



**Referee Committee**

# **RACCOLTA D'INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE 2014 - 2018**

*Un complemento al libro ufficiale delle regole di gioco IIHF 2014-2018*

## **Contenuto**

### **Interpretazioni**

- **Composizione della squadra (regola 21, 202)**
- Casco e visiera (regole 31,34)
- **Paradenti giocatori Overage (regola 31)**
- Protezione della nuca o del collo (regola 35)
- Misurazione del bastone (regola 38)
- **Orologio del tempo di gioco non in esecuzione - Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione (regola 45, 94)**
- **Risettaggio del tempo di gioco sull'orologio (regola 45)**
- **Rifiuta di giocare il disco (regola 46, 114)**
- Cambiamento del campo al 3° tempo (regola 50)
- Hybrid Icing (regola 65)
- Tirare o lanciare il disco al di fuori del ghiaccio (regola 67)
- **Segnare una rete con una deviazion (regola 46,114)**
- **Giocatore lascia la panchina delle penalità troppo presto (regola 97)**
- Penalità minori - svolgimento (regola 104)
- Penalità maggiori - giocatore sostituito nel supplementare (Over-Time) (regola 105)
- **Ingiurie agli ufficiali (regola116)**
- **Comportamento antisportivo - non definito nel regolamento (regola 116, 168)**
- Interpretazione delle piste che non corrispondono al regolamento (regola 135)
- Simulazione o accentuazione (regola 138)
- Pugni ed eccessiva durezza (alterco) (regole 141, 158)
- **Bastone alto (regola 143)**
- **Bastone alto - Interpretazione ferimento**
- Esecuzione di un tiro di rigore - Controllo prima del tiro (regola 178)
- Esecuzione di un tiro di rigore - Lancio di oggetti (regola 178)
- Penalità contro il portiere - sostituito (regola 207)

### **Regolamento**

**Tempo supplementare - Svolgimento delle penalità - esempi**

**Giallo = Nuovo o ripreso dai bollettini delle regole della scorsa stagione**

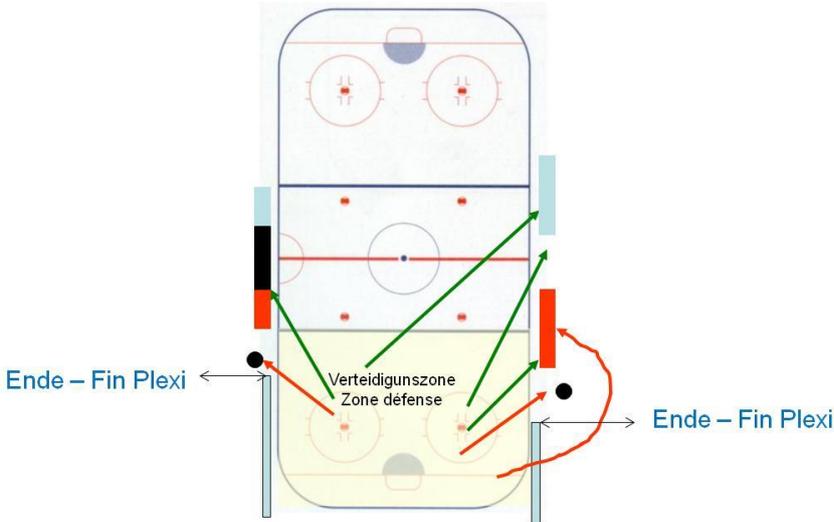
## Interpretazioni delle regole

21, 202	<p><b>Composizione della squadra</b></p> <p>Una squadra per giocare una partita deve essere in grado di mettere sul ghiaccio almeno cinque giocatori di movimento e un portiere all'inizio del gioco.</p> <p>In caso il secondo portiere non fosse presente per l'inizio della partita questa può essere iniziata lo stesso. Se il secondo portiere dovesse arrivare a partita iniziata, questo può giocare se è stato iscritto sul foglio partita già prima dell'inizio di questa. Se non dovesse arrivare un secondo portiere o questo non è stato iscritto sul foglio partita, valgono la regola 202VII e 202VIII.</p>
31,34	<p><b>Casco e visiera</b></p> <p>I guardalinee (nel sistema a due gli arbitri) controllano che i giocatori nati nel 1975 e più giovani portino una visiera.</p> <p>Le visiere devono avere un'altezza <b>minima di 7.5 cm</b> e devono essere fissate da ogni parte con due viti.</p> <p>I guardalinee comunicano le loro constatazioni all'arbitro principale (così come se il laccetto e la visiera non sono portate correttamente), che ha l'obbligo di avvertire la squadra. Qualsiasi altra infrazione relativa all'equipaggiamento scorretto è punita con una penalità disciplinare.</p>
31	<p><b>Paradenti</b></p> <p>Un giocatore overage che gioca in una categoria Juniori Top, A o B deve rispettare le regole della categoria – ovvero deve portare il paradenti.</p> <p>Se il giocatore dovesse portare un'apparecchio ortodontico che gli impedisce di mettere il paradenti, è obbligato a portare un certificato medico.</p>
35	<p><b>Protezione della nuca o del collo</b></p> <p>Il capitano della squadra A chiede all'arbitro di controllare la protezione del collo (o la visiera) del giocatore B7.</p> <p>Se il controllo rivela la correttezza della protezione significa che <b>non c'è una penalità</b> per la squadra A e in questo caso non si tratta di una misurazione. Se il controllo rivela una non conformità succede che la squadra B riceve un <b>avvertimento</b>. Tutte le altre infrazioni concernenti l'equipaggiamento (casco, visiera, giugulare, maglia, ecc.) sono punite con una penalità disciplinare (secondo la regola 555).</p>
38	<p><b>Misurazione del bastone</b></p> <p>La paletta del bastone deve avere una altezza tra 5 – 7.62 cm. Essa è misurata a 1,5 cm dalla punta della paletta.</p>
45 94	<p><b>Orologio del tempo di gioco non in esecuzione – Tempo di gioco prosegue malgrado interruzione</b></p> <p>Quando ci si accorge che l'orologio non avanza correttamente il LM/SR è tenuto a prendere in considerazione la situazione. Se una squadra si dovesse trovare in una situazione favorevole per tentare di segnare il gioco non viene interrotto. Il LM/SR deve "annotarsi" il tempo dall'inizio fino alla prossima interruzione.</p> <p>Al momento che la squadra non si trova più in una situazione favorevole il gioco viene interrotto, adattato il tempo sull'orologio e fatto l'ingaggio al punto più vicino all'interruzione.</p> <p>Quando il SR interrompe il gioco e si accorge che l'orologio prosegue, e può determinare quanti secondi sono trascorsi essi deve fare adattare l'orologio.</p>

45	<p><b>Adattamento dell'orologio dopo ingaggio errato</b></p> <p>Se è possibile determinare quanti secondi sono trascorsi l'orologio viene sempre adattato dopo un'ingaggio errato.</p> <p>Se per ragioni tecniche questo non dovesse essere possibile o il marcatore non dovesse essere in grado di adattare l'orologio, verrà recuperato il tempo perso giocando senza far partire l'orologio per i secondi persi.</p>
46, 114	<p><b>Rifiuta di giocare il disco</b></p> <p><b>Passaggio con la mano / Bastone alto</b></p> <p>L'arbitro deve interrompere il gioco se giocatori di entrambe le squadre si rifiutano di giocare il disco. (Esempio: uno non vuole l'interruzione del gioco l'altro per far scadere una penalità). Il prossimo ingaggio avrà luogo sul punto d'ingaggio più vicino della zona, nella quale il gioco è stato interrotto. (Passaggio con la mano / Bastone alto)</p> <p><b>Penalità ritardata</b></p> <p>Se l'arbitro indica una penalità ed un giocatore di questa squadra che appositamente non gioca il disco, così che la penalità già sull'orologio decada. A questo punto, l'arbitro deve interrompere il gioco. Il prossimo ingaggio avrà luogo sul punto d'ingaggio nella zona difensiva della squadra in fallo.</p>
50	<p><b>Cambiamento di campo al 3° tempo</b></p> <p>Su di una pista coperta le squadre non cambiano parte a metà del 3° tempo, a meno che la pioggia o la caduta di neve non abbiano un'influenza sullo svolgimento del gioco. In questo caso gli arbitri decideranno se vi è la necessità di cambiare campo.</p>
65	<p><b>Icing / Hybrid</b></p> <p>Se il disco è tirato dalla zona di difesa al di là della linea d'icing e al di fuori della superficie di gioco s'infliggono 2 minuti secondo la regola 135, non importa se la squadra è in superiorità o in inferiorità.</p>
67	<p><b>Tirare o lanciare il disco fuori dal ghiaccio</b></p> <p><b>Non c'è una linea immaginaria che prolunga il vetro di protezione.</b> Se il disco passa direttamente fuori dalla superficie di gioco sopra il bordo superiore del vetro di protezione della balaustra o nella rete fissata lateralmente sulla lunghezza della balaustra, dev'essere inflitta una <b>penalità minore</b>.</p> <p>Se il disco è tirato sopra la linea rossa della rete di protezione all'estremità della pista bisogna ugualmente infliggere una <b>penalità minore</b>.</p>
96V, 97I	<p><b>Segnare una rete con una deviazione</b></p> <p>Definizione di «deviazione»</p> <p>Se il disco viene deviato da una qualsiasi parte del corpo e da questa deviazione risulta che la velocità del disco non è aumentata, significa che non viene apportata nuova energia (appositamente o involontariamente) il risultato è una <b>"Rete valida"</b>.</p> <p><b>Definizione di «calciare»</b></p> <p>Calciare è un movimento del piede o della gamba con l'obiettivo di far entrare il disco in porta. Viene trasmessa energia al disco. Il aumento di velocità del disco è chiaramente visibile. Se al disco viene apportata energia il risultato è <b>"Rete non valida"</b>.</p>

97	<p><b>Abbandonare la panchina dei penalizzati</b></p> <p><b>Esempio 1</b></p> <p>Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30.          Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio.          La sua penalità termina al 06:30.          Al 05:45 la squadra A segna una rete nel momento in cui A13 si trova sul ghiaccio.          Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato.  <b>RISPOSTA:</b>  <i>La rete è valida, in quanto la penalità in quel istante era scaduta. Il giocatore A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi.</i></p> <p><b>Esempio 2</b></p> <p>Il giocatore A13 riceve 2 minuti di penalità al 08:30.          Al 07:00, per errore del marcatore, A13 torna sul ghiaccio.          La sua penalità termina al 06:40.          Questa è la prima interruzione dopo l'errore del marcatore e il SR viene subito informato.  <b>RISPOSTA:</b>  <i>In quanto il giocatore A13 si trova "illegalmente" sul ghiaccio visto che la sua penalità non era terminata la rete non è valida e A13 deve tornare sulla panchina dei penalizzati per i restanti 30" secondi.</i></p> <p><b>Esempio 3</b></p> <p>Se un giocatore rientra volontariamente sul ghiaccio prima che la sua penalità termina e la sua squadra segna un gol, questo verrà annullato e gli verrà inflitta una penalità minore per aver lasciato la panchina prima previsto.          Questo vale anche se la rete viene segnata dopo lo scadere della penalità.</p> <p><b>Esempio 4</b></p> <p>Se un giocatore rientra dalla panchina dei penalizzati "illegalmente" e la squadra segna un gol, la rete è valida? La penalità viene annullata?  <b>RISPOSTA:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. La rete è valida</li> <li>2. Vista la rete la sua penalità viene annullata. Il giocatore deve tornare sulla panchina dei penalizzati per scontare la penalità per aver lasciato la panchina troppo presto.</li> </ol>
104	<p><b>Penalità minore - svolgimento</b></p> <p>Un giocatore della squadra A e un giocatore della squadra B si trovano sulla panca delle penalità per scontare una penalità minore. Si gioca 4 contro 4. Alla fine delle loro penalità l'ufficiale in panchina non li lascia tornare sul ghiaccio e le squadre continuano a giocare 4 contro 4. 10 " più tardi la squadra A segna una rete.          Questa <b>rete</b> è <b>valida</b> in quanto nessuna squadra è stata svantaggiata per colpa dell'errore del ufficiale in panchina. L'arbitro deve redigere un rapporto presso l'autorità competente.  <i>Risposta IIHF del 4.2.2005.</i></p>
105	<p><b>Penalità maggiore – Giocatore sostituito nel supplementare (Over Time)</b></p> <p>Se un giocatore riceve una penalità maggiore + PPCC a 60:21 nel tempo supplementare di 5 minuti, <b>un giocatore di rimpiazzo dovrà prendere posto sulla panca delle penalità</b> per i 5 minuti, anche se la penalità termina oltre la fine della partita.</p>

<b>116</b> <b>111</b>	<p><b>Ingiurie agli ufficiali</b></p> <p>La regola viene interpretata come segue: Un giocatore che provoca o contesta la decisione o usa un linguaggio osceno blasfemo offensivo riceve una penalità minore. Se continua con il suo comportamento antisportivo riceve ulteriormente una penalità disciplinare ('10)</p> <p>Esempio: un giocatore viene punito con una penalità minore e a questo punto reclama. Il giocatore riceve per il suo comportamento un ulteriore penalità minore e non direttamente una penalità disciplinare ('10).</p>
<b>116,</b> <b>168</b>	<p><b>Comportamento antisportivo (non definito nel regolamento)</b></p> <p>Come deve essere sanzionato un Ufficiale di una squadra, Coach o giocatore che "usa un asciugamano a modi bandiera", "simula un non vedente" o altre situazioni antisportive del genere non definite?</p> <p>In base al sottotitolo della parte 5 del Regolamento (Regole di gioco/generali) e analogamente alla definizione della regola 116/168 i comportamenti sopra citati o ulteriori che non sono definite nel regolamento sono da sanzionare nel seguente modo:</p> <p>Un giocatore o un ufficiale di una squadra che da qualche parte nello stadio sventola un asciugamano o simile, a modi bandiera o compie un gesto simile per umiliare l'arbitro o si comporta in modo altezzoso, ostinato nei confronti dell'arbitro, viene punito con una penalità disciplinare di partita.</p> <p>Un giocatore o un ufficiale di gara che da qualche parte nello stadio, "simula un non vedente" o compie un gesto simile viene penalizzato come minimo con una penalità minore.</p> <p>Un giocatore che prende il bastone di un suo avversario e lo rompe appositamente, riceve una penalità disciplinare di partita per cattiva condotta.</p> <p>Se un giocatore attaccante che si posiziona di fronte al portiere avversario e si impegna in azioni come agitando le braccia davanti al volto del portiere (raggio visivo) con lo scopo di distrarlo o provocarlo con un movimento snaturato o un comportamento antisportivo sarà punito con una penalità minore (<i>Regola 151iii descrive una situazione simile</i>).</p>

<p><b>135</b></p>	<p><b>Interpretazione per piste che non corrispondono al regolamento</b></p> <p>Keine Strafe – Pas de pénalité <span style="float: right;">Strafe - Pénalité</span></p> 
<p><b>138</b></p>	<p><b>Simulazione e accentuazione</b></p> <p>DEFINIZIONE: un giocatore che evidentemente accentua un fallo o simula un ferimento, con l'intenzione di ottenere una penalità.</p> <p>I. Contro un giocatore, il quale accentua un fallo, da parte di un avversario, verrà inflitta una penalità minore.</p>
<p><b>141</b> <b>158</b></p>	<p><b>Pugni ed eccessiva durezza (Figthing and Roughing)</b></p> <p>Gli arbitri sono tenuti ad intraprendere tutto per evitare delle risse (alterchi). I guardalinee devono agire in tempo per evitare degli alterchi ed evitare che altri giocatori s'immischino.</p> <p><b>La regola è interpretata come segue:</b></p> <p>Se due giocatori s'incontrano e sono decisi a battersi, ma il confronto degenera, bisogna infliggere delle penalità secondo le regola 158 e 141, si decide come segue:</p> <p><b>Con i guanti (i due giocatori si vogliono battere)</b></p> <p>Ca. 1-2 colpi = 2' (Roughing)          Ca. 3 o più colpi = 2'+2' (Roughing)</p> <p><b>Dovesse aggiungersi un terzo giocatore (o più) nell'incontro esso verrà punito con 2', 2+2 oppure 5'. Qui entra non in gioco la regola "Third man in".</b></p> <p><b>S'infliggono 5' + penalità di partita per cattiva condotta</b> nelle seguenti circostanze:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se un terzo giocatore interviene nella rissa</li> <li>2. Se la rissa non viene arrestata da uno dei due giocatori, in seguito alla richiesta o all'intervento dei guardalinee.</li> <li>3. Se i due giocatori sono stati separati e uno o entrambi continuano o tentano di continuare la rissa.</li> </ol> <p><b>Senza guanti</b></p> <p><b>S'infliggono 5' + penalità di partita per cattiva condotta</b> nelle seguenti circostanze:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Giocatore che si batte senza guanti</li> </ol> <p><b>Se il giocatore sul ghiaccio dovesse aggredire un altro giocatore qualsiasi come primo ad iniziare la rissa verrà punito secondo il principio "Third man in".</b></p>

	<p><b>Complementi generali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Se l'istigatore o l'aggressore è identificabile</b> Si assegna una penalità di 2 minuti supplementari</li> <li>• <b>In caso di pugno inatteso / colpi pericolosi / ferite evidenti causate da pugni</b> Si assegna una penalità di <b>5' + PPCC o PP</b></li> <li>• <b>Colui che in vista di un combattimento si leva i guanti o il casco</b> È penalizzato con una penalità disciplinare di 10' (regola 141 iii e/o 158 iv). (Se viene inflitta una penalità di 5' + PPCC la penalità disciplinare di 10' non viene inflitta)</li> <li>• <b>A discrezione degli arbitri</b> Resta a discrezione degli arbitri pronunciare delle penalità di 5' + PPCC o PP secondo le regole 141 e 158. Per esempio: (non esaustivo)             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un giocatore è implicato nella medesima partita una seconda volta in una rissa.</li> <li>- L'arbitro ha chiesto alle due squadre di rispettare le regole.</li> <li>- Rissa intenzionale e ricercata.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>143</b></p>	<p><b>Bastone alto</b></p> <p>II. Ad un giocatore che ferisce accidentalmente un avversario con un fallo con il bastone alto sarà inflitta una doppia penalità minore (2+2).</p> <p>III. Ad un giocatore che per disattenzione ferisce un avversario per un fallo di bastone alto sarà inflitta sia una penalità maggiore (5') e penalità di partita per cattiva condotta (20') o una penalità di partita (25')</p> <p>IV. Un giocatore che entra in contatto con qualsiasi parte superiore del corpo di un'avversario mentre alza il bastone per un tiro o per un passaggio è soggetto a tutte le penalità per bastone alto.</p> <p>Un bastone alto al viso riceve <b>sempre</b> una penalità.</p> <p>La regola non definisce di quale altezza della spalla si parla, ma unicamente del portamento del bastone più alto della spalla.</p> <p>S'infligge una <b>penalità maggiore + PPCC</b> se un giocatore è toccato <b>direttamente</b> al viso e si ferisce.</p> <p>S'infligge una <b>doppia penalità minore</b> se un giocatore viene toccato <b>accidentalmente</b> al viso e ferito da un bastone <b>deviato</b> (il bastone scivola su quello dell'avversario nel intento di alzarlo) o se un giocatore con lo scopo di tirare il disco effettua un movimento all'indietro per caricare il tiro.</p> <p>Imprudenza non è uguale a per caso.</p> <p>Nel momento in cui un giocatore perde l'equilibrio è responsabile del suo bastone.</p> <p>Picchiare/ scuotere il proprio bastone con una mano non è bastone alto ma <b>colpo di bastone</b> Dev'essere sanzionato secondo questa regola.</p>
<p><b>143</b></p>	<p><b>Definizione di ferimento per bastone alto</b></p> <p>Un giocatore si considera ferito quando:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-sanguina dal naso</li> <li>-la pelle del collo o della faccia è graffiata o aperta</li> <li>-si nota un chiaro danneggiamento di denti</li> <li>-per il SR è chiaro che il giocatore non può terminare la partita</li> </ul> <p>(uno dei criteri menzionati sono sufficienti per decretare un ferimento)</p>

	<p><b>Nota:</b></p> <p>Un po' sangue, le labbre gonfie non sono sufficienti per decretare un ferimento. Dalla definizione di ferimento, si intende che un giocatore debba saltare almeno un cambio.</p>
<b>178</b>	<p><b>Esecuzione di un tiro di rigore – Controllo prima del tiro</b></p> <p>L'arbitro <b>controlla</b> la porta prima di ogni tiro di rigore al fine d'assicurarsi che è ben ancorata.</p>
<b>178</b>	<p><b>Esecuzione di un tiro di rigore – Lancio d'oggetti</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Se gli <b>spettatori lanciano uno o più oggetti</b> sul ghiaccio durante l'esecuzione di un tiro di rigore, che distrae o ostacola il giocatore esecutore del tiro di rigore, un <b>nuovo tentativo</b> dev'essere <b>accordato</b>. Se gli spettatori lanciano oggetti l'arbitro segnala con il braccio alzato che il tiro verrà ritirato se questo non viene segnato.</li><li>2. Se al momento della ripetizione del tiro di penalità gli spettatori lanciano <b>nuovamente</b> uno o più oggetti sul ghiaccio, l'arbitro procede come al punto 1.</li><li>3. La seconda ripetizione si esegue nella <b>zona di fondo opposta</b>. Cambiamento di lato per l'esecuzione del tiro di penalità.</li><li>4. Se al momento del Game Winning Shots più tiri non sono ancora stati eseguiti, saranno effettuati unicamente su una porta.</li><li>5. Se dopo aver cambiato il lato, ci sono dei nuovi lanci d'oggetti, e non è quindi più possibile procedere correttamente al tiro di penalità l'arbitro non ha altra possibilità che interrompere la partita.</li></ol>
<b>207</b>	<p><b>Penalità contro il portiere – sostituto</b></p> <p>Se l'equipaggiamento del portiere misurato durante la pausa di due periodi risultasse non conforme, il portiere riceve una penalità minore.</p> <p>Qualsiasi giocatore potrà purgare la penalità minore dal momento che non vi erano giocatori di movimento al momento della misurazione.</p>

## VERLÄNGERUNG - STRAFEN BEISPIELE SUPPLEMENTARI – ESEMPI DI PENALITÀ

### Penalità esistenti prima del Overtime

	Tempo	Team A	Team B	Dopo 60'	Inizio OT	Spiegazione
1	59:10	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3	Le penalità sull'orologio vengono tolte. I giocatori rimangono sulla panchina dei penalizzati e possono rientrare alla prossima interruzione di gioco.
2	59:10 59:20 61:10 61:20	A5 - 2'	B17 - 2'	4 : 4	3 : 3 4 : 3 4 : 4	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Alla prima interruzione dopo il 61:20 si tornerà a giocare in 3 : 3.
3	59:10 59:50 61:50	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4	Le penalità sull'orologio di A5 e B17 vengono tolte. A5 e B17 torneranno sul ghiaccio allo scadere delle penalità alla prossima interruzione. Alla prima interruzione dopo il 61:50 si tornerà a giocare in 3 : 3.
4	59:10 59:25 59:40 61:10 61:25 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2'	3 : 4	3 : 4 4 : 4 4 : 5 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.
5	59:10 59:30 59:40 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3 4 : 3 4 : 4	3 : 3	Le penalità sull'orologio di A5 e B17 vengono tolte. A5 e B17 torneranno sul ghiaccio allo scadere delle penalità alla prossima interruzione. Quando scadono le penalità di A7 e B36 si giocherà in 4 : 4 e alla prima interruzione di corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.
6	59:10 59:20 59:30 59:40 61:10 61:20 61:30 61:40	A5 - 2' A7 - 2'	B17 - 2' B36 - 2'	3 : 3	3 : 3 4 : 3 4 : 4 5 : 4 5 : 5	I giocatori tornano sul ghiaccio allo scadere delle loro penalità. Se non dovesse esserci nessuna interruzione fino al 61:40 si giocherà in 5 : 5 fino alla prossima interruzione, dopo di che si tornerà a giocare in 3 : 3. Se dovesse esserci un'interruzione prima di esso, si corregge il numero di giocatori sul ghiaccio.

**Penalità durante l'Overtime**

	Zeit OT	Team A	Team B	Anzahl Spieler auf dem Eis
7	60:30	A23 - 2'		3 : 4
	61:00		B17 - 2'	3 : 3
	61:30	A7 - 2'		3 : 4
	62:30			4 : 4 Fine penalità A23 – Interruzione prima del 63:00 si gioca 3 : 3.
	63:00			4 : 5 Fine penalità B17 – Interruzione prima del 63:30 si gioca 3 : 4.
	63:30			5 : 5 Fine penalità A7 – Prossima interruzione correggere a 3 : 3.