodo precedente e il termine del tiro di rigore dovranno essere classificati come unica interruzione.

NUOVO

Situazione 6

Il giocatore scelto per effettuare il tiro di rigore, quando l'Arbitro richiede il suo bastone per misurarlo, rifiuta di consegnare o intenzionalmente spezza il suo bastone.

Decisione : Il giocatore non potrà usare il bastone a meno che, dopo essere stato misurato risulti regolare. Al giocatore NON sarà consentito di tirare il rigore. Gli dovrà essere inflitta una penalità Minore più 10' di Cattiva Condotta e dovrà portarsi immediatamente in panca puniti dove dovrà restare per 12 minuti. Il Dirigente o l'Allenatore tramite il capitano designerà un altro giocatore che dovrà scontare la penalità Minore e che dovrà recarsi immediatamente in panca puniti prima che venga effettuato il tiro di rigore. Il Dirigente o l'Allenatore tramite il Capitano dovrà designare un altro giocatore che dovrà effettuare il tiro di rigore.

Situazione 7

La squadra A richiede la misurazione del bastone di un giocatore della squadra B che avrebbe dovuto tirare il tiro di rigore: il bastone risulta essere regolare.

NUOVO

Decisione: Alla squadra A sarà inflitta una penalità. Un giocatore della squadra A andrà immediatamente in panca puniti per scontare la penalità, indipendentemente dal risultato del tiro di rigore. (vedi Art. 502 (b))

SEZIONE 3 – ARBITRI E LORO COMPITI

ART. 313 – COMPITI DEI LINESMEN

A – Procedure del Linesman

1. I Linesmen non hanno l'autorità di riferire all'Arbitro le infrazioni di colpi con il pomolo del bastone quando esse sono punibili con una doppia penalità minore. Comunque, ogni qualvolta l'Arbitro lo richiede, essi possono comunicare ciò che hanno visto.
2. I Linesmen non possono fermare il gioco per un bastone alto che ha causato un ferimento, punibile con una doppia penalità minore.
3. I Linesmen, non hanno l'autorità di riferire all'Arbitro le infrazioni di colpi con la punta del bastone quando esse sono punibili con una doppia penalità minore. In ogni caso, ogni qualvolta l'Arbitro lo richiede, essi possono comunicare ciò che hanno visto.

C - Situazioni

Situazione 1

Una penalità è segnalata contro la squadra A, e successivamente il Linesman rileva una infrazione che dovrebbe comportare una penalità minore di panca.

Decisione : Ai Linesmen non è consentito di fermare il gioco o di fare segnali. Il Linesman potrà riferire all'Arbitro alla prima interruzione del gioco.

ART. 323 - CRONOMETRISTA

C – Situazioni

Situazione 1

Un gol è segnato ma, dopo un controllo, è notificato all'Arbitro che l'orologio era fermo e che non era in funzione quando il goal è stato segnato.

Decisione : Il gol è valido se il tempo di gioco non è terminato. L'Arbitro, sentiti i Linesmen e il cronometrista, dovrà determinare la durata del tempo durante il quale il cronometro è stato fermo ed effettuare il necessario aggiustamento. Se né l'Arbitro né il cronometrista sono in grado di stabilire il tempo che deve essere recuperato, il gioco continuerà con il tempo effettivo indicato dall'orologio.

SEZIONE 4 – REGOLE DI GIOCO

ART. 411 – CAMBIO DEI GIOCATORI E DEL PORTIERE DALLA PANCA DEI GIOCATORI DURANTE IL GIOCO

B - Interpretazione

1. Non vi è alcun limite al numero di volte che un portiere può cambiare con un altro giocatore o con il portiere di riserva, mentre il gioco è in movimento.
2. La sezione (a) di questo articolo spiega come deve essere effettuata la sostituzione dei portieri e dei giocatori. Se il portiere cambia per essere sostituito dal portiere di riserva, o un giocatore cambia con un altro giocatore o con il portiere, essi devono seguire quanto stabilisce l'articolo 411 (a). Se essi non rispettano questo articolo, contro la squadra in fallo dovrà essere applicato dall'Arbitro l'articolo 573.
3. La sezione (b) di questo articolo si riferisce solo alla sostituzione del portiere con un altro giocatore.

NUOVO

4. Quando un portiere lascia la sua area portandosi alla panca dei giocatori per essere sostituito da un altro giocatore e tale sostituzione è fatta troppo prematuramente, l'arbitro non appena la squadra in fallo entra in possesso del disco fermerà il gioco. Il conseguente ingaggio verrà effettuato:
 - a) A centro campo – se il disco ha superato la linea rossa di centro campo nel momento in cui il gioco è stato interrotto.
 - b) Nel più vicino punto di ingaggio lungo la linea immaginaria in zona neutra – se il disco si trova tra la linea rossa di centro e la linea blu più vicina nel momento in cui il gioco è stato interrotto.
 - c) Nel punto di ingaggio in zona di difesa – se il disco si trova tra il bordo di fondo campo e la linea blu nel momento in cui il gioco è stato interrotto.

C - Situazioni

Situazione

NUOVO

In una situazione di penalità ritardata, la squadra non in fallo effettua una sostituzione prematura del portiere nella zona a fondo campo della squadra non in fallo.

Decisione: L'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona neutra più vicino a questa zona.

ART. 412 – PROCEDURA DEL CAMBIO DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE DEL GIOCO

A – Procedura dell'Arbitro

1. L'Arbitro deve alzare ed poi abbassare il suo braccio durante tutte le interruzioni di gioco, anche se non vi é alcun cambio di giocatori
2. Questa procedura consentirà di controllare il cambio dei giocatori nelle situazioni in cui la squadra ospite ritarda a mettere I suoi giocatori sul ghiaccio con la speranza che la squadra di casa disponga per prima i suoi giocatori. Darà alla squadra ospite il suo tempo per il cambio consentendo alla squadra di casa di porre sul ghiaccio per ultima i suoi giocatori. L'Arbitro deve essere preciso nel conteggio dei cinque secondi e non permettere alla squadra ospite di cambiare i giocatori una volta che egli ha alzato il braccio. Se l'Arbitro nota che l'allenatore mette i suoi giocatori sul ghiaccio senza tentare di ritardare il cambio (entrambe le squadre), può concedere alle squadre alcuni secondi extra.
3. L'Arbitro può consentire ai giocatori che stanno venendo dalla balaustra di continuare il cambio anche se i cinque secondi a disposizione sono terminati, ma contemporaneamente dovrà ammonire la squadra per il cambio troppo lento.
4. Dopo una interruzione di gioco, l'Arbitro dovrà guardare verso la panca della squadra ospite e, anche se non ci sono segnali di cambio, conterà il tempo richiesto e poi alzerà il braccio. La stessa procedura sarà seguita per la squadra di casa. In questo caso, l'Arbitro dovrà capire se ci sarà o meno un cambio di giocatori.
5. Dopo che é stato segnato un gol, l'Arbitro dovrà seguire la stessa procedura dei segnali usata per il cambio dei giocatori dopo una interruzione di gioco.
6. Responsabile della procedura per il cambio delle linee é l'Arbitro ed i Linesmen non devono essere coinvolti nella procedura.
7. Dopo una liberazione vietata, il Linesman che ha recuperato il disco dovrà avere il tempo per raggiungere il punto di ingaggio a fondo campo e dovrà avere l'opportunità di osservare i segnali fatti dall'Arbitro per il cambio delle linee.
8. Se una squadra tenta di effettuare il cambio dopo il tempo a lei riservato, l'Arbitro dovrà rimandare indietro i giocatori e senza esitare si recherà verso la panca dei giocatori per spiegare la situazione all'allenatore e prima di infliggergli una penalità, lo ammonirà.
9. Quando c'è stato un ritardo nel cambio dei giocatori, l'Arbitro dovrà ammonire la squadra in fallo che una successiva violazione della procedura del cambio dei giocatori, sarà punita con una penalità Minore di Panca.

B - Interpretazione

1. Se é stata inflitta una penalità ad una o a entrambe le squadra dopo una interruzione di gioco, quando una o entrambe le squadre hanno regolarmente completato il cambio dei giocatori, entrambe le squadre hanno la possibilità di fare un nuovo cambio dei giocatori.
2. Nel cambio dei giocatori possono essere sostituiti da 1 o 5, giocatori escluso il portiere.

C – Situazioni

Situazione 1

NUOVO

Durante un ingaggio l'Arbitro infligge una Penalità di Cattiva Condotta ad un giocatore.

Decisione La squadra in fallo dovrà sostituire il giocatore punito con Cattiva Condotta. Nessun altra sostituzione di giocatori è consentita ad entrambe le squadre.

Situazione 2

NUOVO

Durante un ingaggio l'Arbitro infligge una penalità ad un giocatore di entrambe le squadre, senza causare l'inferiorità numerica di una squadra..

Decisione Nessun cambio di giocatori è consentito.

ARTICOLO 415 – CAMBIO DEL PORTIERE DURANTE UNA INTERRUZIONE DEL GIOCO.

B - Interpretazione

1. Se il portiere di riserva ha sostituito il portiere titolare durante un'interruzione di gioco, resta in porta fino alla ripresa del gioco o fino a quando é sostituito da un giocatore.

ARTICOLO 416 – GIOCATORI FERITI

B – Interpretazione

1. Un giocatore che sostituisce alla panca delle penalità un giocatore ferito, deve rimanervi fino a quando il giocatore ferito potrà rientrare in gioco. Quando il giocatore ferito rientra in gioco, deve rimpiazzare il sostituto in panca puniti alla prima interruzione (vedi Art. 416(c)).

ARTICOLO 417 – PORTIERI FERITI

A – Procedure dell'Arbitro e del Linesman

1. Se un portiere è ferito, l'Arbitro ed i Linesman sono autorizzati ad interrompere il gioco.
2. Un Arbitro deve interrompere immediatamente il gioco qualora un portiere venga colpito sulla faccia o sulla testa con un tiro particolarmente violento o se vi sono segnali di gravi ferite, salvo che non vi sia una immediata possibilità di segnare un gol.

B - Interpretazione

1. Se un portiere è ferito e si reca alla panca dei giocatori, deve essere sostituito. Se egli in tale situazione cerca di tornare in porta, gli deve essere inflitta una penalità minore (vedi l'Articolo 592.)
2. Se un giocatore deve sostituire un portiere ferito, gli sono concessi 10 minuti per indossare l'equipaggiamento di protezioni del portiere. I 10 minuti, decorrono dal momento in cui l'Arbitro si è assicurato che il portiere ferito non è in grado di riprendere il gioco. Una volta che il giocatore ha indossato l'equipaggiamento protettivo del portiere e si mette in porta, il portiere ferito non potrà più rientrare per giocare.
3. Se il giocatore che ha rimpiazzato il portiere infortunato si veste ed è pronto in meno di 10 minuti, può utilizzare il tempo risparmiato per effettuare dei tiri di riscaldamento.

ARTICOLO 420 – DURATA DELL'INCONTRO

A – Procedura dell'Arbitro

1. Non è necessario che l'Arbitro fischi al termine di ogni tempo. E' sufficiente il suono della sirena.

ARTICOLO 422 - TIME OUT

A – Procedura dell'Arbitro

1. Non può essere richiesto il Time Out da una squadra dopo che è stata effettuata la procedura del cambio dei giocatori e/o se i giocatori e l'Arbitro sono in posizione e pronti ad effettuare l'ingaggio.
2. Non può essere richiesto il Time Out da una squadra alla quale è stato rimosso un giocatore durante l'ingaggio.
3. Non è consentito di effettuare tiri di riscaldamento al portiere durante il Time Out.

ARTICOLO 440 - INGAGGI

B - Interpretazione

NUOVO

1. Gli ingaggi a fondo campo dovranno essere effettuati nei punti di ingaggio a fondo campo dalla parte dove il disco é stato fermato. Se il disco è tirato fuori dal gioco, l'ingaggio andrà effettuato nel punto di ingaggio in zona di difesa dalla parte da dove il tiro è stato effettuato.
2. Se il gioco viene interrotto in zona di attacco e sono puniti giocatori attaccanti e difensori, l'ingaggio verrà effettuato in tale zona, senza tener conto se viene punito lo stesso numero di giocatori di entrambe le squadre, a meno che non venga applicato un altro articolo del regolamento, nel qual caso l'ingaggio verrà effettuato in zona neutra.
3. Se durante l'ingaggio viene inflitta una penalità ad un attaccante mentre si trova nella sua zona di attacco, l'ingaggio avrà luogo in zona neutra, vicino alla zona di attacco.
4. Se un giocatore attaccante, nella sua zona di attacco, sposta la porta senza aver fatto nessun tentativo per evitarla, l'ingaggio verrà effettuato in zona neutra, vicino alla zona di attacco. Comunque se il giocatore non aveva la possibilità di evitare la porta, l'ingaggio avrà luogo in zona di attacco.
5. Dopo una interruzione del gioco, se vi è una mischia o un raggruppamento di giocatori in fondo alla zona di difesa, e se uno o entrambi i difensori della squadra in attacco, attraversano la parte alta dei cerchi della zona di difesa, l'ingaggio verrà fatto in zona neutra.
6. Se mentre un Linesman segnala un fuorigioco ritardato, la squadra in difesa effettua una liberazione vietata, l'ingaggio si farà a fondo campo, proprio come in una normale situazione di liberazione vietata.
7. Se è stata inflitta una penalità solo ad un giocatore attaccante, l'ingaggio avrà luogo in zona neutra vicino alla zona di attacco, indipendentemente da quale squadra ha causato l'interruzione del gioco.

NUOVO

8. Se il disco colpisce un ufficiale di gara e esce dal campo di gioco in Zona Neutra, l'ingaggio verrà effettuato nel punto lungo la linea immaginaria vicino al punto dove il disco ha colpito o é stato deviato dall'ufficiale di gara. Se ciò si verifica a fondo campo l'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio a fondo campo dalla parte in cui il disco ha colpito o è stato deviato dall'ufficiale di gara. (vedi Art. 440d).
9. Al portiere non è consentito di partecipare all'ingaggio.

C - Situazioni

Situazione 1

La squadra A si trova in inferiorità numerica a causa di una penalità minore. Viene segnalata una penalità minore alla squadra B nella sua zona di attacco. La squadra A evita di giocare il disco nella sua zona di difesa con lo scopo di far scorrere il tempo della penalità che le è stata inflitta.

Decisione : L'Arbitro deve fermare il gioco e l'ingaggio avrà luogo nella zona di difesa della squadra che ha evitato di giocare il disco (Squadra A).

Situazione 2

L'Arbitro segnala una penalità alla squadra attaccante nella sua zona di attacco. La squadra non in fallo ha il possesso del disco nella sua zona di difesa: in quel momento causa una interruzione di gioco nella sua zona di difesa.

Decisione : L'ingaggio verrà effettuato nel più vicino punto di ingaggio in zona neutra.

Situazione 3

Un difensore causa una interruzione di gioco in zona di difesa.

NUOVO

Decisione : Il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona di difesa, dalla parte dove è avvenuta l'interruzione del gioco.

Situazione 4

Un difensore causa una interruzione di gioco in zona di difesa e l'Arbitro infligge una penalità alla squadra in difesa. Prima che il gioco riprenda è inflitta una penalità ad un attaccante.

NUOVO

Decisione : Il conseguente ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona di difesa, dalla parte dove è avvenuta l'interruzione del gioco.

Situazione 5

Una penalità viene inflitta ad un attaccante nella sua zona di attacco. Il conseguente ingaggio dovrebbe aver luogo in zona neutra, ma, prima che il gioco riprenda la squadra in difesa commette un fallo per cui le viene inflitta una penalità.

Decisione : Il conseguente ingaggio resta in zona neutra poiché l'ingaggio stesso doveva essere originariamente effettuato in tale zona.

Situazione 6

Una interruzione di gioco in zona di difesa è stata causata da penalità inflitte ad un difensore e ad un attaccante.

NUOVO

Decisione : L'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio in zona di difesa dalla parte dove il gioco è stato interrotto, a meno che il regolamento non preveda diversamente.

ARTICOLO 442 – PROCEDURA PER EFFETTUARE L'INGAGGIO

A – Procedura dell'Arbitro e dei Linesmen

1. La procedura dell'ingaggio è la stessa in qualunque punto del campo di gioco.
2. Il Linesman non deve "telegrafare" l'ingaggio lanciando il disco dopo aver alzato il braccio.
3. Il Linesman che sta facendo l'ingaggio, deve lanciare il disco solo dopo che l'altro Linesman si è posto nella corretta posizione.
4. Il Linesman che sta facendo l'ingaggio non deve lanciare il disco fino a che i giocatori che non partecipano al gioco, non abbiano abbandonato il ghiaccio, anche se i 5 secondi sono terminati.
5. Il Linesman che sta facendo l'ingaggio deve controllare che sul ghiaccio ci sia il corretto numero di giocatori prima di lanciare il disco.
6. Se un giocatore che sta effettuando l'ingaggio non si mette nella appropriata posizione segnata sul ghiaccio, può essere rimosso dal Linesman senza essere ammonito.
7. Usare i 5 secondi dopo il fischio per comunicare con i giocatori al fine di correggere la loro posizione.
8. Se il giocatore che sta effettuando l'ingaggio, entra in contatto con l'avversario prima che il disco sia lanciato, può essere rimosso dal Linesman senza essere ammonito.
9. Se un giocatore entra o si trova nel cerchio, una volta che il Linesman e i due giocatori sono pronti, il Linesman deve rimuovere il giocatore che sta effettuando l'ingaggio e sostituirlo con un compagno della stessa squadra che si trova sul ghiaccio senza ammonirlo.
10. Se un giocatore viene rimosso dall'ingaggio, non è compito degli ufficiali di gara sul ghiaccio indicare quale giocatore dovrà sostituirlo nell'ingaggio. Questa è una decisione che deve essere presa dalla squadra, ma il sostituto deve essere un giocatore che si trova sul ghiaccio e dovrà portarsi prontamente all'ingaggio.
11. Evitare di cambiare nello stesso momento entrambi i giocatori che prendono parte all'ingaggio in zona di attacco. Cambiare possibilmente il primo trasgressore.

12. Se entrambe le squadre hanno uno o più giocatori che durante l'ingaggio entrano troppo presto nel cerchio (senza alcuna precedente ammonizione ad entrambe le squadre), entrambi i giocatori che stanno effettuando l'ingaggio dovranno essere rimossi.
13. E' compito del Linesman che non sta effettuando l'ingaggio di controllare se il/i giocatore/i alle spalle del Linesman che sta effettuando l'ingaggio, entrano nel cerchio. Se il Linesman che si trova dietro rileva una infrazione deve fischiare per avvertire il compagno che sta effettuando l'ingaggio. E sarà compito del Linesman che sta effettuando l'ingaggio di applicare la regola nei confronti della squadra che non è stata ancora ammonita. Se vi è una seconda infrazione che causa una penalità, essa ricade sotto la responsabilità dell'Arbitro.
14. Un Linesman non potrà rimuovere per la seconda volta un giocatore della stessa squadra dall'ingaggio. Tale infrazione, comportando una penalità, ricade sotto la responsabilità dell'Arbitro.
15. Il Linesman può effettuare l'ingaggio anche se un solo giocatore è in posizione, ma per la prima volta nella partita è meglio applicare tale procedura durante un ingaggio in zona neutra.
16. Quando un giocatore viene rimosso dall'ingaggio nel cerchio a fondo campo, l'Arbitro manterrà la sua posizione, e se è la sua prima infrazione, ammonirà i giocatori della sua squadra. Se l'altra squadra commette una infrazione nello stesso ingaggio, allo stesso modo l'Arbitro ammonirà questa squadra per la prima infrazione.
17. Se si verifica un problema durante l'ingaggio a fondo campo, l'Arbitro si muoverà per assistere il Linesman e per ammonire i giocatori. In questa situazione l'Arbitro fischierà per avvertire il Linesman che si sta avvicinando. Dopo aver ammonito la squadra che ha causato problemi, l'Arbitro tornerà nella sua normale posizione.
18. Se una squadra è stata ammonita e il suo giocatore è stato rimosso dall'ingaggio, e ora entrambe le squadre hanno giocatori che sono entrati nel cerchio troppo presto, l'Arbitro deve punire la squadra alla quale è stato rimosso un giocatore, e ammonire l'altra.
19. Quando una squadra è stata punita, il procedimento di ammonire e di infliggere la penalità ricomincia di nuovo.
20. Quando viene penalizzata una squadra durante l'ingaggio, entrambe le squadre possono cambiare i giocatori.

B – Interpretazione

1. Non è necessario che la pala del bastone appoggi interamente sul ghiaccio, E' sufficiente che la punta della pala tocchi il ghiaccio.
2. Solo i pattini dei giocatori che non partecipano all'ingaggio, devono essere al di fuori del cerchio o dietro le due linee di controllo.
3. I giocatori che non stanno ingaggiando, non devono continuamente cambiare posizione intorno e fuori del cerchio di ingaggio, anche se sono di fianco. L'attaccante nella sua zona di attacco deve mettersi per primo in posizione.

4. Ad un giocatore non è permesso di girarsi e calciare il disco durante l'ingaggio. Comunque, se un giocatore prima gioca il disco con il suo bastone e poi lo perde, esso può calciare indietro il disco. L'intento è quello di non consentire ad un giocatore di girarsi e di calciare il disco prima di aver tentato di giocarlo con il bastone, impedendo in tal modo all'avversario di giocare il disco con il suo bastone.

C – Situazioni

Situazione 1

Il Linesman è in posizione per effettuare l'ingaggio, ma il disco viene fatto cadere dalle sue mani da uno dei giocatori che sta effettuando l'ingaggio.

Decisione: Il Linesman che sta effettuando l'ingaggio fischierà, e determinerà se l'atto è stato intenzionale, e, se necessario, rimuoverà dall'ingaggio il giocatore responsabile.

ARTICOLO 450 – FUORI GIOCO

A – Procedure dell'Arbitro e del Linesman

1. Se un Linesman compie un errore in una situazione di fuori gioco e ferma il gioco, l'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio in zona neutra fuori dalla linea blu.

B – Interpretazioni

1. Un giocatore che portando il disco mentre sta pattinando all'indietro, attraversa la linea blu prima del disco non è considerato in fuorigioco, purché egli abbia in quel momento il controllo del disco e abbia entrambi i pattini nella zona neutra prima di attraversare la linea blu.
2. Un giocatore deve avere un pattino o la scarpa sul ghiaccio nel momento che il disco attraversa completamente la linea blu.

NUOVO

3. Se un giocatore tira il disco dalla sua zona di difesa verso la zona di attacco, e un compagno pattina verso la zona di attacco precedendo il disco oltre la linea blu della zona di attacco ed entra in possesso del disco creando una situazione di fuorigioco. L'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio a fondo campo dalla parte da dove il disco è stato tirato.
4. Quando la penalità è terminata e l'addetto alla panca delle penalità apre la porta (la porta è in zona di attacco), il giocatore entrato si troverà in fuori gioco. Il fatto che il giocatore possa attendere che il disco attraversi la linea blu prima di entrare sul ghiaccio, non cambia il fatto che egli si trovi in fuorigioco. Non appena la porta della panca delle penalità è aperta, il giocatore è considerato sul ghiaccio.

C - Situazioni

Situazione 1

Un giocatore ha un pattino sulla linea blu o in zona neutra e un pattino in zona di attacco nel momento in cui il disco attraversa completamente la linea blu.

Decisione: Non è fuori gioco.

Situazione 2

Un giocatore ha entrambi i pattini in zona neutra ma il suo bastone si trova in zona di attacco nel momento in cui il disco attraversa la linea blu.

Decisione: Non è fuori gioco.

Situazione 3

Se un giocatore ha un pattino sollevato sopra la linea blu o sopra la zona neutra (sopra, ma senza toccare il ghiaccio) e un pattino in zona di attacco nell'istante in cui il disco attraversa completamente la linea blu.

Decisione: E' fuorigioco poiché il pattino sulla linea blu o in zona neutra deve toccare il ghiaccio.

Situazione 4

Un giocatore ha entrambi i pattini in zona di attacco nel momento in cui il disco attraversa la linea blu.

Decisione: E' fuorigioco.

Situazione 5

Un giocatore in zona neutra tira il disco a fondo campo e un altro giocatore della stessa squadra precede il disco che attraversa la linea blu della zona di attacco, senza peraltro giocare il disco stesso.

Decisione: Il giocatore si trova in una situazione di fuorigioco ritardato. Solo se il giocatore "pulisce" la zona di attacco, potrà giocare il disco. *Pulire la zona di attacco significa che il giocatore in posizione di fuorigioco, prima di giocare il disco, va a toccare la linea blu con i pattini.*

Situazione 6

Un giocatore ha un pattino oltre la linea blu ed un pattino sulla linea blu nell'istante in cui il disco attraversa completamente la linea blu.

Decisione: Non é fuorigioco.

Situazione 7

Un giocatore ha entrambi i pattini in zona di attacco mentre il disco è ancora sulla linea blu.

Decisione: Non é fuorigioco fino al momento in cui il disco non attraversa completamente la linea blu.

Situazione 8

Un giocatore mentre ha entrambi i pattini oltre la linea blu in zona di attacco riceve un passaggio da un compagno. Egli ferma il disco con il suo bastone prima che esso abbia attraversato la linea blu, poi tira il disco oltre la linea blu.

Decisione: E' fuori gioco. Un giocatore deve avere almeno un pattino in zona neutra o sulla linea blu prima di tirare il disco in zona di attacco.

Situazione 9

Un attaccante ha entrambi i pattini in zona di attacco. Un compagno in zona neutra tira il disco che colpisce il corpo o il bastone di un avversario e poi attraversa la linea blu.

Decisione: E' fuori gioco.

Situazione 10

Un attaccante ha entrambi i pattini oltre la linea blu mentre un giocatore avversario è in possesso del disco e tira o passa o porta il disco indietro nella sua zona di difesa mentre un attaccante è ancora nella zona.

Decisione: Non è fuori gioco.

Situazione 11

Il disco è in possesso della squadra che sta attaccando in zona di attacco. Il disco si trova sulla linea blu, ma una parte è in zona neutra e una parte tocca la linea blu (metà sulla linea blu e metà in zona neutra).

Decisione: Non è fuori gioco poiché il disco avrebbe dovuto attraversare completamente la linea blu ed essere in zona neutra.

Situazione 12

Un attaccante attraversa la linea blu con il disco e poi riporta il disco con il suo bastone oltre la linea blu in zona neutra mentre ha ancora i pattini in zona di attacco, e subito riporta il disco nuovamente in zona di attacco.

Decisione: E' fuori gioco.

Situazione 13

Un difensore dalla zona di difesa tira il disco che attraversa completamente la linea blu. Il disco viene deviato da un compagno di squadra che si trova in zona neutra nuovamente nella sua zona di difesa, dove si trova ancora un giocatore attaccante avversario.

Decisione: E' fuori gioco, poiché la deviazione non è considerata un passaggio.

Situazione 14

Un attaccante che si trova a cavallo della linea blu riceve un passaggio sul bastone in zona neutra. Porta allora il pattino che si trova in zona neutra sopra la linea mentre il disco è ancora sul suo bastone in zona neutra, e poi tira il disco oltre la linea blu.

Decisione: E' fuori gioco.

Situazione 15

Un attaccante con entrambi i pattini oltre la linea blu riceve un passaggio da un compagno dalla zona neutra, ferma il disco con il bastone, prima che esso attraversi la linea blu, poi tocca con un pattino la linea blu, mantenendo il pattino sulla linea, e poi tira il disco oltre la linea mentre il pattino è ancora sulla linea blu.

Decisione: Non è fuorigioco.

Situazione 16

Un attaccante o un difensore nella zona di difesa tira il disco oltre la linea blu in zona neutra. Il disco attraversa completamente la linea blu, colpisce un arbitro che si trova in zona neutra e rimbalza nuovamente in zona di difesa dove si trova ancora un attaccante in zona di attacco.

Decisione: E' fuori gioco, fintanto che l'attaccante non pulisce la zona.

Situazione 17

Un disco deviato causa il fuorigioco di un giocatore attaccante con la conseguente interruzione del gioco.

Decisione: L'ingaggio dovrà essere fatto nel più vicino punto di ingaggio fuori dalla linea blu in zona neutra.

ARTICOLO 451 – PROCEDURA DEL FUORI GIOCO RITARDATO**B – Interpretazione**

1. Un difensore nella fase di pulizia della zona può portare il disco dietro la porta senza però tentare di ritardare il gioco.
2. Se il disco è tirato con forza nelle vicinanze del portiere, verrà applicata la regola del fuorigioco intenzionale.
3. Se un attaccante, mentre esce dalla zona di attacco deliberatamente tenta di giocare il disco o carica un giocatore che sta cercando di portare fuori il disco, tale azione dovrà essere ritenuta come fuorigioco intenzionale.

NUOVO

4. Nessun gol può essere segnato dalla squadra in fallo quando è in atto un fuori gioco ritardato (braccio ancora alzato), a meno che la squadra in difesa non tiri o metta il disco nella propria porta senza che vi sia QUALSIASI azione o contatto della squadra in fallo.
5. Se il disco è tirato da dietro la linea rossa di centro campo e attraversa la linea rossa di fondo campo, la liberazione vietata deve essere fischiata anche se in quel momento vi è un fuorigioco ritardato. Ogni volta che si verifica un fuorigioco ritardato è compito del Linesman di controllare prima di tutto che il disco non sia diretto verso la porta. Se ciò dovesse accadere il gioco deve essere fermato immediatamente. Il braccio senza il fischietto sarà usato per il segnale.
6. Se il portiere è stato tolto dal ghiaccio e vi è una situazione di pulizia della zona con il disco che sta per essere tirato verso la porta priva del portiere, mentre un giocatore attaccante proprio in quel momento sta rientrando in gioco, nessun goal può essere concesso fino a che la squadra non abbia il controllo del disco e la zona non sia stata completamente pulita.
7. In riferimento alla nota n. 5 di cui sopra, la squadra attaccante può segnare un gol, una volta che il fuori gioco ritardato, che è stato segnalato, è terminato.

NUOVO

8. Se il gioco è stato interrotto in seguito ad un fuorigioco ritardato, l'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona neutra più vicino alla zona di attacco o dal punto più vicino da dove è partito il passaggio (nel punto di ingaggio sulla linea immaginaria o in uno dei punti di ingaggio a fondo campo), quello più vicino alla porta della squadra che ha causato il fuorigioco, come stabilito dal regolamento

C - Situazioni

Situazione 1

Un Linesman segnala un fuorigioco ritardato e un difensore dalla sua zona di difesa tira il disco direttamente fuori dal campo di gioco al di sopra della balaustra in zona neutra.

NUOVO

Decisione: L'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona di difesa da dove il difensore ha tirato il disco e al difensore dovrà essere inflitta una Penalità Minore per Ritardo del Gioco (vedi Art. 554c)

Situazione 2

Un Linesman segnala un fuorigioco ritardato e un difensore dalla sua zona di difesa tira il disco direttamente fuori dal campo di gioco in zona di difesa.

NUOVO

Decisione: L'ingaggio verrà effettuato nel punto di ingaggio in zona neutra più vicino alla zona di fondo campo da dove il disco è stato tirato e al giocatore che ha tirato il disco direttamente fuori dal campo di gioco sarà inflitta una penalità Minore per Ritardo del Gioco (vedi Art. 554 c).

Situazione 3

Un Linesman segnala un fuorigioco ritardato mentre la squadra attaccante sta effettuando un cambio. Un giocatore attaccante, in zona di attacco, si reca alla propria panca che si trova parzialmente in zona di attacco, saltando la balastra.

Decisione: Il giocatore che entra sul ghiaccio in zona neutra in tal modo, non è considerato in fuori gioco, purché il giocatore che sta uscendo dal ghiaccio sia completamente fuori dal campo di gioco.

ARTICOLO 460 – LIBERAZIONE VIETATA

A – Procedure del Linesman

1. Il Linesman che sta davanti non appena riceve il segnale di liberazione, da parte del collega, avrà la responsabilità di decidere se dovrà essere fischiata una liberazione vietata. Comunque, il Linesman che sta davanti non appena il disco attraversa la linea blu e ancora prima di fischiare la liberazione o di fare buono, avrà un contatto visivo con il Linesman che si trova dietro.
2. E' in ogni caso compito del Linesman che sta davanti stabilire se il giocatore potrà o no giocare il disco.
3. Se da parte del Linesman che si trova dietro non vi è il segnale di liberazione vietata, il Linesman che si trova avanti, se è sicuro, si prenderà la responsabilità di fischiare la liberazione vietata.
4. Se il Linesman che si trova avanti si porta a fondo campo per una possibile liberazione vietata, e non vede il Linesman di dietro che ha fatto buono ed erroneamente fischia la liberazione vietata, l'ingaggio avverrà in centro campo.
5. Quando il Linesman che si trova dietro non è in grado di determinare se il disco è stato deviato dopo la linea rossa di centro, il Linesman che sta davanti può fare il segnale di buono.
6. Senza alcun riguardo alla situazione o ai motivi, allorché durante una liberazione vietata viene fatto il segnale di buono da un Linesman, anche l'altro Linesman dovrà concordare facendo anch'esso il segnale di buono.

NUOVO

7. Se il disco attraversa l'area di porta o tocca la linea che delimita l'area di porta, dovrà essere fischiata la liberazione vietata.

B - Interpretazione

1. La liberazione vietata è determinata dal numero dei giocatori che si trova sul ghiaccio nel momento o nell'istante in cui il disco è tirato da una squadra dalla propria metà campo verso la linea di fondo campo della squadra avversaria.
2. L'ingaggio avrà sempre luogo nella zona di difesa dalla parte da cui è stata effettuata la liberazione vietata.

3. In una situazione di liberazione vietata, l'addetto alla panca dei puniti dovrà aprire la porta non appena la penalità è terminata, ciò starà ad indicare che da quel momento il giocatore è come se fosse sul ghiaccio.

NUOVO

4. La liberazione vietata dovrà essere fischiata se il portiere che si trova fuori dalla sua area di porta quando il disco è stato tirato da prima della linea rossa di centro, ritorna nella sua area.
5. La liberazione dovrà essere fischiata se il portiere lascia la sua area di porta dopo che il disco è stato tirato da prima della linea rossa di centro e poi decide di ritornare nella sua area di porta.
6. Se il portiere si trova fuori dalla sua area di porta perché tenta di recarsi alla sua panca per essere sostituito da un altro giocatore, mentre si trova sul percorso verso la sua panca, quando il disco è tirato da prima della linea rossa di centro:
 - Non tenta di giocare il disco – E' liberazione vietata
 - Tenta di giocare il disco – La liberazione vietata non sarà fischiata.
 - Ritorna in porta senza tentare di giocare il disco – E' liberazione vietata
 - Ritorna in porta e tenta di giocare il disco – La liberazione non sarà fischiata

C - Situazioni

Situazione 1

Un disco viene tirato nella porta avversaria da un giocatore che si trova dietro la linea rossa di centro campo.

Decisione: Il gol è valido.

Situazione 2

Un giocatore passa il disco da dietro la linea blu verso un compagno di squadra che si trova con entrambi i pattini dopo la linea rossa di centro, ma il disco colpisce il bastone di un giocatore, che si trova oltre la linea rossa di centro, e poi continua fino oltre la linea di fondo avversaria.

Decisione: Non è liberazione vietata.

Situazione 3

Il disco tirato da un attaccante colpisce un difensore che si trova al di là della linea rossa di centro campo, e dopo aver colpito il difensore, il disco oltrepassa la linea di fondo della squadra che aveva tirato il disco.

Decisione: Non è liberazione vietata.

Situazione 4

Un giocatore che si trova dietro la linea rossa di centro campo tira il disco che si ferma sopra la rete della porta, dopo aver attraversato la linea di gol.

Decisione: E' liberazione vietata poiché il disco prima ha attraversato la linea di porta.

Situazione 5

Un giocatore ha i pattini sopra la linea rossa di centro con il disco sul suo bastone sia sopra o dopo la linea rossa. Da tale posizione tira il disco oltre la linea rossa di fondo campo senza aver portato il disco con il suo bastone sopra la linea rossa.

Decisione: E' liberazione vietata.

Situazione 6

Il disco colpisce il bastone, che è ancora sulla linea rossa, e poi supera la linea rossa di gol.

Decisione: E' liberazione vietata.

NUOVO**Situazione 7**

Il disco tirato da prima della linea rossa di centro colpisce la traversa della porta e attraversa la linea rossa di fondo campo.

Decisione: E' liberazione vietata.

Situazione 8

Il disco tirato da dietro la linea rossa di centro rimbalza sopra il bastone di un avversario che tenta di giocarlo oppure un avversario tenta di fermare il disco ma lo sbaglia.

Decisione: E' liberazione vietata poiché il giocatore avversario tenta di giocare il disco.

Situazione 9

Mentre un Linesman sta segnalando un fuorigioco ritardato, la squadra in difesa fa una liberazione vietata.

Decisione: L'ingaggio avrà luogo in un punto di ingaggio a fondo campo, proprio come una normale liberazione vietata. Nell'istante in cui il disco attraversa la linea blu il fuorigioco ritardato si annulla e subentrerà la situazione di liberazione vietata.

Situazione 10**NUOVO**

Un portiere si trova fuori dalla sua area nel momento in cui il disco è tirato, non tenta di giocare il disco o si dirige dalla parte opposta.

Decisione: E' liberazione vietata.

Situazione 11

Un portiere con uno o entrambi i pattini nella sua area pur potendo giocare il disco lo lascia andare senza toccarlo.

Decisione: E' liberazione vietata.

ARTICOLO 470 – DEFINIZIONE DI UN GOL

A – Procedura dell'Arbitro

1. L'Arbitro interromperà il gioco con il fischiotto, indicando la porta, quando il disco entra in rete.
2. Se il disco entra in rete alla fine del tempo (19:59) prima del suono della sirena e l'Arbitro convalida il gol, non è necessario che esso effettui l'ingaggio a centro campo. L'Arbitro deve assicurarsi che il cronometrista registri sul foglio di arbitraggio il gol al minuto 19:59.

C – Situazioni

Situazione 1

Un attaccante gira i suoi pattini per indirizzare il disco in porta.

Decisione: Il gol è valido purché non vi sia una chiara azione di calciare il disco.

Situazione 2

Un disco colpisce il pattino in movimento di un attaccante e finisce in porta.

Decisione: Il gol è valido purché non vi sia una chiara azione di calciare il disco.

Situazione 3

Un attaccante dirige il disco in porta con il suo pattino.

Decisione: Il gol è valido purché non vi sia una chiara azione di calciare il disco.

Situazione 4

Mentre un attaccante si trova nell'area di porta è colpito da un disco che cade nell'area stessa. Il giocatore esce dall'area e tira il disco in porta.

Decisione: Il gol è valido

Situazione 5

Un disco tirato prima di entrare in porta colpisce il casco o qualsiasi altra parte del corpo di un giocatore attaccante.

Decisione: Il gol è valido purché non vi sia l'intenzione di spingere il disco con la testa o con qualsiasi altra parte del corpo.

Situazione 6

Viene segnato un gol, ma successivamente viene notificato all'Arbitro che l'orologio è stato fermato e non era in funzione quando il disco è entrato in porta.

Decisione: Il gol è valido a condizione che il tempo di gioco non sia terminato.

Situazione 7

L'addetto alla panca dei puniti, per errore trattiene un giocatore in panca puniti per un tempo maggiore del dovuto durante il quale la squadra avversaria segna un gol.

Decisione: Il gol è valido

Articolo 471 – Annullamento di un Gol

B – Interpretazione

1. Nessun gol può essere convalidato se nel momento in cui il disco entra in porta o attraversa la linea di gol, la porta è spostata.
 2. Nessun gol può essere convalidato se un giocatore attaccante colpisce con il suo bastone al di sopra dell'altezza della traversa della porta il disco che, dopo aver toccato qualsiasi giocatore il portiere o un arbitro, entra in porta. Ciò vale anche quando un attaccante colpisce il disco in tale modo.
 3. Nessun gol può essere valido dopo che il disco è stato calciato in qualsiasi modo.
 4. Il disco non può essere spinto deliberatamente in porta da un attaccante con qualsiasi parte del corpo. Il gol non sarà concesso anche se il disco è deviato successivamente in porta da qualsiasi giocatore, portiere, arbitro, sempre che non sia un giocatore a dirigere il disco direttamente nella sua porta.
 5. Nessun gol sarà concesso se un giocatore deliberatamente colpisce o dirige il disco nella porta della squadra avversaria con la testa, il casco, la maschera di protezione facciale o con qualsiasi parte del corpo.
 6. Nessun gol può essere concesso se l'orologio indica 20:00 o 0:00.
 7. Nessun gol è valido se il disco è deviato in porta da un arbitro, salvo che dopo la deviazione, non venga tirato da un giocatore.
 8. Nessun gol è valido se il disco colpisce un arbitro e viene deviato in porta dal portiere o da un giocatore.
 9. Nessun gol può essere concesso se il disco non attraversa integro la linea di porta.
- NUOVO**

 10. Se un attaccante mentre attraversa l'area di porta devia con il corpo o con il bastone il disco che entra in porta, il gol non sarà valido (presumendo che il giocatore fosse nell'area di porta prima del disco).

C - Situazioni

Situazione 1

Un difensore mette il disco nella sua porta mentre un attaccante si trova nell'area di porta.

Decisione: Il gol è valido.

Situazione 2

Un attaccante colpisce con la mano il disco che è deviato da un giocatore (attaccante o difensore), dal suo bastone o dai pattini, dal portiere o da un arbitro ed entra in porta.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 3

Un attaccante colpisce deliberatamente il disco con la mano. Il disco deviato dal portiere avversario perviene ad verso un compagno di squadra del giocatore che ha tirato il disco con la mano, che tira e segna.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 4

Un attaccante colpisce deliberatamente il disco con la mano. Il disco deviato sul portiere avversario viene deviato da un difensore verso un attaccante che tira e segna.

Decisione: Il gioco deve essere interrotto e il gol non è valido.

Situazione 5

Il disco è tirato in avanti da un giocatore con la mano, colpisce la pala del bastone di un compagno di squadra e poi va direttamente nella porta avversaria.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 6

Un disco è tirato entra in porta ma rimbalza fuori, il gioco continua, il disco attraversa il campo e un gol è segnato nell'altra porta provocando l'interruzione del gioco. Durante l'interruzione, gli ufficiali di gara stabiliscono che il primo gol è valido.

Decisione: Questa valutazione può essere fatta solo dopo l'interruzione di gioco e prima che il gioco riprenda. Il gol che ha causato l'interruzione del gioco non viene concesso, viene concesso il primo gol, sull'orologio verrà riportato il tempo del primo gol.

Situazione 7

Un Linesman sta per riportare all'Arbitro una penalità maggiore o una penalità di partita, ma prima che possa farlo la squadra in fallo segna.

Decisione: Tale situazione verrà riportata dal Linesman all'Arbitro, che annullerà il gol e infliggerà la penalità.

ARTICOLO 472 - GOLS E ASSISTENZE CONCESSE AI GIOCATORI

B - Interpretazione

1. Quando l'Arbitro assegna un gol di diritto senza che il disco sia entrato in porta, non deve essere accreditata alcuna assistenza.

C - Situazioni

Situazione 1

Un giocatore segna un goal o fa una assistenza, ma il suo nome non si trova sul foglio di arbitraggio.

Decisione: Il goal sarà annullato e il giocatore sarà inviato allo spogliatoio. La comunicazione all'Arbitro che il giocatore non si trova sul foglio di arbitraggio deve essere fatta prima che il gioco riprenda. Il gol non potrà essere annullato se la scoperta che il nome del giocatore non si trova sul foglio di arbitraggio viene fatta successivamente durante la partita.

Situazione 2

Il giocatore A8 passa il disco al giocatore A9, che passa al giocatore A10 che segna il gol.

Decisione : L'assistenza sarà attribuita ai giocatori A8 e A9.

Situazione 3

Il giocatore A8 tira il disco in direzione della porta non sul portiere, A9 recupera il disco e lo passa al giocatore A10 che segna un gol.

Decisione : L'assistenza sarà attribuita ai giocatori A8 e A9 poiché nessun giocatore della squadra B ha avuto il controllo del disco.

Situazione 4

Il giocatore A8 passa il disco al giocatore A9, ma il disco devia sul corpo, bastone o pattino del giocatore B8; A9 recupera il disco e lo passa al giocatore A10 che segna il gol.

Decisione : L'assistenza sarà attribuita ai giocatori A8 e A9 poiché nessun giocatore della squadra B ha avuto il controllo del disco.

Situazione 5

Il giocatore A8 tira il disco sul portiere che ferma il tiro, il disco rimbalza e A10 tira in porta.

Decisione : L'assistenza sarà attribuita al giocatore A8. Quando viene segnato un gol su un rimbalzo del disco sul portiere, può essere assegnata solo una assistenza.

Situazione 6

Il giocatore A8 passa il disco ad A9 che tenta di passare il disco a A10, ma la squadra B intercetta il passaggio. Il giocatore A10 ferma il giocatore della squadra B con il disco, e lo tira in porta.

Decisione : Non verrà attribuita alcuna assistenza poiché un giocatore della squadra avversaria è entrato in possesso e ha controllato il disco, prima che venisse segnato il gol.

Situazione 7

NUOVO

A8 passa a A9, che passa a A10, che tira in porta, ma il tiro è fermato e rimbalza dal portiere. A10 raccoglie il rimbalzo e segna

Ruling: Sarà assegnata una Assistenza a A8 e A9 (vedi Art. 472)

ARTICOLO 481 - DISCO SULLA RETE DELLA PORTA

A – Procedure dell'Arbitro

1. Quando il disco viene tirato da un attaccante nella parte posteriore della porta e un difensore ha la possibilità di giocare il disco ma evita di farlo, l'Arbitro comunicherà verbalmente al giocatore di continuare il gioco. Se il giocatore continuerà a non giocare il disco, l'Arbitro fermerà il gioco e ammonirà la squadra in difesa a recuperare il disco sulla porta. L'ingaggio avrà luogo in zona di difesa.

B – Interpretazione

1. Ai giocatori è consentito di giocare o colpire o raccogliere il disco finito dietro la rete della porta, purché ciò avvenga in non più di tre secondi.

C - Situazioni

Situazione 1

Il disco si ferma sopra la porta della squadra in difesa, ma prima che l'Arbitro fermi il gioco, un attaccante colpisce il disco con il bastone.

Decisione: L'Arbitro lascerà che il gioco continui purché l'azione non sia stata fatta con il bastone alto.

Situazione 2

Il disco si ferma sopra la porta della squadra in difesa, ma prima che l'Arbitro fermi il gioco, un attaccante colpisce il disco con il bastone e segna un gol.

Decisione: Se l'attaccante non ha colpito il disco con il bastone alto e se non era nell'area di porta quando il disco vi è caduto, il gol è valido.

Situazione 3

Il disco si ferma sopra la porta della squadra in difesa, ma prima che l'Arbitro fermi il gioco, un attaccante colpisce con il bastone il disco da dentro la porta e segna un gol.

Decisione: Se l'attaccante non ha colpito il disco con il bastone alto e se non era nell'area di porta quando il disco vi è caduto, il gol è valido.

ARTICOLO 490 – FERMARE/PASSARE IL DISCO CON LE MANI

A – Procedure dell'Arbitro e del Linesman

1. Non è necessario fare il segnale di passaggio con la mano quando una squadra effettua il passaggio con la mano nella propria zona di difesa, purché il disco non esca dalla zona.
2. L'Arbitro deve fare il segnale di passaggio con la mano per indicare una possibile infrazione e fare il segnale di buono se il gioco può continuare oppure fermare il gioco e ripetere il segnale.
3. Un Linesman, se l'Arbitro non ha rilevato il passaggio con la mano, può solo fare il segnale per indicare una possibile infrazione. I Linesmen devono sempre lasciare all'Arbitro l'opportunità di fischiare per primo il fallo.

B – Interpretazioni

1. Non c'è alcun limite al numero di passaggi con la mano consentiti ad una squadra, nella sua zona di difesa.
2. Un portiere può passare o spingere il disco con la mano verso un compagno nella sua zona di difesa, ma non può raccogliere e lanciare il disco in avanti verso un compagno.

C – Situazioni

Situazione 1

Il disco colpito da un giocatore con la mano, urta il portiere avversario, rimbalza e viene raccolto da un compagno di squadra del giocatore che per primo ha colpito il disco.

Decisione: L'Arbitro deve fermare il gioco.

Situazione 2

Il disco colpito da un giocatore con la mano, colpisce il corpo di un suo compagno di squadra e viene raccolto da un avversario.

Decisione: L'Arbitro non deve fermare il gioco, se il disco non é giocato da un compagno di squadra del giocatore che aveva inizialmente colpito il disco. Il contatto del disco con un giocatore non significa che il disco sia stato giocato.

ARTICOLO 491 – CALCIARE IL DISCO

B – Interpretazione

1. Si definisce un tiro a calcio quando, dopo, aver messo il bastone dietro al disco, esso viene spinto calciando il bastone.
2. Nessun gol può essere convalidato se effettuato con un tiro a calcio.
3. Al giocatore che effettua un tiro a calcio non sarà inflitta alcuna penalità, a meno che la pala del bastone non si alzi sopra le spalle e ricadendo non provochi una situazione di bastone alto nei confronti di un avversario. In questo caso l'Arbitro dovrà infliggere una penalità per bastone alto al giocatore responsabile.
4. Nessuna penalità deve essere inflitta al portiere che usi un tiro a calcio per fermare un tiro.
5. Se un attaccante calcia il disco che viene deviato in porta dal bastone di un attaccante, il gol è valido

C – Situazioni

Situazione 1

Il portiere para il disco, ma prima che l'Arbitro fermi il gioco, lo fa cadere dall'alto e lo calcia in aria.

Decisione : Il gioco continua e nessuna penalità é inflitta al portiere.

ARTICOLO 492 – COLPIRE IL DISCO CON IL BASTONE ALTO

A - Procedura dell'Arbitro e del Linesman

1. Quando un giocatore gioca il disco con il bastone alto, l'Arbitro può fare inizialmente il segnale che indica una infrazione per bastone alto. Tutto dipende da chi successivamente avrà il controllo del disco, e l'Arbitro potrà fare il segnale di buono

consentendo la continuazione del gioco o fischiare e interrompere il gioco, ripetendo il segnale.

2. E' compito dell'Arbitro rilevare in qualsiasi momento sul ghiaccio questa infrazione, soprattutto a fondo campo.
3. I Linesmen possono fischiare questa infrazione solo in zona neutra e solo quando sono sicuri che l'Arbitro non ha rilevato l'infrazione.
4. Un Linesman non deve fare il segnale per indicare una possibile infrazione. Ma se deve fermare il gioco, deve fischiare e poi fare il segnale. I Linesmen possono usare questa procedura solo quando l'Arbitro non ha visto l'infrazione e non ha fatto inizialmente il segnale. I Linesmen devono sempre cercare di lasciare all'Arbitro l'opportunità di fischiare per primo.

B – Interpretazioni

1. Se un giocatore nella sua zona di difesa, durante una situazione di fuorigioco ritardato, colpisce il disco con il bastone alto, il gioco sarà fermato e l'ingaggio avrà luogo in zona di difesa, in accordo con l'art. 492 (c).
2. Quando il gioco è interrotto a causa di un giocatore che ha colpito il disco con il bastone alto, l'ingaggio verrà effettuato come stabilito dall'art. 492 (c), a meno che l'interruzione del gioco non sia stata causata dal disco che è uscito dal campo di gioco.

C - Situazioni

Situazione 1

Un attaccante colpisce con il bastone il disco che si trova al di sopra della traversa della porta: il disco dopo aver urtato il corpo di un giocatore entra in porta.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 2

Un attaccante colpisce con il bastone il disco che si trova al di sopra della traversa della porta: il disco deviato da un giocatore o dal portiere o da un arbitro entra in porta.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 3

Il bastone di un difensore è più alto della traversa o delle spalle di un giocatore attaccante, e il disco è deviato in porta dalle spalle di un difensore.

Decisione: Il gol è valido poiché il disco non ha avuto alcun contatto con il bastone.

Situazione 4

La squadra in possesso del disco lo gioca con il bastone alto, mentre vi è una penalità ritardata, causata dalla squadra che non è in possesso del disco.

Decisione: L'ingaggio avrà luogo come stabilito dall'art. 492 (b;c) o dall'art. 440 (d):

- Se l'azione è fatta dalla squadra in difesa, l'ingaggio avrà luogo nel punto di ingaggio della sua zona di difesa dalla parte dove il gioco è stato interrotto (vedi Art. 440 d)
- Se l'azione è fatta dalla squadra in attacco, in zona neutra o nella sua zona di attacco, l'ingaggio avrà luogo in zona neutra in un punto lungo la linea immaginaria ai sensi dell'Art. 442 (c)
- Se l'azione è fatta da un attaccante nella sua zona di attacco, l'ingaggio verrà effettuato in zona neutra nel punto di ingaggio più vicino alla zona di attacco (vedi Art. 492 (b)).

Situazione 5

Un giocatore attaccante si trova davanti alla porta con la pala del suo bastone sopra la sua testa. Dopo un tiro, il disco colpisce la parte terminale del suo bastone (il pomolo) che si trova sotto all'altezza della traversa e finisce in rete.

Decisione: Il gol non è valido.

SEZIONE 5 – PENALITA'

ARTICOLO 500 – PENALITA' - DEFINIZIONE E PROCEDURE

B – Interpretazione

1. Se avviene un alterco durante il riscaldamento, prima dell'incontro, nessuna penalità dovrà essere inflitta, sia che l'Arbitro lo abbia o non lo abbia visto. All'Arbitro sarà richiesto di fare un rapporto su qualsiasi incidente che si verifica prima della partita, possibilmente con l'aiuto degli ufficiali di gara che operano fuori dal ghiaccio.
2. Quando i giocatori sono ritornati sul ghiaccio dopo il riscaldamento che precede l'incontro, insieme agli Arbitri, con le squadre posizionate con la formazione di inizio, l'Arbitro può infliggere le appropriate penalità.
3. Quando la partita è terminata e le squadre e gli Arbitri sono ancora sul ghiaccio, possono essere inflitte le penalità per qualsiasi infrazione del regolamento come se fosse durante l'incontro. L'Arbitro dovrà fare poi un rapporto scritto.
4. Se a un giocatore è stata inflitta una penalità di cattiva condotta negli ultimi 10 minuti dell'incontro, il giocatore può recarsi allo spogliatoio, purché non siano previsti tempi supplementari.
5. Se è inflitta a un giocatore una penalità Minore, una penalità di Cattiva Condotta, una penalità Maggiore, una penalità di Partita per Cattiva Condotta e poi una Penalità di Partita, il Marcatore Ufficiale registrerà le penalità sul foglio di arbitraggio 2 minuti per la Minore, 10 minuti per Cattiva Condotta, 5 minuti per la Maggiore, 20 minuti per la penalità di partita per Cattiva Condotta e 25 minuti per la penalità di Partita.
6. Quando sono inflitte più penalità minori nella stessa interruzione del gioco, è compito del capitano stabilire in quale ordine le penalità devono essere scontate. L'ordine con il quale sono state inflitte non è il fattore determinante.
7. Se una Doppia Penalità Minore è inflitta ad un giocatore, sull'orologio potranno essere apposti 4 minuti, quando è possibile.
8. Può accadere che una penalità inflitta, a causa di altre penalità differite, possa addirittura non essere ancora sull'orologio per essere scontata. Il fattore determinante sono le penalità che si stanno scontando in quel momento.
9. Una penalità può considerarsi terminata solo quando non sarà più indicata sull'orologio. Le penalità non indicate sull'orologio possono essere le penalità minori e le penalità maggiori coincidenti e le penalità di cattiva condotta.
10. Se più di due giocatori stanno scontando penalità e il tempo di uno o più termina, i giocatori rientrano sul ghiaccio secondo l'ordine con cui le loro penalità sono terminate.

ARTICOLO 501 – PENALITÀ MINORE E ARTICOLO 502 – PENALITÀ MINORE DI PANCA

B - Interpretazione

NUOVO

1. Tre sono le domanda che ci si deve porre in riferimento alla Penalità Minore:
 - La squadra sta scontando una penalità Minore?
 - La squadra é in inferiorità numerica?
 - La squadra ha subito il gol?Se la risposta alle tre domande è Sì, la prima penalità minore che sta scontando termina dopo che è stato segnato un gol, purché il gol non sia segnato con il tiro di rigore o purché non sia espressamente previsto diversamente dall'Art. 502(b) del Regolamento.
2. Se la squadra é in inferiorità numerica e un gol viene segnato con il tiro di rigore non rientra nessuno.

C - Situazioni

Situazione 1

Alla squadra A è inflitta una penalità di panca per troppi giocatori in campo. Nella stessa interruzione la squadra A chiede una misurazione del bastone di un giocatore della squadra B che risulta regolare, con la conseguente seconda penalità minore di panca alla squadra A.

Decisione: Un unico giocatore della squadra A può scontare entrambe le penalità minori (2 più 2 minuti).

Situazione 2

Al giocatore n. 5 della squadra A é segnalata una penalità Minore differita per aggancio. Nell'interruzione di gioco alla squadra A viene inflitta una penalità Minore di Panca.

Decisione: Il giocatore n. 5 della squadra A sconterà la sua penalità Minore. La squadra A dovrà designare un altro giocatore che sconterà la penalità Minore di Panca e le squadre giocheranno 3 contro 5.

Esempi di Gol Segnati contro una Squadra in inferiorità numerica

Team A

Team B

- | | | | |
|----|---|--------------|-------------------------------------|
| 1. | A6 - 2 minuti a 3:00 A9 - 2 minuti a 3:30 | NUOVO | B11 - 2 minuti a 3:00 Gol a 4:00 |
| | - A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4 - A 3:30 le squadre giocano 3 contro 4 - A9 ritorna a 4:00 | | |
| 2. | A6 - 2 minuti a 3:30 A9 - 2 minuti a 4:00 | | B11 - 2 minuti a 3:00 Gol a 4:30 |
| | - A6 rientra a 4:30 | | |

NUOVO

3. A6 – 2 minuti a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 5 minuti + PPCC a 3:30 Gol a 4:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4
 - A 3:30 le squadre giocano 3 contro 4
 - A9 termina di giocare
 - La Squadra A metterà un giocatore in panca puniti per scontare la penalità di 5 minuti per A9
 - Nessun giocatore rientra a 4:00 (vedi Art. 502(b))
4. A6 – 5 minuti + PPCC a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:30 Gol a 4:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4
 - A 3:30 le squadre giocano 3 contro 4
 - A9 rientra a 4:00
5. A6 – 5 minuti a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:00 Gol a 4:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5
 - A 4:00 Nessun giocatore rientra
6. A6 – 2 + 5 minuti + PPCC a 4:00 Gol a 9:15
A9 – 2 minuti a 8:00
- A6 termina di giocare
 - Un giocatore sostituito per A6
 - A9 rientra a 9:15 poiché la sua è la prima minore sull'orologio
7. A6 – 2 + 5 minuti + PPCC a 4:00
A9 – 2 minuti a 9:10 Gol a 9:15
- A6 termina di giocare
 - Il sostituto di A6 rientra a 9:15, poiché la sua è la prima minore sull'orologio
8. A7 – 5 minuti + PPCC a 3:00
A11 – 5 minuti + PPCC a 3:10
A12 – 2 minuti a 4:00 Gol a 4:30
- A7 e A11 sono fuori dalla partita
 - La squadra A deve mettere un sostituto per A7 e uno per A11
 - Nessuno rientra poiché la penalità di A12 al momento del gol non è ancora sull'orologio
9. A4 – 2 minuti a 10:00 B8 – 2 minuti a 11:00

A7 – 2 minuti a 10:30
A9 – 2 minuti a 11:00

Gol a 12:10

- A 11:00 le squadre giocano 3 contro 5, poiché le minori di B8 e A9 si cancellano
- A4 rientra sul ghiaccio a 12:00 e le squadre giocano 4 contro 5 con la sola Minore di A7 sull'orologio
- A7 rientra al gol del 12:10

10. A9 – 5 minuti + PPCC a 3:00
A6 – 2 minuti a 3:30

B11 – 2 + 2 minuti a 3:30
Gol a 4:30

- A9 in spogliatoio
- La squadra A deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare i 5 minuti di A9
- A 3:30 le squadre giocano 4 contro 4
- A 3:30 la minore di A6 e una minore di B11 si cancellano
- La squadra B deve mettere un giocatore in panca puniti per scontare la extra minore di B11
- B11 rientra alla prima interruzione dopo 7:30
- Nessun giocatore rientra

11. A6 – 5 minuti + PPCC a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:30

B11 – 5 minuti + PPCC a 3:30
Gol a 4:00

- A6 e B11 in spogliatoio
- La squadra A e la squadra B devono mettere un sostituto in panca puniti per scontare i 5 minuti di A6 e B11
- A 3:30 le squadre giocano 3 contro 4
- La minore di A9 e la maggiore di B11 non si cancellano
- A9 rientra sul ghiaccio

12. A7 – 2 + 2 minuti a 12:00
A9 – 2 minuti a 13:15

B3 – 2 minuti a 12:00
Gol a 13:30

- A 12:00 la squadra A deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare una minore per A7, poiché una Minore di A7 e una Minore di B3 si cancellano
- Il sostituto di A7 rientra a 13:30 per il gol della squadra B
- A7 rientra alla prima interruzione dopo 15:30

13. A7 - 2 minuti a 3:30
Gol a 4:00
- B11 - 2 minuti a 3:30
B14 - 5 minuti + PPCC a 3:30
B19 - 2 minuti a 3:30
- B14 in spogliatoio
 - La Squadra B deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare i 5 di B14
 - A 3:30 le squadre giocano 5 contro 3, la Minore di A7 cancella la Minore di B11 di B19 (a scelta del Capitano)
 - Con il gol della Squadra A a 4:00 B11 o B19 rientra sul ghiaccio
14. A6 - 5 minuti + PPCC a 3:00
A9 - 2 minuti a 3:30
- B11 - 2 minuti a 3:30
Gol a 4:00
- A6 in spogliatoio
 - La squadra A metterà un giocatore sostituto in panca puniti per scontare 5 minuti della penalità per A6
 - At 3:30 le squadre giocano 4 contro 5
 - Le Minori di A9 e di B11 si cancellano
 - Nessun giocatore rientra poiché il sostituto di A6 sconta una penalità Maggiore
 - A9 e B11 rientrano alla prima interruzione del gioco dopo 5:30
15. A8 - 2 + 2 minuti a 3:00
A9 - 2 minuti a 4:00
- Gol a 4:30
Gol a 5:30
- A 4:30 la prima Minore di A8 si cancella e le squadre giocano 3 contro 5
 - At 5:30 la Minore di A9 si cancellano e le squadre giocano 4 contro 5

ARTICOLO 503 – PENALITÀ MAGGIORI

B – Interpretazione

1. Se, dopo che sono segnalate ad un giocatore, una penalità minore più una penalità maggiore con conseguente penalità di partita per cattiva condotta, viene segnato un gol dalla squadra non in fallo, la penalità minore verrà cancellata, ma la squadra dovrà mettere un giocatore in panca puniti per scontare la penalità maggiore. In questa situazione non è determinante l'ordine con cui le due penalità sono state inflitte.
2. Se durante un contropiede, un giocatore subisce un fallo punibile sia con penalità maggiore, con conseguente penalità di partita per cattiva condotta, che con il tiro di rigore, la penalità maggiore viene comunque inflitta, anche se con il tiro di rigore viene segnato un goal.

C - Situazioni

Situazione 1

Mentre la squadra A è in inferiorità numerica a causa di una penalità minore, l'Arbitro segnala un penalità maggiore ritardata contro la stessa squadra, prima che il gioco venga interrotto, la squadra B segna un goal.

Decisione: La prima minore che la squadra sta scontando, termina (Articolo 501 – Penalità Minore e Articolo 502 – Penalità Minore di Panca). Ma l'Arbitro deve infliggere la penalità maggiore + PPCC al giocatore in fallo.

ARTICOLO 504 – PENALITÀ DI CATTIVA CONDOTTA

C - Situazioni

Situazione 1

Ad un giocatore è inflitta una penalità di cattiva condotta e mentre si trova sulla panca dei puniti gli viene inflitta un'altra penalità di cattiva condotta.

Decisione : Gli sarà inflitta una penalità di Partita per cattiva condotta. Sul foglio di arbitraggio saranno iscritti 10 minuti per la prima penalità di cattiva condotta, e 20 minuti per la penalità di partita per cattiva condotta. La seconda penalità di cattiva condotta non si registra poiché è sostituita dalla conseguente penalità di partita per cattiva condotta.

ARTICOLO 508 – TIRO DI RIGORE

A – Procedura dell'Arbitro

1. Quando è decretato un tiro di rigore L'Arbitro dovrà fare l'apposito segnale.
2. L'Arbitro deve ricordare il numero del giocatore che ha compiuto il fallo e comunicarlo al Marcatore.

C - Situazioni

Situazione 1

Un giocatore durante un contropiede subisce un fallo da tergo ma riesce a rialzarsi tanto da continuare e effettuare un tiro in porta senza esserne impedito.

Decisione: L'Arbitro non concederà il tiro di rigore poiché il giocatore ha avuto la possibilità di effettuare un tiro in porta senza essere ostacolato, dovrà invece infliggere una penalità minore alla squadra in fallo.

Situazione 2

Se un giocatore durante un contropiede viene sgambettato e il disco resta libero tanto che un compagno di squadra che sopravviene lo recupera e effettua un tiro in porta senza esserne impedito, ma senza fare goal.

Decisione: L'Arbitro non concederà il tiro di rigore poiché il giocatore ha avuto la possibilità di effettuare un tiro in porta senza essere ostacolato, dovrà invece infliggere una penalità minore alla squadra in fallo.

Situazione 3

Un giocatore durante un contropiede subisce un fallo da tergo e l'Arbitro segnala il tiro di rigore, ma prima che il gioco venga interrotto viene segnalata una seconda infrazione, dello stesso giocatore o di un altro della stessa squadra.

NUOVO

Decisione: Il tiro di rigore cancella il primo fallo e il giocatore che ha fatto il secondo fallo dovrà recarsi alla panca dei puniti per scontare la penalità e restarvi indipendentemente dall'esito del tiro di rigore. Se la squadra sta già scontando un'altra penalità minore, la squadra continuerà a scontare la penalità indipendentemente del risultato del tiro di rigore ai sensi dell'Art. 502 (b) e la squadra giocherà con due giocatori in meno.

Situazione 4

Il giocatore A10 sta scontando una penalità in panca puniti. Al giocatore A8 viene inflitta una penalità per colpo di bastone ma prima che il gioco sia interrotto alla squadra B viene concesso un tiro di rigore per un ulteriore fallo della squadra A. La squadra B segna con il tiro di rigore.

NUOVO

Decisione: Nessun giocatore rientra, ma il giocatore A8 dovrà scontare la sua penalità indipendentemente dall'esito del tiro di rigore

Situazione 5

Un giocatore attaccante è in una situazione di contropiede. Un giocatore della squadra in difesa che si trova dietro la porta la sposta.

Decisione: Viene concesso un tiro di rigore, poiché tra l'attaccante e il portiere, nella situazione di contropiede, non vi è alcun giocatore.

Situazione 6

Il portiere è stato tolto dal ghiaccio e un altro giocatore si trova disteso nell'area di porta quando un disco viene tirato sotto di lui. Il disco si ferma sotto il suo corpo senza che egli abbia tentato di coprire il disco o di cadere su di esso o di nascondere il disco nel suo corpo.

Decisione: L'Arbitro non decreterà un tiro di rigore, purché il giocatore non abbia volutamente tentato di coprire il disco.

ARTICOLO 509 – PROCEDURA PER IL TIRO DI RIGORE

B - Interpretazione

1. Un portiere è l'unico giocatore a cui è concesso di stare in porta durante il tiro di rigore.
2. Al portiere di riserva non è concesso di fare riscaldamento prima di un tiro di rigore.
3. Il portiere della squadra che sta tirando il tiro di rigore dovrà portarsi presso la sua panca insieme agli altri giocatori.
4. Se il tiro di rigore deve essere ripetuto per qualsiasi motivo, la squadra può sostituire il portiere.
5. Se in qualsiasi momento durante il tiro di rigore (che inizia quando l'Arbitro fischia per autorizzare l'inizio del tiro di rigore stesso) il portiere deliberatamente sposta la porta verrà concesso un gol.
6. Se un fallo da punire con il tiro di rigore si verifica negli ultimi secondi dell'incontro e il tempo della partita scade prima che l'Arbitro fischi per fermare il gioco, il tiro di rigore viene concesso, e se viene realizzato un gol esso verrà registrato sul foglio di arbitraggio al minuto 19:59.
7. Se un giocatore inciampa o cade sul ghiaccio mentre sta tirando un tiro di rigore e il disco si dirige verso la porta, il giocatore può rialzarsi e può continuare il tiro.
8. Se un addetto alla panca dei giocatori disturba o distrae il giocatore che sta tirando il tiro di rigore facendoglielo sbagliare, l'Arbitro deve concedere un secondo tiro di rigore e infliggere al colpevole una penalità di partita per cattiva condotta (vedere Articolo 550 (b)).
9. Se viene decretato un tiro di rigore contro una squadra che sta giocando senza il portiere, questa squadra può designare un giocatore con tutti i privilegi del portiere. Questo giocatore durante il tiro di rigore è assoggettato alle stesse regole di un portiere regolare, in ogni modo non è necessario che indossi l'equipaggiamento del portiere. Dopo il tiro di rigore il giocatore tornerà ad essere un giocatore regolare. Questa situazione si applica solo quando la squadra non ha un portiere e solo nel caso del tiro di rigore.

C – Situazioni

Situazione 1

Un giocatore mentre sta effettuando il tiro di rigore, perde il controllo del disco o lo supera mentre tenta di tirarlo in porta.

Decisione: Al giocatore è consentito, fintanto che il disco si sta dirigendo verso la porta avversaria, di tornare indietro e di recuperare il disco di cui ha perso il controllo o che lo sorpassato.

Situazione 2

Durante un tiro di rigore il disco colpisce il vetro protettivo dietro la porta, colpisce di rimbalzo il portiere ed entra in porta.

Decisione: Il gol non potrà essere concesso poiché una volta che il disco ha attraversato la linea rossa di fondo campo, il tiro è terminato.

Situazione 3

Un giocatore fa un tiro violento (slap shot) durante il tiro di rigore: il disco esce dalla punta del bastone colpisce la balaustra laterale, rimbalza e va in rete.

Decisione: Il gol viene concesso, poiché il disco viene considerato in movimento verso la porta.

Situazione 4

Un giocatore nell'effettuare un tiro di rigore tira il disco che:

- a) Colpisce il palo della porta e va in rete;
- b) Colpisce il portiere e rimbalza in porta;
- c) Colpisce il palo della porta e poi va in rete deviato dal portiere;
- d) Colpisce il portiere e poi entra in rete colpendo il palo della porta.

NUOVO e) Il portiere scivola con il disco in porta e il disco attraversa la linea rossa di porta

Decisione: Il gol è valido.

Situazione 5

Un giocatore, nell'effettuare un rigore tira il disco che rimbalza verso lo stesso giocatore che ha tirato il disco e poi entra in rete.

Decisione: Il gol non è valido.

Situazione 6

Un giocatore mentre sta effettuando il tiro di rigore si toglie i guanti e pattina verso il portiere distraendolo, dopodiché tira il disco in porta.

Decisione: Il tiro si intende concluso. Il gol non sarà convalidato e al giocatore verrà inflitta una penalità per cattiva condotta.

Situazione 7

Il giocatore che sta effettuando il tiro di rigore tenta di tirare il disco verso la porta senza colpirlo, il disco continua la sua marcia verso la porta. Il giocatore recupera il disco ed effettua un secondo tiro che entra in porta.

Decisione: Il gol è valido. Poiché nel primo tentativo di tirare il disco non è stato toccato, esso non può essere considerato come un tiro, mentre nel secondo tentativo vi è stato il contatto con disco e pertanto esso viene considerato come primo tiro.

Situazione 8

Nel corso del tiro di rigore un giocatore rompe il suo bastone.

Decisione: Il tiro di rigore si intende concluso.

Situazione 9

Durante un tiro di rigore un portiere incorre in una penalità minore per un fallo sul giocatore che sta tirando e che non segna.

NUOVO

Decisione: L'Arbitro dovrà infliggere una penalità minore al portiere. La penalità potrà essere scontata da qualsiasi giocatore della sua squadra designato dall'allenatore tramite il capitano. Questo giocatore dovrà recarsi immediatamente alla panca puniti e restarvi indipendentemente dall'esito del tiro di rigore, che dovrà essere ripetuto.

Situazione 10

Durante un tiro di rigore un portiere incorre in una penalità maggiore per un fallo sul giocatore che sta tirando e che non segna.

Decisione: L'Arbitro, prima che il tiro di rigore venga ripetuto, deve infliggere una penalità maggiore più automatica la penalità di partita per cattiva condotta al portiere, che lascerà il campo di gioco e si recherà allo spogliatoio. L'allenatore tramite il capitano deve designare un giocatore che dovrà scontare i 5 minuti della penalità. Prima che il tiro di rigore venga ripetuto, il giocatore designato deve recarsi immediatamente alla panca puniti e restarvi fino al termine della penalità. Il portiere di riserva dovrà difendere la porta durante il secondo tiro.

Situazione 11

Un giocatore della squadra A insulta verbalmente l'Arbitro prima che la squadra B effettui il tiro di rigore.

Decisione: Il giocatore della squadra A sarà punito con una penalità di cattiva condotta e dovrà recarsi alla panca delle penalità prima che la squadra B effettui il tiro di rigore.

ARTICOLO 511 – PENALITÀ DEL PORTIERE

A – Procedura dell'Arbitro

1. Dopo aver interrotto il gioco e segnalato una penalità al portiere, l'Arbitro dovrà immediatamente pattinare indietro verso la panca dei puniti.
2. L'Arbitro in questo momento dovrà tenere sotto controllo visivo tutti i giocatori ed annotare sul taccuino il numero dei giocatori della squadra in fallo che si trovano sul ghiaccio nel momento della penalità. E' importante che l'Arbitro sappia quali giocatori erano sul ghiaccio per stabilire quale di essi dovrà scontare la penalità.

3. L'Arbitro alla panca dei puniti dovrà istruire il marcatore ufficiale affinché provveda a registrare il numero dei giocatori della squadra del portiere che si trovano sul ghiaccio in quel momento. Uno di essi dovrà scontare la penalità del portiere.
4. L'Arbitro dovrà notificare al capitano della squadra in fallo che uno dei giocatori (elenco con il numero dei giocatori) dovrà scontare la penalità del portiere.

B – Interpretazione

1. Se sul foglio di arbitraggio è registrato un portiere di riserva che sta indossando la divisa da portiere, deve essere messo in porta prima che sia concesso ad un altro giocatore di indossare l'equipaggiamento del portiere.
2. Quando ad un portiere sono inflitte più di una penalità nella stessa interruzione di gioco, un giocatore della sua squadra che si trovava sul ghiaccio quando il gioco è stato interrotto, sconterà entrambe le penalità (vedi la Situazione 2 per ulteriori chiarimenti)

C – Situazioni

Situazione 1

Al portiere è stata inflitta una penalità di cattiva condotta. Mentre un giocatore lo sta sostituendo alla panca dei puniti, al portiere viene inflitta una seconda penalità di cattiva condotta.

Decisione: Il portiere viene allontanato (la seconda penalità per cattiva condotta diventa automaticamente penalità di partita per cattiva condotta – Articolo 504), il giocatore che sta scontando la penalità di cattiva condotta del portiere potrà lasciare la panca dei puniti.

Situazione 2

Ad un portiere viene inflitta una penalità minore più una penalità di cattiva condotta.

NUOVO

Decisione: Un giocatore che si trovava sul ghiaccio quando il fallo nel momento in cui il gioco è stato interrotto dovrà scontare la penalità Minore e un secondo giocatore che era sul ghiaccio quando il gioco è stato interrotto sconterà i 12 minuti. Il Dirigente o l'Allenatore designerà i due giocatori tramite il Capitano.

Situazione 3

Un portiere (non importa se a gioco fermo o durante il gioco) mentre si trova sulla panca dei giocatori, commette una infrazione del regolamento o un fallo contro un giocatore avversario.

NUOVO

Decisione: Un giocatore che si trovava sul ghiaccio nel momento in cui è stato interrotto il gioco sconterà la penalità.

NUOVO

Situazione 4

Al portiere è stata inflitta una penalità Minore e alla interruzione del gioco al portiere è inflitta un'altra penalità Minore.

Decisione: Un giocatore che si trovava sul ghiaccio nel momento in cui è stato interrotto il gioco sconterà entrambe le penalità. Il Dirigente o l'Allenatore designerà il giocatore tramite il Capitano.

NUOVO

Situazione 5

Al portiere è inflitta una Doppia penalità Minore più una penalità Maggiore (5) più una Penalità Partita Cattiva Condotta durante un'interruzione.

Decisione: Un giocatore che si trovava sul ghiaccio nel momento in cui è stato interrotto il gioco sconterà tutte le penalità.

Esempi di penalità al portiere

Squadra A

Squadra B

1. A1 (portiere) 2 + 10 minuti a 3:00
A1 (portiere) 2 + 10 minuti a 3:30
 - A 3:00 la squadra A deve mettere due giocatori che si trovavano sul ghiaccio in panca puniti per scontare le penalità del portiere, uno per 2 minuti e un secondo per 12 minuti.
 - A 3:30 la squadra A deve mettere in panca un altro giocatore che era sul ghiaccio per scontare la seconda penalità minore.
 - A causa della seconda penalità di cattiva condotta, ad A1 (portiere) verrà inflitta una penalità di partita per cattiva condotta automatica.
 - Il giocatore che sta scontando i 2 + 10 inflitti a 3:00, può lasciare la panca puniti (il portiere è fuori per il resto dell'incontro).
 - A 3:30 la squadra A giocherà 3 contro 5.
 - La seconda penalità del portiere inizierà a 3:30.
 - Il giocatore che sta scontando la prima minore per il portiere, rientrerà a 5:00 se non vengono segnati gol.
 - Nel foglio di arbitraggio sarà registrato a carico del portiere A1 un totale di 34 minuti (2 + 10 + 2 + 20)

2. A30 (portiere) 2 minuti a 3:00
A30 (portiere) 2 minuti a 3:30
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5
 - La squadra A deve mettere in panca puniti un giocatore che si trovava sul ghiaccio per scontare la prima penalità minore.
 - A 3:30 la squadra A deve mettere in panca puniti un altro giocatore che si trovava sul ghiaccio per scontare la seconda penalità minore.
 - A 3:30 le squadre giocheranno 3 contro 5.
 - Il giocatore che sconta la prima penalità minore ritornerà sul ghiaccio a 5:00 (se non vengono segnati gol).
 - Tutte le penalità saranno registrate sul foglio di arbitraggio a carico del portiere A30.

3. A30 (portiere) 2 minuti a 3:00
A30 (portiere) 10 minuti a 3:30
- A 3:00 le squadre sono 4 contro 5
 - La squadra A deve mettere in panca puniti un giocatore che era sul ghiaccio per scontare la penalità minore.
 - A 3:30 la squadra A deve mettere in panca puniti un'altro giocatore che era sul ghiaccio per scontare la cattiva condotta.
 - A 3:30 le squadre giocano 4 contro 5.
 - La seconda penalità (10) inizia a 3:30.
 - Il giocatore che sconta la penalità minore rientrerà a 5:30 (se non verrà segnato un gol)
 - Il giocatore che sconta la penalità di cattiva condotta rientrerà alla prima interruzione dopo 13:30.
 - Tutte le penalità saranno registrate sul foglio di arbitraggio a carico del portiere A30.

4. A30 (portiere) 10 minuti a 3:00
A30 (portiere) 2 minuti a 3:30
- A 3:00 le squadre sono 5 contro 5
 - La squadra A deve mettere in panca puniti un giocatore che era sul ghiaccio per scontare la penalità di cattiva condotta.
 - A 3:30 la squadra A deve mettere in panca puniti un'altro giocatore che era sul ghiaccio per scontare la penalità minore.
 - A 3:30 le squadre giocano 4 contro 5.
 - La penalità minore inizia a 3:30.
 - Il giocatore che sconta la penalità minore rientrerà a 5:30 (se non sono segnati gol).
 - Il giocatore che sconta la penalità di cattiva condotta ritornerà sul ghiaccio alla prima interruzione di gioco dopo 13:00
 - Tutte le penalità saranno registrate sul foglio di arbitraggio a carico del portiere A30.

ARTICOLO 512 – PENALITÀ COINCIDENTI

B - Interpretazione

1. Cancellare il maggior numero possibile di penalità.
2. Cancellare le penalità in modo di evitare di mettere sostituti in panca puniti.
3. Cancellare le penalità al fine di poter avere il maggior numero possibile di giocatori sul ghiaccio.

Esempi di penalità minori coincidenti

| | <u>Squadra A</u> | <u>Squadra B</u> |
|----|--|----------------------------|
| 1. | A6 – 2 minuti a 3:00 | B11 – 2 minuti a 3:00 |
| | - A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4 | |
| 2. | A6 – 2 + 2 minuti a 3:00 | B11 – 2 minuti a 3:00 |
| | - A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5 | |
| | - La squadra A deve mettere in panca puniti un sostituto per A6 | |
| | - La minore di B11 e una minore di A6 si cancellano | |
| 3. | A6 – 2 minuti a 3:00 A9 – 2 minuti a 3:30 | B11 – 2 minuti a 3:30 |
| | - a 3:30 le squadre giocano 4 contro 5 poiché le minori di A9 e B11 si cancellano | |
| 4. | A6 – 2 minuti a 3:00 A9 – 2 minuti a 3:30 A7 – 2 minuti a 3:30 | B11 – 2 minuti a 3:30 |
| | - a 3:30 le squadre giocano 3 contro 5, poiché la penalità di B11 cancella una minore di A9 o A7 (a scelta del capitano) | |
| 5. | A6 – 2 minuti a 3:00 A9 – 2 minuti a 3:15 | B12 – 2 + 10 minuti a 3:15 |
| | - a 3:15 le squadre giocano 4 contro 5, poiché le minori di A9 e B12 si cancellano | |
| 6. | A6 – 2 minuti a 3:00 A9 – 2 + 2 minuti a 4:00 | B12 – 2 + 2 minuti a 4:00 |
| | - a 4:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché le minori di A9 e B12 si cancellano | |
| 7. | A6 – 2 minuti a 3:00 A9 – 2 minuti a 3:00 | B11 – 2 minuti a 3:00 |

- a 3:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché la minore di B11 cancella una minore di A6 o A9 (a scelta del capitano)
8. A6 – 2 minuti a 3:00 B11 – 2 + 2 minuti a 3:30
A9 – 2 minuti a 3:30
- a 3:30 le squadre giocano 4 contro 4 poiché la minore di A9 cancella una minore di B11
- La squadra B deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare la penalità di B11.
9. A6 – 2 + 10 minuti a 3:00 B11 – 2 + 10 minuti a 3:00
- Le squadre giocano 4 contro 4
- La squadra A e la squadra B devono mettere un sostituto ciascuna in panca puniti che ritorneranno sul ghiaccio a 5:00
- A6 e B11 ritorneranno sul ghiaccio alla prima interruzione dopo 15:00
10. A6 – 2 minuti a 9:00 B4 – 2 minuti a 9:20
A9 – 2 minuti a 9:20 B7 – 2 minuti a 9:20
A8 – 2 minuti a 9:20
- a 9:20 le squadre giocano 4 contro 5, poiché le minori di A9, A8, B4 e B7 si cancellano.
11. A6 – 2 + 2 minuti a 3:00 B11 – 2 + 2 minuti a 3:00
A9 – 2 + 2 minuti a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5, poiché la doppia minore di B11 cancella una doppia minore di A6 o A9 (a scelta del capitano)
12. A6 - 2 minuti a 3:00 B11 – 2 + 2 minuti a 3:00
A9 - 2 + 2 minuti a 3:00
- a 3:00 le squadre giocano 4 contro 5, poiché le doppie minori di A9 e B11 si cancellano
13. A6 – 2 minuti a 3:00 B11 – 2 + 2 minuti a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:00 B12 – 2 minuti a 3:00
A7 - 2 + 2 minuti a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5, poiché la doppia minore A7 e B11 si cancellano e la minore di B12 cancella la minore di A6 o A9 (a scelta del capitano)
14. A6 – 2 minuti a 3:00 B11 – 2 + 2 + 2 minuti a 3:00
A9 – 2 + 2 minuti a 3:00 B12 – 2 minuti a 3:00
A7 - 2 + 2 minuti a 3:00

- A 3:00 le squadre giocano 5 contro 5, poiché le minori di entrambe le squadre si cancellano.

23. A6 – 2 minuti + 10 a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 2 + 2 minuti a 3:00
- Le squadre giocano 4 contro 5
A6 e B11 si cancellano
- La squadra A è in inferiorità numerica di uno (A9) per 4 minuti
- A9 rientra al minuto 7:00
- A6 rientra alla prima interruzione di gioco dopo il minuto 15:00 e B11 alla prima interruzione dopo il minuto 5:00

24. A6 – Tiro di rigore a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:00

- Le squadre giocano 4 contro 4

Esempi di penalità maggiori coincidenti

Squadra A

Squadra B

1. A3 – 5 minuti + PPCC a 3:00 B8 – 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 5 contro 5
- Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A3 e B8 non giocano più.
2. A1 (portiere) – 5 minuti + PPCC a 3:00 B8 – 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 5 contro 5
- Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A1 e B8 non giocano più.

Esempi di combinazioni con penalità minori e maggiori coincidenti

Squadra A

Squadra B

1. A6 – 2 minuti a 3:00 B14 – 5 minuti + PPCC a 3:30
A9 – 5 minuti + PPCC a 3:30
- A 3:30 le squadre giocano 4 contro 5, poiché le maggiori di A9 e B14 si cancellano.
- Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A9 e B14 non giocano più.

2. A6 – 2 minuti a 3:00 B19 – 2 + 5 minuti + PPCC a 4:00
A7 – 2 + 5 minuti + PPCC a 4:00
- A 4:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché le minori più le maggiori di A7 e B19 si cancellano.
 - Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A7 e B19 sono allontanati dal gioco.
3. A6 – 2 minuti a 3:00 B11 – 2 minuti a 4:00
A5 – 2 minuti a 4:00 B19 – 5 minuti + PPCC a 4:00
A7 – 5 minuti + PPCC a 4:00
- A 4:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché le minori di A5 e B11 e le maggiori + PPCC di A7 e B19 si cancellano.
 - Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A7 e B19 non giocano più.
4. A3 – 2 + 2 minuti a 3:00 B8 – 2 + 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4 poiché una minore di entrambe le squadre si cancella.
 - Il sostituto di A3 rientra a 5:00 e il sostituto di B8 rientra a 8:00
 - B8 va allo spogliatoio.
4. A3 – 2 + 2 minuti a 3:00
5. B8 – 2 + 5 minuti + PPCC a 3:00
A5 – 2 minuti a 3:00 B9 – 5 minuti + PPCC a 3:00
A7 – 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 4 poiché la maggiore più la PPCC di A7 e la minore di A5 e le penalità di B8 si cancellano
 - A7, B8 e B9 vanno in spogliatoio
 - Un sostituto sconta la penalità di 5 minuti di B9
 - Il sostituto di B9 entra a 8:00
6. A7 – 2 minuti a 4:00 B4 – 5 minuti + PPCC a 5:00
A9 – 5 minuti + PPCC a 5:00 B3 – 2 minuti a 5:10
A8 – 2 minuti a 5:10 B7 – 2 minuti a 5:10
A4 – 2 minuti a 5:10
- A 5:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché la maggiore più la PPCC di A9 e B4, si cancellano
 - A 5:10 le squadre giocano ancora 4 contro 5, poiché tutte le quattro minori si cancellano
 - Non si richiede alle squadre di mettere sostituti in panca puniti poiché A9 e B4 non giocano più.

7. A3 – 2 + 5 minuti + PPCC a 3:00 B8 – 2 + 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 poiché tutte le penalità si cancellano.
 - Non si richiede alle squadre i mettere sostituti in panca puniti poiché A3 e B8 non giocano più.
8. A3 – 2 minuti a 3:00 B8 – 2 minuti a 3:00
A9 – 5 minuti + PPCC a 3:00 B9 – 5 minuti + PPCC a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 5 contro 5 poiché tutte le penalità si cancellano.
 - Non si richiede alle squadre i mettere sostituti in panca puniti poiché A9 e B9 non giocano più.
9. A6 – 5 minuti + PPCC a 3:00 B11 – 2 minuti a 3:00
A9 – 2 minuti a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5 poiché le minori di A9 e B11 si cancellano.
 - La squadra A deve mettere un sostituto per scontare i 5 minuti di A6 che va allo spogliatoio.

Esempi di combinazioni con penalità maggiori e penalità di partita coincidenti

- | | <u>Squadra A</u> | <u>Squadra B</u> |
|----|---|-------------------------|
| 1. | A6 – 5 minuti + PPCC a 3:00 | B7 – PP a 3:00 |
| | - Le squadre giocano 5 contro 5, senza sostituti in panca puniti. | |
| 2. | A6 – PP a 3:00 | B7 – PP a 3:00 |
| | - Le squadre giocano 5 contro 5, senza sostituti in panca puniti. | |

ARTICOLO 513 – PENALITA' RITARDATE

B – Interpretazione

1. Quando è applicata la regola della penalità ritardata, i giocatori devono scontare tutta la loro penalità per intero e non possono abbandonare la panca dei puniti fino alla prima interruzione del gioco successiva al termine della loro penalità.
2. La regola della penalità ritardata non si applica quando vi è la sostituzione immediata.
3. Le penalità devono essere registrate nel foglio di arbitraggio ma possono non essere indicate sull'orologio.

Esempi con penalità ritardate

Squadra A

Squadra B

1. A6 – 2 + 2 + 10 minuti a 13:00
A6 – 2 minuti a 20:00 (alla fine del periodo)
 - La minore inflitta alla fine del periodo di gioco, inizia all'inizio del periodo successivo, pertanto la squadra A giocherà 4 contro 5
 - La cattiva condotta (10) riprenderà al minuto 2:00 dopo che è stata scontata la minore.
 - A6 rientrerà in gioco alla prima interruzione di gioco dopo 9:00
 - La squadra A dovrà mettere un sostituto in panca puniti per scontare la minore all'inizio del periodo di gioco e ritornerà sul ghiaccio a 2:00

2. Le seguenti penalità sono state inflitte alla squadra A durante un'interruzione di gioco:
 - A6 – 2 minuti
 - A5 – 2 minuti
 - A6 – 2 + 2 minuti
 - A7 – 5 minuti + PPCC
 - A7 va allo spogliatoio
 - La penalità di A7 sarà l'ultima penalità che verrà scontata dal sostituto
 - L'ordine con il quale verranno scontate le altre penalità verrà scelto dal capitano, anche se un giocatore ha una doppia minore.

3. A6 – 2 minuti a 3:00
B7 – 2 + 2 Minuti a 3:00
B7 – 2 minuti a 3:30
(mentre è in panca puniti)
 - A 3:00 le squadre giocano 5 contro 4
 - La squadra B deve mettere un sostituto in panca puniti per scontare la seconda minore di B7
 - A 3:30 le squadre giocano 5 contro 4, poiché la minore di B7 (a 3:30 mentre si trova in panca puniti) viene aggiunta al tempo del sostituto
 - Il sostituto della squadra B dovrà scontare 4 minuti e ritornerà sul ghiaccio a 7:00
 - Se la squadra A non segna, le squadre giocheranno 5 contro 4 fino a 7:00
 - B7 sconterà il totale delle sue tre penalità (6 minuti) e rientrerà alla prima interruzione di gioco dopo 9:00

4. A7 – 2 + 2 minuti a 3:00
A8 – 2 Minuti a 3:00
A9 – 2 minuti (penalità di panca) a 3:00
- A 3:00 le squadre giocano 3 contro 5
 - A 3:00 A8 e A9 scontano la penalità (vanno sull'orologio)
 - A 5:00 A7 inizia a scontare le sue due penalità minori
 - A 5:00 le squadre giocano 4 contro 5
 - A 5:00 A8 o A9 (a scelta del capitano) rientrano sul ghiaccio
 - Lo scopo di questa regola è quello di avere sul ghiaccio quanti più giocatori possibile.

5. A6 – 5 minuti + PPCC a 3:00
A8 – (sostituto di A6) – 2 Minuti a 3:30
(mentre si trova in panca puniti)
A8 – (sostituto di A6) - 10 minuti a 4:00
(mentre si trova in panca puniti)
- A6 va allo spogliatoio
 - La squadra A deve mettere un sostituto per scontare la penalità di 5 minuti
 - A 3:00 le squadre giocano 4 contro 5
 - A 3:30 viene inflitta una ulteriore penalità minore a A8 mentre è in panca puniti
 - Le squadre giocano 4 contro 5
 - La minore di A8 inizierà a 8:00 dopo che è terminato il tempo della penalità di 5 minuti (penalità ritardata)
 - A 4:00 vengono inflitti a A8 10 minuti di cattiva condotta
 - Le squadre giocano 4 contro 5
 - A 4:00 la squadra A deve mettere un altro sostituto in panca puniti per scontare la minore che né stata inflitta ad A8 a 3:30
 - La penalità di cattiva condotta di A8 inizierà a 10:00 (penalità ritardata)
 - Se non vengono inflitte ulteriori penalità alla squadra A e non vengono segnati gol dopo che sono terminati i 5 minuti della penalità a 10:00, le squadre giocheranno 5 contro 5.

ARTICOLO 514 – INFLIGGERE LE PENALITÀ

A - Referee Procedure

1. Per segnalare una penalità ritardata l'Arbitro deve alzare il braccio, ma, mentre il gioco continua, non è necessario indicare il giocatore in fallo.
2. Quando è segnalata una seconda penalità ritardata, l'Arbitro deve indicare puntando due volte con l'altro braccio il secondo giocatore, mentre deve continuare a tenere alzato l'altro braccio fino a quando il gioco non sarà interrotto.

C - Situazioni

Situazione 1

E' stata segnalata una penalità alla squadra A e un giocatore della squadra B tira il disco in porta, il portiere controlla il disco e lo dirige deliberatamente con il suo guanto ad un compagno di squadra.

Decisione: L'Arbitro dovrà interrompere il gioco.

Situazione 2

E' stata segnalata una penalità ritardata ad un giocatore della squadra A e la squadra B sostituisce il portiere con un altro giocatore. Mentre sta pattinando davanti alla porta con il disco un giocatore della squadra B è ostacolato con il bastone da un giocatore della squadra A facendo entrare il disco nella porta senza portiere della squadra non in fallo.

NEW

Decisione: Un gol non può essere valido se il disco entra nella porta senza portiere in seguito all'azione di un giocatore, alla cui squadra é stata segnalata una penalità ritardata. Vedere l'Articolo 514(c) la penalità ritardata sarà inflitta al giocatore della squadra A. L'ingaggio conseguente sarà effettuato nel punto di ingaggio più vicino alla zona di attacco in zona neutra.

Situazione 3

E' stata segnalata una penalità ritardata nei confronti di un giocatore della squadra A, e la squadra B sostituisce il portiere con un altro giocatore. Mentre sta pattinando con il disco davanti alla sua porta, un giocatore della squadra B è contrastato con il bastone da un giocatore della squadra A in modo tale che il disco entra nella porta priva del portiere.

Decisione: Il gol non è valido la penalità ritardata dovrà essere inflitta.

Situazione 4

E' stata segnalata una penalità ritardata nei confronti di un giocatore della squadra A, e la squadra B sostituisce il suo portiere con un altro giocatore. Un giocatore della squadra B è in possesso del disco, ma nel tentativo di passare il disco ad un compagno, tira il disco che deviato da un giocatore della squadra A, entra nella porta priva del portiere.

Decisione: Il gol non è valido la penalità ritardata dovrà essere inflitta.

Situazione 5

L'Arbitro ha segnalato una penalità ritardata nei confronti del giocatore n.6 della squadra A, e sta per concedere un Tiro di Rigore in seguito alla infrazione commessa da A6. Prima che il gioco venga interrotto A6 commette un'altra infrazione punibile con una penalità Minore.

NUOVO

Decisione: Se la squadra B segna il gol prima che il gioco sia interrotto il Tiro di Rigore é cancellato, ma l'Arbitro dovrà infliggere la penalità Minore al giocatore A6. Se la squadra B non segna prima che il gioco sia interrotto l'Arbitro decreterà un Tiro di Rigore alla squadra e dovrà infliggere una penalità Minore al giocatore A6. Questo giocatore dovrà recarsi immediatamente alla panca puniti dove dovrà restare indipendentemente dall'esito del tiro di rigore.

Situazione 6

Mentre una squadra è in inferiorità numerica per una penalità Minore, l'Arbitro segnala una Doppia Minore contro la stessa squadra, ma prima che il gioco venga interrotto, la squadra non in fallo segna un gol.

Decisione: Se la doppia penalità Minore è inflitta ad un unico giocatore, una penalità Minore è cancellata. Se le penalità Minori devono essere inflitte a due diversi giocatori, il Capitano dovrà scegliere quale penalità minore dovrà essere cancellata.

Situazione 7

Mentre un giocatore della squadra A sta scontando una penalità minore, l'Arbitro segnala una penalità ritardata contro un giocatore della squadra A. Prima che il gioco venga interrotto, un altro giocatore della squadra A lancia il suo bastone verso il disco nella sua zona di difesa, ma la squadra B segna un gol.

Decisione: Il gol segnato dalla squadra B cancella il tiro di rigore. Il giocatore che sta scontando la penalità minore resta in panca puniti, ma la penalità minore ritardata che avrebbe dovuto essere inflitta al giocatore sul ghiaccio viene cancellata dal gol.

Situazione 8

Una penalità viene inflitta ad un giocatore che non è inserito nel foglio di arbitraggio.

Decisione: Il giocatore sarà inviato allo spogliatoio. Qualsiasi giocatore, escluso il portiere, potrà essere designato dall'allenatore, tramite il capitano, a scontare la penalità.

Situazione 9

Ad un giocatore è inflitta una penalità Maggiore più una penalità di Partita per Cattiva Condotta e poi una penalità di partita per un altro fallo, non importa se prima o dopo l'interruzione del gioco.

Decisione: La squadra dovrà mettere un giocatore in panca puniti per 10 minuti, durante i quali la squadra giocherà in inferiorità numerica. Nel foglio di arbitraggio saranno registrati a carico del giocatore 5 minuti più 20 minuti più 25 minuti.

ARTICOLO 523 – CARICA DA TERGO

B – Interpretazione

1. Il termine "in qualsiasi maniera" comprende tutte le azioni come bastone alto, carica con il bastone, carica scorretta, ecc. esclusa l'ostruzione.
2. Una carica da tergo contro la balaustra o contro i pali della porta, soprattutto in un punto dove un giocatore non è in grado di difendersi, deve essere punita. L'Arbitro deve applicare rigorosamente questa regola.

3. Se un giocatore volta le spalle per ricevere un colpo o una carica da tergo, ciò non sarà da punire come “carica da tergo”, per il fatto che il giocatore è consapevole della carica. Tale fallo sarà punito come “carica alla balaustra” o come “carica scorretta”.

C – Situazioni

Situazione 1

Un giocatore della squadra A durante un contropiede viene caricato da tergo da un giocatore della squadra B. L'Arbitro infligge una penalità per carica da tergo e decreta un tiro di rigore.

Decisione: Il giocatore della squadra A effettuerà il tiro di rigore, ma il giocatore della squadra B che ha commesso il fallo dovrà scontare la automatica penalità di cattiva condotta.

ARTICOLO 528 – PUGNI O GIOCO DURO

A – Procedura dell'Arbitro

1. Se dopo una interruzione si verificano situazioni con spinte e strattoni, l'Arbitro deve ammonire l'allenatore o il capitano di ciascuna squadra.
2. Se dopo l'ammonizione continuerà tale situazione, l'Arbitro infliggerà penalità minori per eccessiva durezza. Se tali incidenti continuano nelle successive interruzioni, l'Arbitro potrà infliggere penalità di cattiva condotta.
3. Se si presenta una tale situazione è giustificata l'imposizione di più penalità di partita per cattiva condotta. L'Arbitro deve controllare che tutte le penalità inflitte vengano registrate nel foglio di arbitraggio.

B – Interpretazioni

1. Se in base a questo articolo è inflitta una penalità Maggiore più una penalità di Partita per Cattiva Condotta sarà annotata e annunciata come Gioco Duro.
2. Se è inflitta una penalità di Partita secondo questo articolo, è annotata e annunciata come Rissa.
3. Le risse ed il gioco duro devono essere punite anche se i giocatori indossano ancora i loro guanti.
4. In una situazione di rissa è possibile che a un giocatore sia inflitta una penalità di Partita e ad un altro giocatore una Maggiore più la penalità di Partita per Cattiva Condotta.
5. Per gioco duro può essere inflitta una penalità Minore, una doppia Minore o una penalità Maggiore più penalità di Partita per Cattiva Condotta.

6. In qualsiasi momento venga decretata una penalità di Partita per Rissa, sia che vengano puniti uno o entrambi i giocatori, l'evento può essere classificato come lotta. Nel caso di una reazione da parte di un giocatore, può essere inflitta una penalità Maggiore più penalità di Partita per Cattiva Condotta.
7. Ad un giocatore cui è stata inflitta una penalità di Partita e che continua nella rissa, non può essere più inflitta una penalità di Partita per Cattiva Condotta.
8. A due giocatori può essere inflitta una penalità di Partita per rissa senza che vi sia un aggressore o un istigatore.
9. Se è chiaro quale sia il l'istigatore o l'aggressore, a questo giocatore può essere inflitta la penalità di Partita e all'altro una Maggiore più la penalità di Partita per Cattiva Condotta a seconda della gravità della reazione.
10. La regola del "terzo uomo coinvolto nella rissa" si applica solo al primo giocatore che interviene durante un alterco. Infliggere una sola penalità durante l'alterco, dipende se il giocatore venga o meno ritenuto coinvolto nel fatto.
11. La penalità di partita per cattiva condotta deve essere inflitta solo al primo giocatore che interviene in una situazione dove una penalità di partita o penalità maggiore più penalità di partita per cattiva condotta è stata inflitta ad uno o a entrambi i giocatori.
12. Far cadere o spingere il casco di un avversario fuori dalla normale posizione in cui deve essere indossato DOVRA' essere punito come "Gioco duro".

NUOVO

13. Ai sensi dell'Articolo 528 (f) a un giocatore coinvolto in un alterco o in una rissa con un altro giocatore, l'Arbitro può infliggere a uno o a entrambi Cattiva Condotta, penalità di Partita per Cattiva Condotta o penalità di Partita.
14. Ai sensi dell'Articolo 528 (f) a un giocatore coinvolto in un alterco o in una rissa con un Dirigente o con un Addetto alla squadra, l'Arbitro può infliggere al Dirigente o all'Addetto alla squadra solo penalità Partita per Cattiva Condotta o penalità Partita, ma al giocatore può infliggere Cattiva Condotta, penalità di Partita per Cattiva Condotta o penalità di Partita.

C – Situazioni

Situazione 1

Due giocatori stanno lottando vicino alla panca dei giocatori. Un giocatore mentre si trova nella panca dei giocatori, interviene nella rissa.

NUOVO

Decisione: Al giocatore nella panca dei giocatori dovrà essere inflitta una penalità di Partita per Cattiva Condotta o penalità Partita a seconda del grado di coinvolgimento. Questo giocatore è classificato anche come "terzo uomo coinvolto" nell'alterco.

Situazione 2

Un giocatore, sul ghiaccio o fuori dal ghiaccio, è coinvolto in una rissa con una Dirigente o un Addetto alla squadra che è fuori dal ghiaccio.

NUOVO

Decisione: L'Arbitro dovrà infliggere penalità Partita Cattiva Condotta o penalità Partita ad entrambi a seconda del loro grado di coinvolgimento.

Articolo 534 – Ostruzionismo

B – Interpretazione

1. Un attaccante ha la possibilità di pattinare attraverso l'area di porta, sia davanti che dietro il portiere
2. Se un giocatore attaccante, mentre pattina nell'area di porta, ha un contatto con il portiere, o se un giocatore viene urtato dal portiere che pattina indietro per rientrare nella sua area, al giocatore deve essere inflitta una penalità minore per ostruzione.

Articolo 534 - Ostruzionismo

Articolo 554b) – Spostamento della Porta

B - Interpretazione

In riferimento alla sezione (d) di entrambi gli articoli il disco deve trovarsi in zona neutra o in zona di difesa per della squadra in fallo per concedere un gol.

Articolo 539 - Sgambetto

C – Situazioni

Situazione 1

In una situazione di contropiede il portiere esce dalla sua area e commette un fallo sul giocatore, a causa del quale il giocatore non segna un goal.

Decisione: L'Arbitro deve infliggere al portiere una penalità minore o maggiore più automatica la penalità di partita per cattiva condotta, a seconda se il fallo ha causato o meno una ferita.

ARTICOLO 540 – COLPI ALLA TESTA E ALLA ZONA DEL COLLO

B – Interpretazione

1. Una carica con il bastone alla testa o alla zona del collo deve essere punita come “Carica alla testa” e punita ai sensi di questo articolo.
2. I pugni che colpiscono la zona della testa durante una rissa o durante un alterco dovranno essere puniti ai sensi dell’Art. 528 Pugni e gioco duro.

ARTICOLO 541 – CARICA NELL’HOCKEY FEMMINILE

B – Interpretazione

1. Lo scopo di questa regola è quello di ridurre al minimo la possibilità di infortuni causati dal contatto fisico. Pertanto ogni contatto evidente o intenzionale, allo scopo di esercitare una violenza fisica verso una giocatrice avversaria (senza l'intento di giocare il disco) deve essere punito ai sensi di questo articolo. Il contatto accidentale durante il normale svolgimento del gioco, ai sensi di questo articolo, non dovrà essere punito.
2. Nell’ hockey Femminile può verificarsi il contatto e l’Arbitro deve giudicarlo sulla base dell’intenzione della giocatrice che ha iniziato il contatto. La giocatrice che incomincia a caricare deve essere punita se la sua intenzione non è quella di giocare il disco ma quella di caricare l’avversaria. Tutte le giocatrici devono avere come obiettivo primario il disco e l’Arbitro deve consentire loro di lottare per il disco.
3. Il provocare una collisione intenzionale o il tentare di intensificare una collisione deve essere punito. Ciò include tutti i casi nei quali una giocatrice va contro un’avversaria che sta arrivando dalla parte opposta, causando in tal modo una carica. La giocatrice non deve essere punita se la sua intenzione è quella di giocare il disco anche se involontariamente provoca una collisione con l’avversaria.
4. Per entrare in possesso del disco, non è consentito pattinare verso o contro una giocatrice ignara (che non si aspetta la carica). Questo vale ogni volta che una giocatrice è in attesa di ricevere il disco o si sta muovendo verso il disco. Se una giocatrice si pone in una posizione stazionaria sul ghiaccio, è compito delle giocatrici avversarie di evitarla, pattinando intorno a lei.
5. Per entrare in possesso del disco lungo la balaustra, alle giocatrici è consentito di appoggiarsi alle avversarie causando un contatto del corpo. Tale azione non sarà considerata illegale purché rimanga al livello di “contatto” e non raggiunga il livello di “carica”.

6. Se due o più giocatrici sono molto vicine e stanno lottando per conquistare il disco lungo la balaustra, qualsiasi carica intenzionale dovrà essere punita. Ciò comprende spinte, spintoni, contatto con le spalle o bloccare l'avversaria contro la balaustra. Per cui, qualsiasi contatto volontario con il corpo, non diretto verso il disco, dovrà essere punito.
7. Alle giocatrici è consentito di "mantenere la propria posizione" ogni volta che essa è stata stabilita sul ghiaccio. A nessuna è richiesto di spostarsi dalla linea di provenienza di una avversaria, per evitare una collisione. Qualsiasi movimento effettuato per andare contro l'avversaria dovrà essere punito con una penalità minore per carica.

Articolo 550 – Offese ad un Ufficiale di Gara e Comportamento Antisportivo dei Giocatori

B- Interpretazione

1. In nessun momento l'Arbitro deve permettere che sia usato un linguaggio offensivo nei suoi confronti. Un commento alla persona dell'Arbitro da parte di un giocatore in qualsiasi momento deve essere punita con la penalità di Cattiva Condotta.

NUOVO

2. In accordo con l'articolo 550(g,h), questa situazione è applicata quando il portiere è sul ghiaccio. Quando il portiere è fuori dal ghiaccio, applicare l'Articolo 569 (e).

C - Situazioni

Situazione 1

NUOVO

Un giocatore ha sangue dal naso o dalla bocca, lo raccoglie nella mano e getta il liquido raccolto nella sua mano contro un avversario.

Decisione: Questa azione è classificata come "Sputare" e al giocatore dovrà essere inflitta una penalità di Partita.

Articolo 551 - Offese ad un Ufficiale di Gara e COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO DEI DIRIGENTI O ADDETTI ALLA SQUADRA

A – Procedura dell'Arbitro

1. Un Arbitro può infliggere due penalità minori di panca all'allenatore prima di espellerlo con la penalità di partita per cattiva condotta.
2. Ad un Allenatore non può essere inflitta una penalità di cattiva condotta.
3. Le possibili opzioni per un Arbitro nell'infliggere penalità alle persone addette alla squadra sono: Penalità minore di panca, Penalità minore di panca più Penalità di partita per cattiva condotta, oppure Penalità di partita.

4. Una penalità di Partita per Cattiva Condotta ad un Dirigente o a un Addetto alla squadra ai sensi dell'Articolo 551 (b) e (c), non comporta automaticamente una penalità Minore di panca alla squadra.
5. Se ad un addetto alla panca dei giocatori viene inflitta una penalità di Partita per Cattiva Condotta o una penalità di Partita, egli dovrà recarsi immediatamente allo spogliatoio e restarvi fino alla fine dell'incontro.
6. Se viene inflitta una penalità di Partita ad un Dirigente o a un Addetto alla squadra, chi rimane degli Addetti alla squadra, dovrà designare per mezzo del capitano, un giocatore che dovrà scontare in panca puniti i 5 minuti della penalità. La squadra durante questo tempo giocherà in inferiorità numerica, a meno che non vi siano altre situazioni previste da altri articoli.

B – Interpretazione

1. Non possono essere inflitte penalità per le infrazioni che possono verificarsi durante il riscaldamento, prima dell'incontro. In ogni caso, ai sensi dell'Articolo 510 – Punizioni supplementari, un'azione disciplinare potrà essere avviata dalle autorità preposte.

NUOVO

2. In accordo con l'articolo 551(e,f), questa situazione è applicata quando il portiere è sul ghiaccio. Quando il portiere è fuori dal ghiaccio, applicare l'Articolo 569 (e).

Articolo 554 Ritardo del Gioco

Articolo 554(c) – Tirare o Lanciare il Disco Fuori dal Campo di Gioco

B – Interpretazione

NUOVO

Per "**campo di gioco**" in questo articolo si intende la superficie ghiacciata e lo spazio sopra le balaustre e il vetro protettivo.

C - Situazione

NUOVO

Situazione 1

Un giocatore o il portiere tira il disco fuori dal campo di gioco sopra il vetro protettivo, la balaustra o la protezione o fuori dalla balaustra nella panca dei giocatori o nella panca puniti.

Decisione: Al giocatore o al portiere dovrà essere inflitta una penalità Minore.

Situazione 2

NUOVO

Un giocatore o il portiere tira il disco che dopo aver colpito il vetro protettivo esce dal campo di gioco.

Decisione: Al giocatore o al portiere non dovrà essere inflitta automaticamente una penalità Minore.

Situazione 3

Il disco tirato colpisce il bastone di un giocatore o il bastone del portiere o qualsiasi parte del loro equipaggiamento e senza volerlo é deviato fuori dalla balaustra.

Decisione: Nessuna penalità deve essere inflitta.

Situazione 4

Il disco tirato é preso dal portiere che poi lo lancia deliberatamente con il bastone o con i guanti o con il braccio o con la piastra direttamente fuori dalla balaustra.

Decisione: Al portiere dovrà essere inflitta una penalità Minore.

NUOVO

Situazione 5

Un giocatore o il portiere tira il disco attraverso una porta aperta.

Decisione: Nessuna penalità dovrà essere inflitta.

NUOVO

Situazione 6

Un giocatore o il portiere tira il disco direttamente alla panca dei giocatori.

Decisione: Una penalità Minore al giocatore o al portiere.

NUOVO

Situazione 7

Un giocatore è appoggiato alla balaustra in panca dei giocatori. Il disco tirato colpisce il giocatore causando una interruzione di gioco.

Decisione: Una penalità Minore al giocatore che ha tirato il disco.

NUOVO

Situazione 8

Durante un tiro di rigore un giocatore tira il disco direttamente fuori dal campo di gioco.

Decisione: Nessuna penalità.

ARTICOLO 554(D) – MESSA A PUNTO DELL'EQUIPAGGIAMENTO

B - Interpretazione

1. L'Arbitro, senza ammonizione, dovrà infliggere una penalità Minore per Ritardo del Gioco al portiere che deliberatamente si toglie il casco e/o la protezione del viso, nel tentativo di fermare il gioco, (vedi anche l'Articolo 234).

554(e) – Giocatore ferito che rifiuta di lasciare il Ghiaccio

B - Interpretazione

1. Se un giocatore ferito rifiuta di uscire dal campo, dopo un'ammonizione gli deve inflitta una penalità minore. Se il giocatore rifiuta ancora di abbandonare il ghiaccio, gli deve essere inflitta una penalità di cattiva condotta ai sensi dell'articolo 550 (c). Questa situazione si applica nei confronti di un giocatore che vuole rimanere sul ghiaccio quando riprende il gioco, dopo una interruzione causata dal suo incidente.

554(f) – Più di un Cambio Dopo che é stato segnato un Gol

A – Procedura dell'Arbitro

1. Se una squadra ha più di un cambio di giocatori sul ghiaccio dopo che un gol è stato segnato, l'Arbitro avvertirà entrambe le squadre che se si ripeterà tale comportamento la squadra verrà punita con una penalità minore di panca.

554 (g) – VIOLAZIONE DELLA PROCEDURA DELL'INGAGGIO

B – Interpretazione

NUOVO

La sezione b) di questo articolo si riferisce alla seconda violazione della stessa squadra durante lo stesso ingaggio. Qualsiasi giocatore può scontare la penalità.

554 (h) – RITARDO DELLA FORMAZIONE DI INIZIO

B – Interpretazione

NUOVO

Il “*numero richiesto*” in questo articolo indica il numero massimo dei giocatori consentiti per partecipare al gioco ai sensi degli articoli (5 giocatori più il portiere – se la squadra gioca al completo, 4 o 3 più il portiere – se la squadra è in inferiorità numerica).

Articolo 555 – Equipaggiamento Irregolare o Pericoloso

A – Procedura dell'Arbitro e del Linesman

1. L'Arbitro deve prima ammonire le squadre per la prima irregolarità concernente l'equipaggiamento. Questa ammonizione si riferirà a tutto l'equipaggiamento. Dopo questa prima ammonizione, l'Arbitro dovrà punire le infrazioni che successivamente si potranno verificare.
2. I Linesman non possono né ammonire né infliggere penalità per irregolarità concernenti l'equipaggiamento.

3. Se un bastone risulta essere irregolare, deve essere restituito alla squadra e il giocatore andrà in panca puniti. Un compagno di squadra sul ghiaccio porterà un bastone regolare al giocatore penalizzato alla panca puniti, ma senza causare un ritardo del gioco.

B – Interpretazione

1. L'Arbitro può decidere se un bastone è pericoloso. Se ritiene che il bastone è un equipaggiamento pericoloso, può impedire che venga usato per giocare, ma in tal caso nessuna penalità viene inflitta.
2. Non sono permesse vernici fluorescenti e pertanto devono essere rimosse. Se un giocatore rifiuta di farlo gli deve essere inflitta una penalità per cattiva condotta.
3. Se un giocatore o il portiere usa un bastone irregolare, indossa equipaggiamenti non regolamentari o pattini pericolosi, dopo essere stato ammonito, gli deve essere inflitta una penalità per Cattiva Condotta.
4. La pala del bastone con doppia curvatura deve essere classificata come equipaggiamento pericoloso.
5. Una curvatura irregolare della pala può essere rilevata lungo la linea dall'attrezzo per misurare, in ogni punto della pala stessa.
6. Al portiere non è consentito di indossare maglie eccezionalmente lunghe che potrebbero fornire un aiuto per fermare il disco. L'Arbitro può richiedere che il portiere cambi o metta in regola la maglia. Se il portiere rifiuta di cambiare la maglia, dopo un'ammonizione gli deve essere inflitta una penalità per Cattiva Condotta.
7. In riferimento all'articolo 555 (g), al giocatore che continua a giocare o non rientra alla panca dei giocatori dopo aver perso il casco, deve essere inflitta automaticamente una penalità Minore. L'Arbitro dovrà punirlo senza ammonire.
8. In riferimento all'articolo 555 (g), al giocatore deve essere inflitta una penalità Minore se continua a partecipare in ogni modo al gioco.

C – Situazioni

Situazione 1

Ad un giocatore dopo una carica, si slaccia la cinghia del casco.

Decisione: Il giocatore può continuare a giocare fino all'interruzione del gioco o fino a quando non lascia il ghiaccio. Fintanto che egli non perde il casco, nessuna penalità può essere inflitta.

ARTICOLO 556 – BASTONE ROTTO

A – Procedura dell'Arbitro e del Linesman

1. Gli arbitri non devono consegnare il bastone rotto ad uno spettatore o lanciarlo oltre la balaustra. I bastoni rotti devono essere consegnati nella cabina di cronometraggio.

B – Interpretazione

Se la parte finale di un bastone di metallo si stacca, il bastone deve essere considerato come bastone rotto.

C – Situazioni

Situazione 1

Un giocatore dalla panca dei puniti passa un bastone ad un compagno che si trova sul ghiaccio e che ha rotto il suo bastone.

Decisione: Al giocatore che riceve il bastone deve essere inflitta una penalità minore, ma nessuna penalità deve essere inflitta al giocatore che ha dato il suo bastone al compagno.

Situazione 2

Un giocatore che ha rotto il suo bastone, ne raccoglie uno che è stato lanciato dalla panca dei giocatori.

Decisione: Al giocatore non deve essere inflitta una penalità, ma l'Arbitro penalizzerà ai sensi dell'articolo 550 (g,h) o dall'articolo 551 (e,f).

Situazione 3

Un giocatore della squadra A che ha rotto il suo bastone, ne raccoglie uno che è stato lanciato dalla panca dei giocatori della squadra B, per un loro giocatore che pure aveva rotto il bastone.

Decisione: Al giocatore della squadra A che raccoglie il bastone non deve essere inflitta una penalità, ma alla squadra B sarà inflitta una penalità come stabilisce l'articolo 550 (g,h) o l'Articolo 551 (e,f).

Situazione 4

Dalla panca viene lanciato sul ghiaccio un bastone da portiere verso il portiere stesso.

Decisione: Nessuna penalità deve essere inflitta al portiere, ma alla squadra deve essere inflitta una penalità come stabilisce l'articolo 550 (g,h) o l'articolo 551 (e,f).

Situazione 5

Un portiere ha perso o rotto il suo bastone. Un compagno di squadra che si trova sul ghiaccio, cerca di tirare il bastone verso il suo portiere.

Decisione: Nessuna penalità deve essere inflitta al portiere e al suo compagno di squadra, purché tale azione non rientri sotto la competenza degli articoli 569.

Situazione 6

Un giocatore mentre sta portando il bastone al portiere, che lo ha perso o rotto, decide di partecipare al gioco. Per partecipare al gioco lascia cadere il bastone del portiere.

Decisione: Nessuna penalità può essergli inflitta poiché mentre portava il bastone non ha partecipato in alcun modo al gioco. Nessuna penalità deve essere inflitta se porta il bastone al portiere, anche se si trova vicino al gioco, purché lasci cadere il bastone se viene coinvolto in una situazione di gioco.

Situazione 7

Il giocatore A5 sta partecipando al gioco senza bastone. Il compagno A8 gli passa il suo bastone, e A11 passa il suo bastone a A8 e il gioco continua.

Decisione: Non vi è un limite al numero di volte che un bastone può passare da un giocatore ad un altro, tante volte fino a quando l'ultimo giocatore riceve un bastone secondo le regole.

ARTICOLO 557 – CADUTA SUL DISCO DI UN GIOCATORE

C – Situazioni

Situazione 1

Mentre il disco si trova nell'area di porta, un giocatore che si trova fuori dall'area, spinge o porta fuori dall'area il disco nascosto con il suo corpo, senza peraltro coprire o raccogliere il disco quando esso si trova ancora nell'area.

Decisione: L'Arbitro deve infliggere al giocatore una penalità minore. Il fattore determinante è la posizione del disco quando è stato nascosto e il gioco è stato interrotto.

Situazione 2

Un giocatore che si trova nell'area di porta, spinge o porta il disco che si trova fuori dall'area, entro dall'area, e poi si getta su di esso coprendolo.

Decisione: L'Arbitro deve concedere un tiro di rigore alla squadra non in fallo. Il fattore importante è la posizione del disco quando è stato nascosto e il gioco è stato interrotto.

Articolo 559 – Gioco del Disco con la mano da parte di un Giocatore

B – Interpretazione

1. Se un giocatore chiude nella sua mano il disco e poi lo lascia cadere immediatamente senza guadagnare alcun vantaggio da tale azione o non tenti di ricavare un vantaggio, si può lasciare che il gioco continui. Comunque se vi è un ritardo nel lasciar cadere il disco, il gioco deve essere fermato senza che alcuna penalità venga inflitta.
2. Se un giocatore rinchiude nella sua mano un disco che aveva recuperato dal suo corpo oppure effettua alcune pattinate dopo aver rinchiuso il disco nella sua mano, il gioco deve essere fermato e una penalità deve essere inflitta.
3. Se un disco tocca il guanto del giocatore senza che egli lo trattenga, non si deve fermare il gioco né penalizzare.

ARTICOLO 560 – GIOCO DEL DISCO CON LA MANO DA PARTE DI UN PORTIERE

B – Interpretazione

1. Se un portiere lancia il disco verso la porta avversaria e un giocatore avversario lo gioca per primo, il gioco non deve essere interrotto e nessuna penalità deve essere inflitta al portiere.

Articolo 564 – Giocatori che lasciano le Panche durante un Alterco

B – Interpretazione

NUOVO

1. Se il primo giocatore che abbandona la panca durante un alterco arriva dalla panca puniti, gli deve essere inflitta una penalità Minore più penalità Partita per Cattiva Condotta per aver lasciato la panca puniti (vedi Articolo 563 (b) più una Doppia penalità Minore più penalità Partita per Cattiva Condotta per essere il primo giocatore che abbandona la panca (vedi Articolo 564 (b)).
2. Se viene applicato l'Articolo 564 (b) allora può essere applicato anche l'Articolo 564 (c) con l'imposizione delle penalità di Cattiva Condotta.

Articolo 565 – Addetti alla Squadra che Abbandonano la Panca giocatori

B – Interpretazione

NUOVO

1. Nessuna penalità deve essere inflitta al dottore (o al designato) che entra sul ghiaccio senza il permesso dell'Arbitro durante un'interruzione del gioco per soccorrere un giocatore ferito.

2. Nel caso di un giocatore ferito, l'Arbitro inviterà immediatamente sul ghiaccio il dottore (o il designato)

Articolo 569 – Lancio del Bastone o di Qualsiasi Oggetto nel Campo di Gioco

B – Interpretazione

1. Se un bastone, o una parte qualsiasi di esso, o qualunque altro oggetto è lanciato o tirato verso il disco o verso il giocatore che controlla il disco in zona neutra o in zona di attacco da:
 - Un giocatore sul ghiaccio:
 - i. Infliggere una penalità Minore al giocatore
 - Un giocatore identificato fuori dal ghiaccio, dalla panca giocatori (vedi Art. 550(g))
 - i. Infliggere penalità Minore più automatica penalità Partita Cattiva Condotta
 - Un giocatore non identificato fuori dal ghiaccio, dalla panca giocatori
 - i. Infliggere penalità Minore di Panca (vedi Articolo 550 (g))
2. Se un bastone, o qualsiasi altro oggetto è lanciato o tirato verso il disco o verso il giocatore che controlla il disco in zona di difesa da:
 - Un giocatore sul ghiaccio:
 - i. Decretare un Tiro di Rigore
 - Un giocatore identificato fuori dal ghiaccio, dalla panca giocatori (vedi Art. 550(g))
 - i. Decretare un Tiro di Rigore e una penalità Partita Cattiva Condotta al giocatore
 - Un giocatore non identificato fuori dal ghiaccio, dalla panca giocatori
 - i. Decretare un Tiro di Rigore
3. Quanto sopra vale anche per i giocatori che lanciano il bastone o qualsiasi oggetto dalla panca puniti.

4. Se un bastone, o una parte qualsiasi di esso, o qualunque altro oggetto è lanciato sul ghiaccio in direzione del disco o del giocatore che controlla il disco in zona neutra o in zona di attacco da:
 - Un Addetto alla Squadra identificato dalla panca giocatori (vedi Art. 551 (e))
 - i. Decretare penalità Partita Cattiva Condotta all'Addetto più Minore di Panca alla squadra
 - Un Addetto alla Squadra non identificato, dalla panca giocatori (vedi Art. 551 (f))
 - i. Infliggere una penalità Minore di Panca.
5. Se un bastone, o una parte qualsiasi di esso, o qualunque altro oggetto è lanciato sul ghiaccio in direzione del disco o del giocatore che controlla il disco in zona di difesa da:
 - Un Addetto alla Squadra identificato dalla panca giocatori (vedi Art. 551 (e))
 - i. Decretare un Tiro di Rigore e più infliggere penalità Partita Cattiva Condotta all'Addetto
 - Un Addetto alla Squadra non identificato, dalla panca giocatori (vedi Art. 551 (f))
 - i. Decretare un Tiro di Rigore.
6. Se il portiere è stato tolto dal ghiaccio. L'Articolo 569 (e) sostituisce gli altri articoli e un gol deve essere decretato a favore della squadra non in fallo. In questo caso se la persona è identificato (Giocatore, portiere o Addetto alla Squadra) gli dovrà essere inflitta una penalità Partita per Cattiva Condotta (vedi Articolo 550 (g) e Articolo 551 (e)). Se la persona (giocatore, portiere o Addetto alla Squadra) non è identificato verrà solo concesso il gol.
7. In riferimento alla sezione e) di questo articolo, per concedere un gol il disco dovrà essere fuori dalla linea blu della zona di difesa della squadra non in fallo quando un bastone o qualsiasi oggetto è lanciato dalla panca della squadra in fallo.

C – Situazioni

Situazione 1

Un bastone è tirato o lanciato da un giocatore sul ghiaccio verso un compagno sul ghiaccio che ha perso o rotto il suo bastone. Ciò avviene lontano dal gioco (fuori dall'area del gioco) senza interferire in alcun modo con il gioco.

Decisione: Nessuna penalità è inflitta al giocatore che lancia o tira il bastone in tale situazione. La stessa interpretazione si applica se un bastone è lanciato o tirato al portiere.

Situazione 2

Una squadra sostituisce il portiere con un altro giocatore. Prima di lasciare l'area di porta il portiere mette il suo bastone davanti alla porta. La sua squadra segna un gol.

Decisione: Se l'Arbitro vede il bastone davanti alla porta nell'area prima che il sia segnato, il gol deve essere annullato e al portiere deve essere inflitta una penalità minore per ostruzione.

Situazione 3

Un portiere mentre lascia il ghiaccio per essere sostituito da un altro fa cadere o piazza il proprio bastone di fronte alla porta.

Decisione: Al portiere deve essere inflitta una penalità minore per ostruzione sia che l'Arbitro abbia o non abbia visto il fatto. Se il disco non entra in porta a causa del bastone, l'Arbitro deve decretare un gol di diritto. E' responsabilità del portiere mantenere l'area della sua porta libera da qualsiasi ostacolo che possa impedire un gol.

Situazione 4

Un portiere lascia il ghiaccio e fa cadere o piazza il suo bastone sul ghiaccio ad una distanza considerevole dall'area di porta.

Decisione: Nessuna penalità al portiere se l'Arbitro non ha rilevato il fatto. Se l'Arbitro osserva l'azione, una penalità minore deve essere inflitta. Se il disco non entra in porta a causa del bastone, l'Arbitro deve decretare un gol di diritto.

Articolo 570 – Lancio del Bastone o di qualsiasi Oggetto durante un Contropiede

B – Interpretazione

1. Se il portiere si trova sul ghiaccio, nessun gol di diritto può essere concesso.
2. Se il portiere è sul ghiaccio ma fuori dalla porta e lancia il bastone, la situazione può essere ritardata prima che, all'interruzione del gioco, venga concesso il tiro di rigore.

C – Situazioni

Situazione 1

Alla squadra A viene segnalata una penalità ritardata, e la squadra B sostituisce il portiere con un altro giocatore. Prima dell'interruzione del gioco, un giocatore della squadra B lancia il suo bastone verso il disco nella propria zona di difesa.

NUOVO

Decisione: L'infrazione del lancio del bastone da parte di un difensore nella propria zona di difesa deve essere punita. Alla squadra A dovrà essere concesso un gol, e poiché il lancio del bastone non può essere cancellato il giocatore che ha causato una penalità ritardata dovrà andare in panca puniti per scontare la sua penalità.

ARTICOLO 571 – PREVENZIONE DELLE INFEZIONI CON IL SANGUE

B – Interpretazione

1. Un giocatore la cui maglia è sporca di sangue può indossarne un'altra con un numero diverso, comunicando al Marcatore Ufficiale il nuovo numero.
2. Se un ufficiale di gara ha la divisa sporca di sangue, prima di riprendere il gioco deve provvedere alla pulizia. Ugualmente, se un ufficiale di gara è ferito, la ferita deve essere ricucita prima che esso riprenda ad arbitrare.
3. Oggetti sporchi di sangue non devono essere usati durante il gioco.
4. Se la superficie del ghiaccio o le attrezzature del campo sono sporche di sangue, l'Arbitro deve assicurarsi che le macchie di sangue vengano rimosse alla prima interruzione di gioco.
5. Giocatori sanguinanti o ricoperti di sangue, possono tornare sul ghiaccio solo dopo che le ferite sono state medicate, le macchie di sangue rimosse e il loro equipaggiamento è stato pulito o sostituito.

Articolo 573 – Troppi Giocatori sul Ghiaccio

C - Situazioni

NUOVO

Situazione 1

Un portiere è stato tolto dal ghiaccio per un altro giocatore e un avversario è in possesso del disco. Durante il gioco il portiere rientra in campo senza ostacolare il giocatore in possesso del disco (vedi Articolo 534 8d) tentando solo di fermare il tiro in porta, per cui la sua squadra ha troppi giocatori sul ghiaccio.

Decisione: L'Arbitro dovrà infliggere una penalità per troppi giocatori in campo alla squadra in fallo. Se tale situazione si verifica negli ultimi due minuti della partita o in qualsiasi momento durante il tempo supplementare, l'Arbitro dovrà decretare un Tiro di Rigore alla squadra non in fallo.

Articolo 591 – Portiere oltre la Linea Rossa di Centro Campo

C – Situazioni

Situazione 1

Un portiere, i cui pattini sono oltre la linea rossa di centro campo, gioca il disco che si trova ancora nella propria metà campo alla linea rossa di centro.

Decisione: L'Arbitro deve infliggere una penalità minore. Il fattore determinante è la posizione dei pattini e non la posizione del disco.

Situazione 2

Durante l'interruzione di gioco dopo che la squadra A ha segnato un gol, il portiere della squadra A attraversa la linea rossa di centro campo per festeggiare con i compagni il gol e poi ritorna alla sua porta. Questa azione non provoca un ritardo del gioco e egli non compie alcun gesto nei confronti della squadra avversaria.

Decisione: L'Arbitro non deve infliggere la penalità minore al portiere, poiché egli ha attraversato la linea rossa di centro campo durante una interruzione di gioco.

ARTICOLO 592 – PORTIERE CHE SI RECA ALLA PANCA DEI GIOCATORI DURANTE UNA INTERRUZIONE DI GIOCO

A – Procedure dell'Arbitro e del Linesman

1. Quando vi è un lunga interruzione del gioco a causa di un giocatore ferito, per le condizioni del ghiaccio o per la pulitura della superficie ghiacciata. L'Arbitro può consentire al portiere di recarsi alla propria panca dei giocatori. In tale situazione il portiere rientrando in gioco non ha causato un ritardo del gioco.
2. Al portiere è consentito di recarsi alla panca dei giocatori durante un intervallo commerciale.

C – Situazioni

Situazione 1

Un portiere si reca alla sua panca durante una normale interruzione del gioco.

Decisione: La squadra deve cambiare il portiere oppure l'Arbitro infliggerà una penalità minore al portiere.

ARTICOLO 593 – PORTIERE CHE ABBANDONA L’AREA DI PORTA DURANTE UN ALTERCO

C – Situazioni

Situazione 1

Un portiere abbandona l’area di porta durante un alterco ed è il primo ad intervenire in una rissa.

Decisione: Gli deve essere inflitta una penalità minore per aver abbandonato l’area di porta più una penalità di partita per cattiva condotta per essere stato il terzo uomo ad intervenire in una rissa, più qualsiasi altra penalità in cui può incorrere ai sensi di questo articolo.

ALLEGATO A4.7 – COMPITI DEI LINESMEN

B – Interpretazione

NUOVO

I Linesmen possono fermare il gioco quando il disco esce dal campo di gioco, non è giocabile o è fermato da persona che non ne ha il diritto, comprendendo le situazioni in cui il disco è tirato direttamente fuori dal campo di gioco. Nel caso in cui il disco è tirato direttamente fuori dal campo di gioco e il Linesman ferma il gioco poiché l’Arbitro non ha visto quanto è accaduto, dovrà informare l’Arbitro di quanto è accaduto.