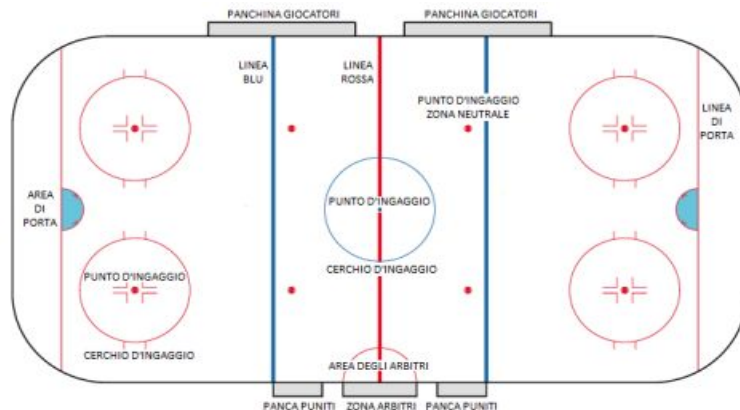
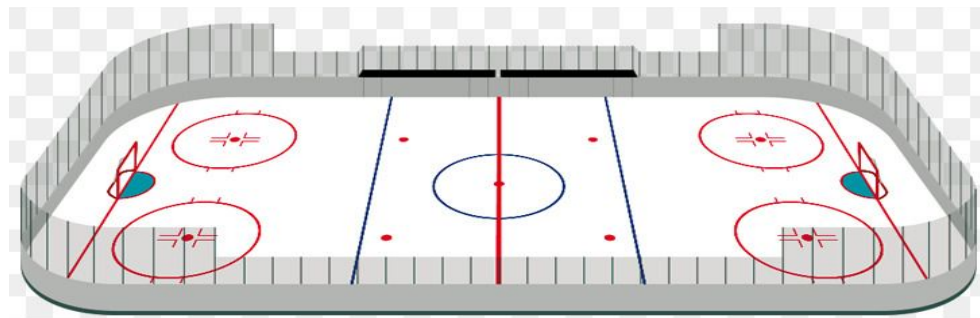


# Level design

# Reference hockey rink



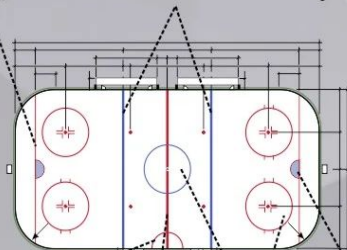
## La pista da hockey

In generale:

Le due linee blu suddividono la pista in 3 zone. La zona con la propria porta è detta zona di difesa; ovviamente nella zona opposta, detta di attacco, si trova la porta avversaria dove fare gol. La zona tra le due linee blu si chiama zona neutra.

La linea rossa alla fine di ogni zona è la linea di porta. Il disco deve superarla perché la squadra faccia gol.

Sul ghiaccio esistono 9 punti d'ingaggio dove viene mandato il disco in seguito a ogni interruzione di gioco. Quando l'arbitro e i guardialinee fischiano, il gioco e il tempo di gioco si fermano.



Il semicerchio rosso nella zona neutra è l'area degli arbitri, utilizzata solo durante le interruzioni di gioco per comunicare penalità o gol. Durante la partita i giocatori possono passarci sopra, in quanto gli arbitri si distribuiscono sulla pista per seguire l'andamento del gioco.

Il cerchio rosso al centro della pista la divide a metà. Il punto al centro del cerchio è usato all'inizio e alla fine di ogni partita e di ogni terzo, nonché ogni volta che viene segnato un gol.

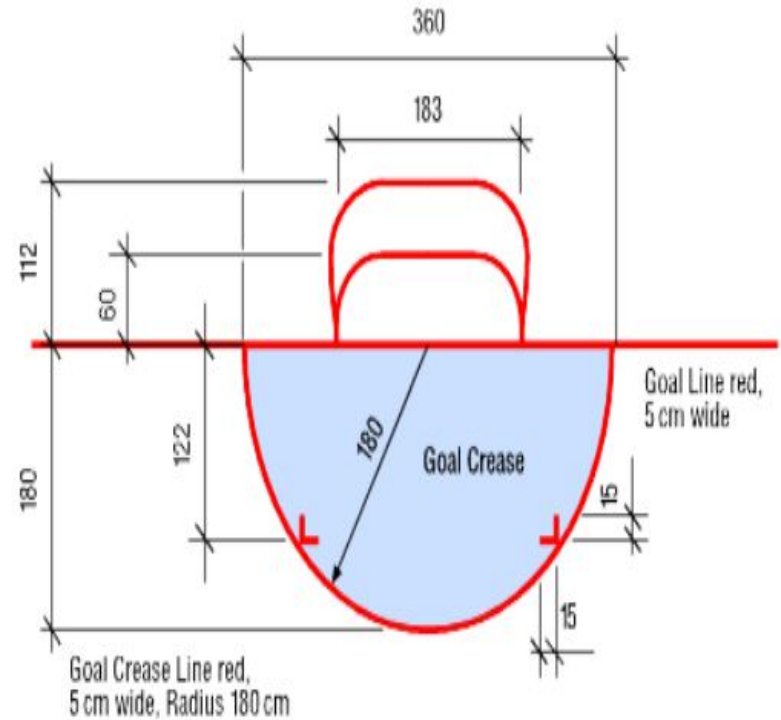
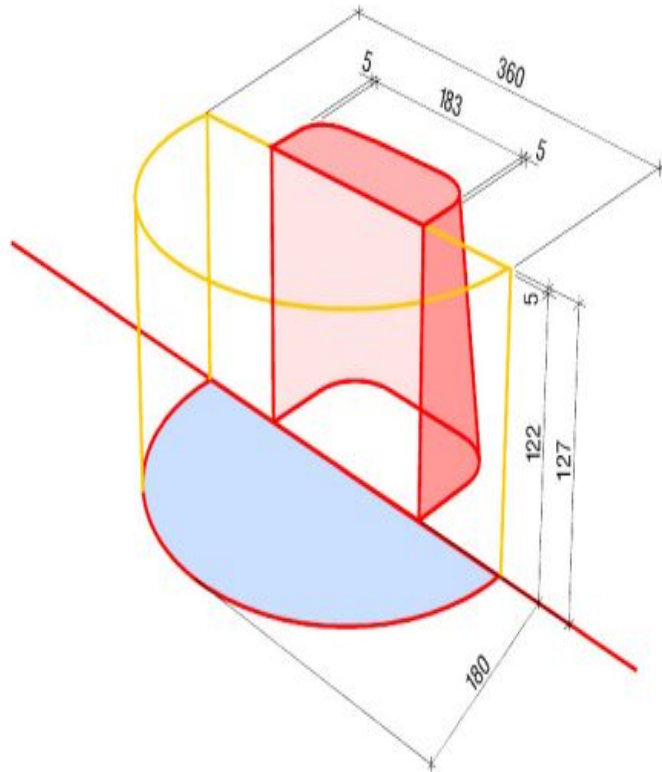
I 5 punti di ingaggio sono circondati da cerchi rossi. Quando si verifica un ingaggio su uno dei punti, è permesso solo a un giocatore di ciascuna squadra di stare all'interno del cerchio fino a che il disco non viene rimesso in gioco.

La mezzaluna azzurra di fronte alla porta è detta area di porta. I giocatori che cercano di tirare in porta non possono trattenerci in quest'area.

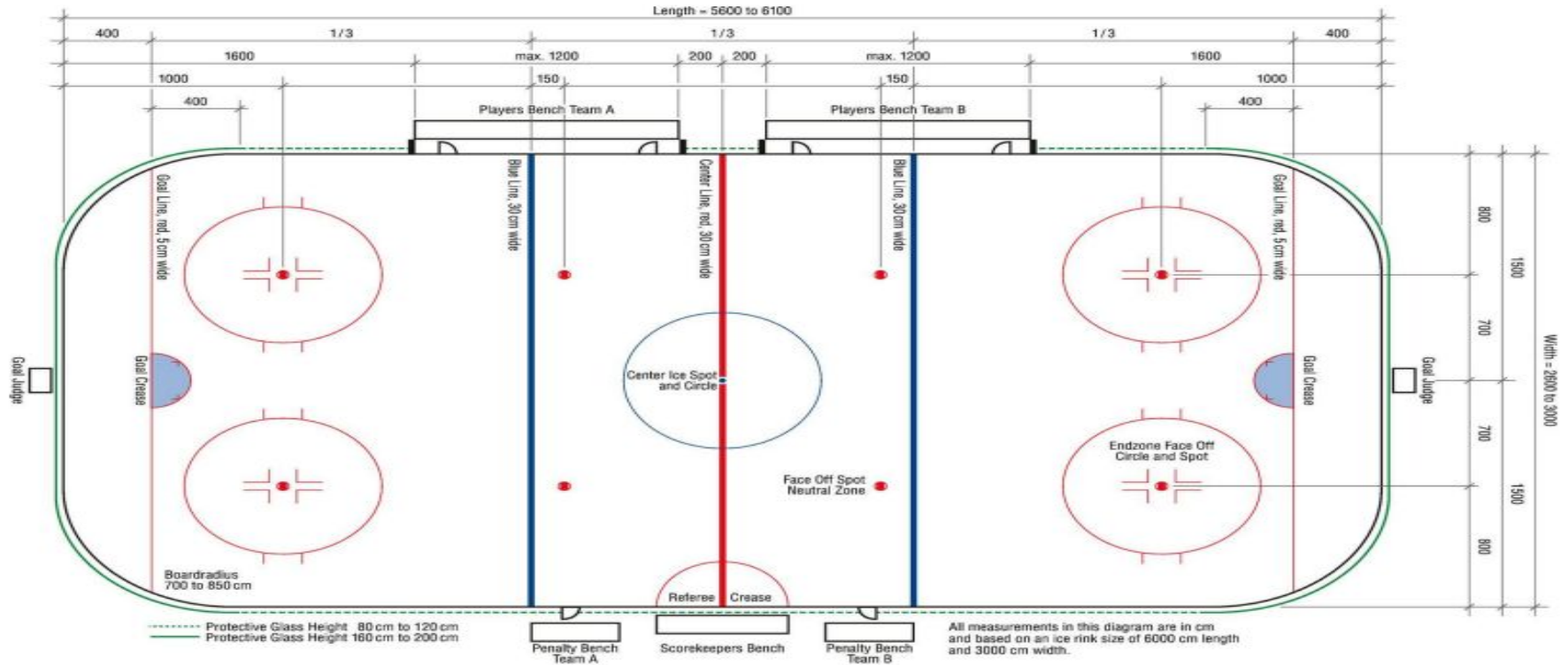
Scheda informativa fornita da

**OWAYO**  
custom sports

## Reference - Goal cage and goal crease sizes

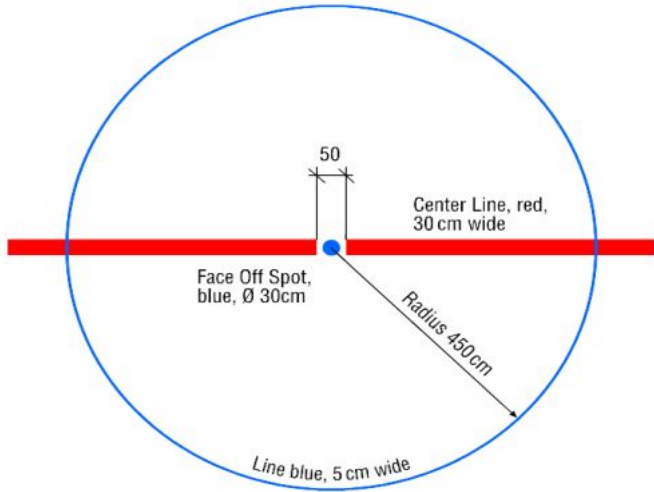


# Reference - Hockey rink size (cm)

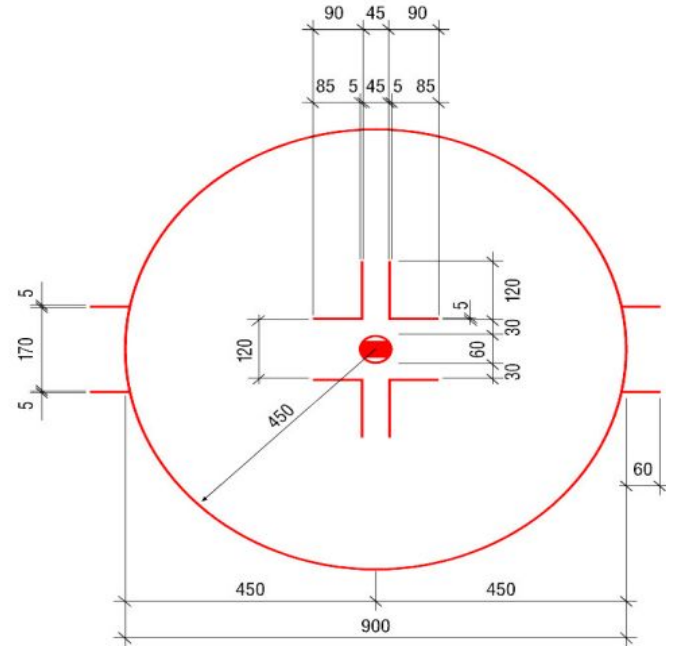


## Reference - Face-off circles

# Center



## Others



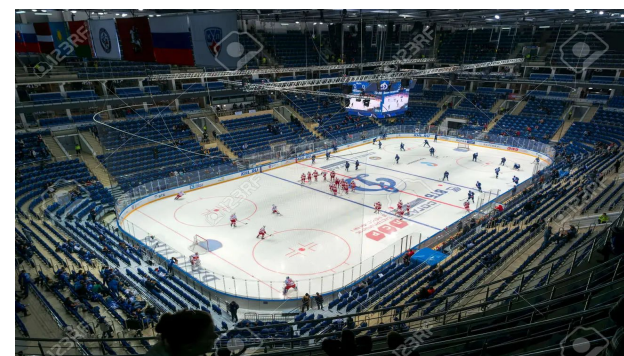


# Reference

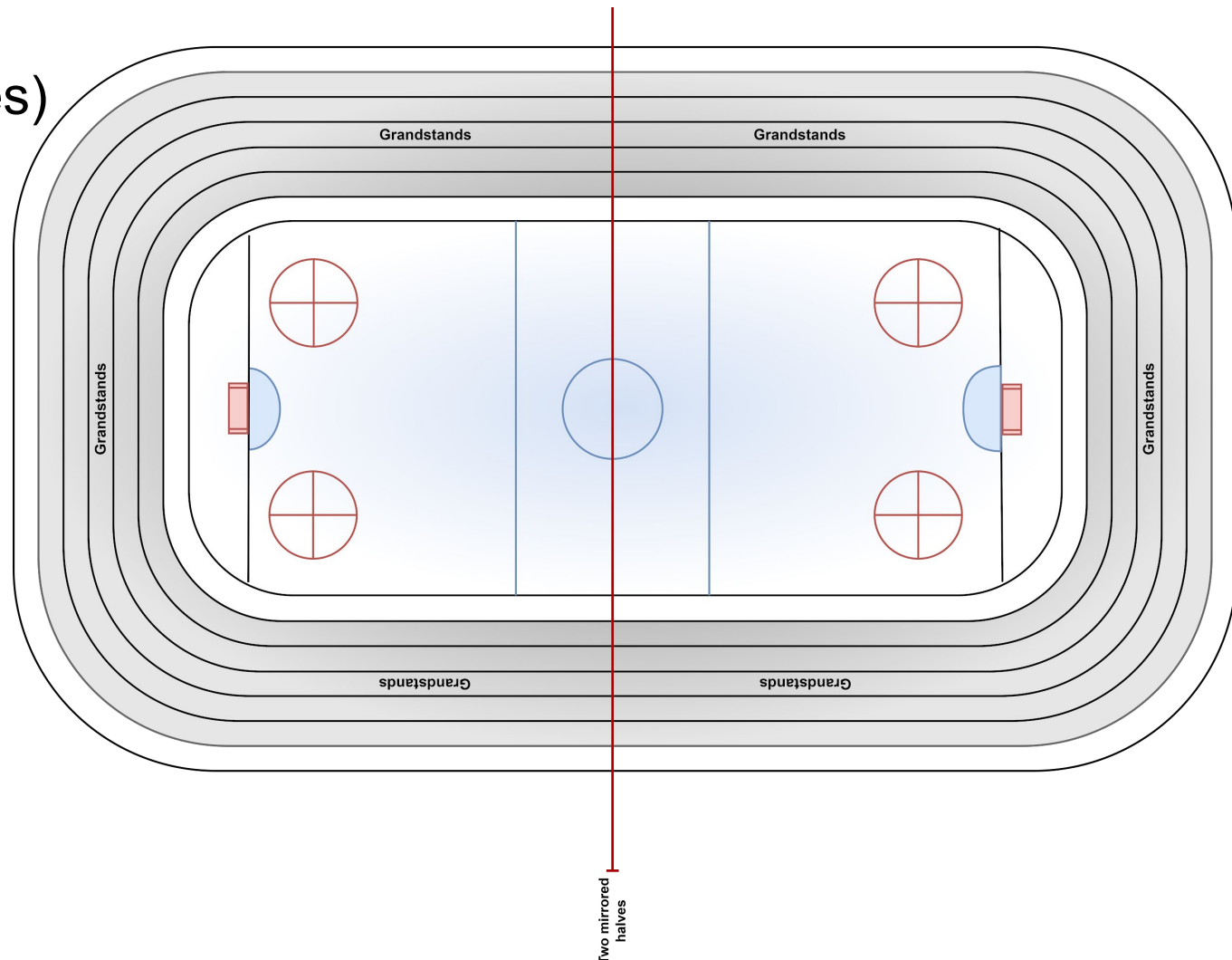
Goal cage and goal crease



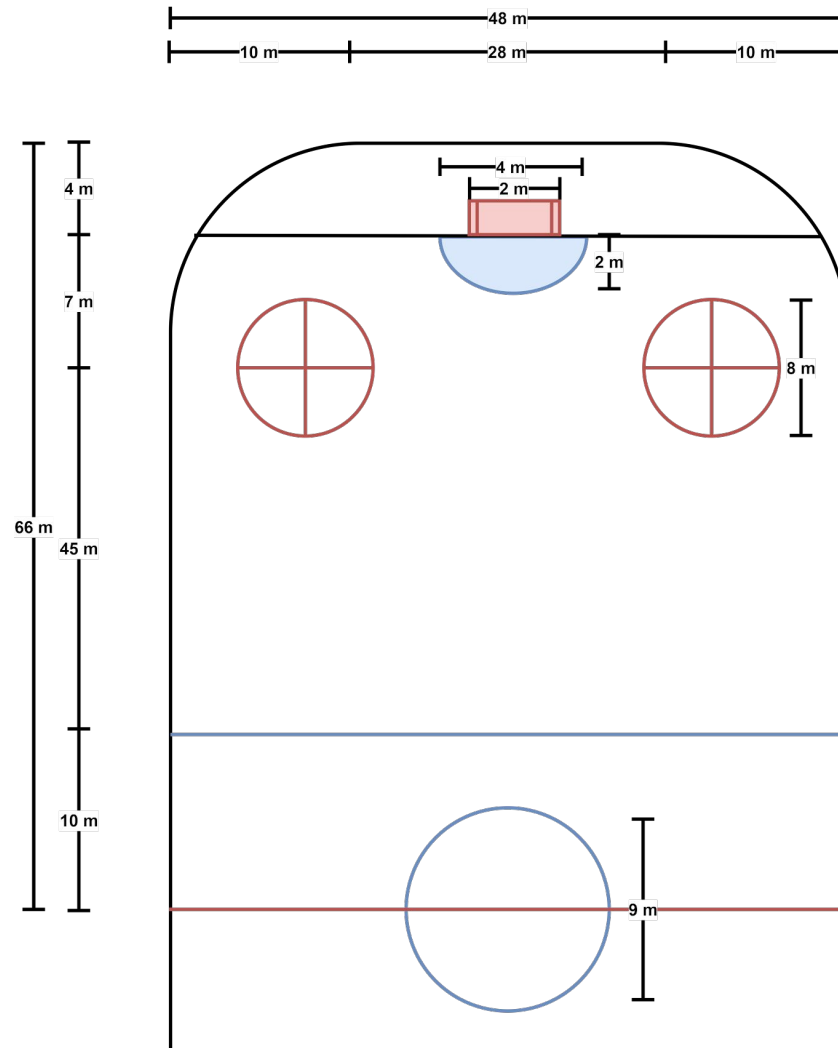
Stadium



Stadium level  
(not in accurate sizes)

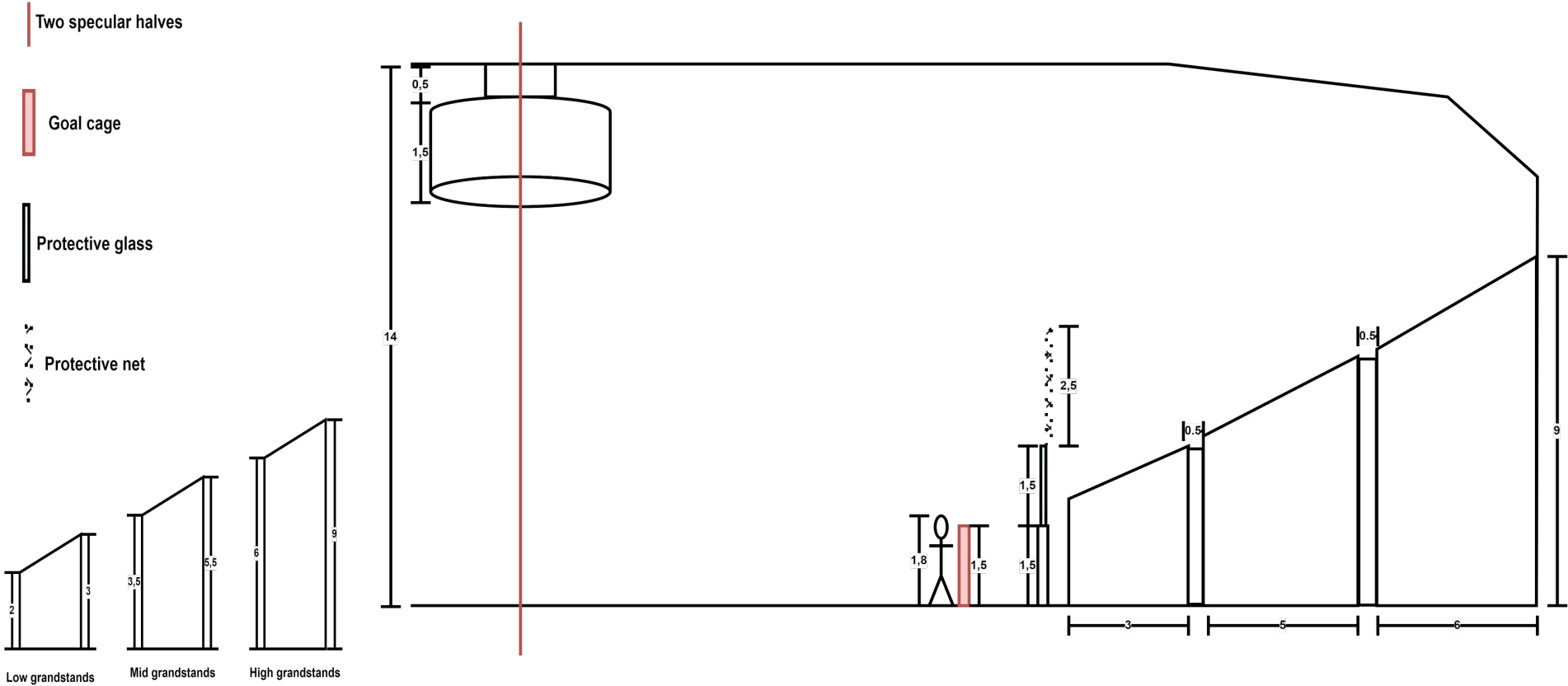


# Level layout





# Stadium level side



# Level draft

- Striker movement
- Striker movement limit
- Golie movement
- Shot line

