INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

IIHF OFFIZIELLES REGELBUCH

2026/27

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

IIHF offizielles Regelbuch 2026/27 – Version 1.3 · September 2026

WILLKOMMEN

Egal, wo Eishockey gespielt wird, das Ziel des Spiels ist dasselbe - den Puck ins gegnerische Tor zu befördern. Darüber hinaus gibt es beim Eishockey auf der ganzen Welt gewisse Unterschiede. Deshalb sind die Spielregeln äusserst wichtig. Diese Regeln müssen immer, in allen Ländern und in allen Altersklassen befolgt werden, damit das Spiel für alle interessant ist.

Die Schnelligkeit des Eishockeys ist eine der Eigenschaften, die dieses Spiel so spannend macht. Aber dieses Können und diese Spannung müssen durch Fairness und Respekt ausgeglichen werden.

Deshalb ist es wichtig, den Zweck aller Spielelemente klar zu trennen und sie respektvoll einzusetzen. Diese Unterscheidungen können schon in jungen Jahren vermittelt werden oder sobald man beginnt, sich für das Spiel zu interessieren. Deshalb beginnt die Entwicklung des Eishockeysports bei den Eltern und Trainern, den Menschen, die den grössten Einfluss darauf haben, dass ein Mensch, ob alt oder jung, das Spiel richtig und regelkonform spielt.

Das IIHF-Meisterschaftsprogramm umfasst 81 nationale Mitgliedsverbände, fünf Alters- und Geschlechterkategorien und 30 internationale Eishockeyturniere, darunter auch die Olympischen Winterspiele.

Der Umfang des Programms ist im Regelbuch festgehalten. Ziel ist es, allen ein einheitliches Regelwerk zur Verfügung zu stellen, mit dem sie arbeiten können. Dadurch wird ein fairer und einheitlicher Spielstandard gewährleistet. Es ist ein Mittel, um die "Sprache" des Spiels unabhängig vom Spielort gleich zu halten.

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

ALLGEMEINE INFORMATIONEN

URHEBERRECHT

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Teilen dieser Publikation, die ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Internationalen Eishockey-Verbandes vervielfältigt, in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln - elektronisch, mechanisch, durch Fotokopie, Aufzeichnung oder auf andere Weise - übertragen oder in einem Datenabrufsystem gespeichert werden, stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar. Das Einscannen, Hochladen und Verbreiten dieser Publikation über das Internet oder auf andere Weise ist illegal.

OFFIZIELLE SPRACHE

Die IIHF veröffentlicht das Regelbuch in englischer Sprache. Übersetzungen in anderen Sprachen werden in der Regel von den einzelnen nationalen Mitgliedsverbänden organisiert. Bei abweichenden Formulierungen ist der englische Text massgebend.

ANDERE SPRACHEN

Nationale Mitgliedsverbände (MNA), die eine übersetzte Version des IIHF-Regelbuchs in diesem Format erstellen, werden gebeten, eine Kopie an die IIHF zu senden (mit dem deutlichen Hinweis auf der Vorderseite, dass es sich um die offizielle Übersetzung des MNA handelt), damit diese auf der IIHF-Website veröffentlicht und von anderen genutzt werden kann.

SITUATIONSHANDBUCH

Weitere Erläuterungen und Anwendungsbeispiele zum IIHF Regelbuch finden Sie online im offiziellen IIHF Situationshandbuch.

NAVIGATION IM REGELBUCH

➔ Regelbuch interne Links

Verweise auf externe Dokumente des Regelwerks

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

FRAGEN ODER BEMERKUNGEN?

Haben Sie Fragen, Anregungen oder Bemerkungen zu diesem Regelbuch?
Dann kontaktieren Sie uns bitte unter rulebook@iihfoffice.com.

IIHF Offizielles Regelbuch 2026/27 Version 1.3, September 2026

UNSERE WERTE

SOLIDARITÄT

Die Regeln sind die Grundlage für das Verständnis des Spiels und das wichtigste Instrument für Spieler, Trainer und Verbände, um Fähigkeiten zu erklären und zu entwickeln. Das Regelbuch kann als gemeinsame Sprache verstanden werden, mit der wir auf einheitliche Weise kommunizieren können, um den Sport so fair wie möglich zu gestalten.

UNSERE WERTE

INTEGRITÄT

Eishockey ist ein Mannschaftssport. Unabhängig davon, wie gut ein einzelner Spieler ist, sind seine Mannschaftskameraden für den Erfolg der Mannschaft unerlässlich. Das ist es auch, was Eishockey so besonders macht. Abgesehen von den körperlichen Voraussetzungen, die erforderlich sind, lehrt es Werte wie Selbstlosigkeit, Teamgeist, Charakter, Herz, Hingabe, Führung und Respekt.

Die Regeln des Eishockeys beginnen mit dem Respekt vor dem Sport selbst. Das bedeutet, dass alle Regeln in Bezug auf Doping und Spielmanipulationen einzuhalten sind. Es bedeutet auch, Trainer und Schiedsrichter zu respektieren und das Spiel innerhalb der Grenzen des Verhaltenskodex auf dem Eis zu spielen.

UNSERE WERTE

FÄHIGKEITEN

Eishockey ist die schnellste und aufregendste aller Mannschaftssportarten, weil es eine Kombination aus zwei Sportarten ist - Schlittschuhlaufen und Eishockey. Schlittschuhlaufen ist eine komplexe Fertigkeit, die aber auch sehr viel Spass macht, während die Fähigkeiten des Eishockeyspiels nur mit viel Hingabe und Übung zu meistern sind.

Schlittschuhlaufen erfordert Kraft, Gleichgewicht und Ausdauer. Sobald ein Spieler die Fähigkeit beherrscht, rückwärts und vorwärts zu laufen, sich schnell zu drehen und zu stoppen, einen Spieler zu umgehen oder einem Bodycheck auszuweichen, wächst die Freude am Spiel.

Eishockey besteht aus drei grundlegenden Fähigkeiten - Stocktechniken, Passen und Schiessen. Die Stockhandhabung erfordert eine hervorragende Hand-Augen-Koordination, die Fähigkeit, den Puck zu halten und den Gegner im richtigen Moment zu täuschen. Das Passen erfordert Sicht, Timing und Antizipation. Das Schiessen erfordert Übung, Kraft und Technik.

Was Eishockey so besonders und herausfordernd macht, ist die Tatsache, dass ein Spieler lernen muss, diese drei wesentlichen Fähigkeiten des Eishockeys mit der völlig anderen Fähigkeit des Schlittschuhlaufens zu kombinieren. Es sind zwei Sportarten, nicht eine, aber wenn man sie kombiniert, macht es unglaublich viel Spass.

UNSERE WERTE

LEIDENSCHAFT

Die Leidenschaft für Eishockey gibt es überall, von den Spielern bis zu den Trainern, von den Eltern bis zu den Funktionären, von den Fans bis zu den Freiwilligen. Eishockey kann ohne diese Leidenschaft nicht existieren. Sie ist ein Funke, der in dem Moment zünden kann, in dem man den Stock in die Hand nimmt und zum ersten Mal das Eis betritt. Wann immer dieser Moment eintritt, ob als Kind oder als Erwachsener, er bleibt ein Leben lang ein Teil von dir.

UNSERE WERTE

DISZIPLIN & RESPEKT

Jeder will gewinnen, aber das Gewinnen um jeden Preis kann von mangelndem Respekt vor dem Spiel zeugen. Respekt hat nichts mit dem Puck oder dem gegnerischen Tor zu tun. Es geht um Menschlichkeit. Es geht darum, dass jeder Mensch in einem sicheren und angenehmen Umfeld spielen kann, unabhängig von seinen Fähigkeiten, seiner Grösse, seiner Form, seiner Rasse, seinem Geschlecht, seiner sexuellen Orientierung oder seinem Glauben.

Es geht darum, Menschen aller Hautfarben und Religionen, aus allen Ländern und mit allen Hintergründen zu ermutigen. Es geht darum, einzubeziehen und nicht auszuschliessen, zu feiern und nicht zu verunglimpfen. Hockey ist ein Fest der Zusammenarbeit, der Chancen und der gemeinsamen Bewältigung einer Herausforderung. Das ist die Pflicht eines jeden, der dieses Spiel spielt - das Spiel sicher und fair zu halten!

UNSERE WERTE

GRUNDSÄTZE DES SPIELS

Ohne die Spieloffiziellen (Schiedsrichter und Linienrichter) kann kein ordentliches Spiel stattfinden, und sie müssen den Respekt aller Spieler, Trainer, Eltern und Verbände auf allen Spielebenen erhalten.

Die Liebe zum Eishockey und der Wunsch, Eishockey zu spielen, beginnen mit dem Respekt vor den Spieloffiziellen, die das Spiel leiten. Sie haben Jahre damit verbracht, ihre Fähigkeiten zu entwickeln, wozu auch gehört, dass sie genauso gut Schlittschuh laufen können wie die Spieler. Ausserdem mussten sie ihre eigenen Fähigkeiten verfeinern - schnelle Bewegungen, um dem Spiel nicht im Weg zu stehen, das Spiel zu verstehen und zu interpretieren, während sie sich mit Höchstgeschwindigkeit in verschiedene Richtungen bewegen, das Regelwerk unter Druck und in kürzester Zeit richtig anzuwenden.

Obwohl die Hauptverantwortung für diesen Respekt vor dem Spiel bei den Spielern liegt, ist es für die Sicherheit und den Erfolg des Spiels unerlässlich, dass auch die Trainer, Eltern, Verbände, Vereine und Ligen, unter deren Aufsicht das Spiel ausgetragen wird, einbezogen werden.

Letztendlich entscheidet das Endergebnis darüber, wer das Spiel gewinnt und wer es verliert. Aber der Geist des Fair Play ist noch wichtiger, denn er ermöglicht den Erfolg, das Wachstum und die Entwicklung des Eishockeysports, sowohl in Ländern, in denen Eishockey ein fester Bestandteil der Kultur ist, als auch in Ländern, in denen es sich um eine aufstrebende Sportart mit wachsenden Wurzeln handelt.

UNSERE WERTE

ZUM WOHLE DES SPIEL.

Wer das Spiel liebt, schätzt es, und wer es schätzt, respektiert es. Eishockey ist ein Spiel, bei dem es um Schnelligkeit und Geschicklichkeit geht, Elemente, die es für Menschen auf der ganzen Welt so attraktiv machen, die aber auch eine Gefahr darstellen, wenn nicht richtig gespielt wird.

Der Erfolg des Spiels hängt davon ab, dass es auf allen Ebenen fair gespielt wird. Das bedeutet, dass man sich an die Spielregeln hält, auf die Trainer hört und die Funktion der Schiedsrichter und Linienrichter respektiert - zum Wohle des Spiels!

VORWORT

TEILNEHMENDE GESCHLECHTER

Für IIHF-Wettbewerbe sind die Teilnahmebedingungen für Transgender-Spieler in der IIHF-Transgender-Policy festgelegt. Kein männlicher Spieler darf an einem Frauenwettbewerb teilnehmen, und keine weibliche Spielerin darf an einem Männerwettbewerb teilnehmen.

STARTBERECHTIGUNG FÜR SPIELER / ALTERSSTUFE

Für alle IIHF-Wettbewerbe gibt es ein Mindestalter für die Spielberechtigung. Für altersspezifische Wettbewerbe, insbesondere U18- und U20-Wettbewerbe, gibt es sowohl ein Mindest- als auch ein Höchstalter für die Spielberechtigung. Nur Spieler, die das Mindest- und/oder Höchstalter für einen IIHF-Wettbewerb erfüllen, sind zur Teilnahme an diesem Wettbewerb berechtigt.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF-Statuten und Verordnungen.

ZUSTÄNDIGE STELLEN UND DISZIPLIN

Der Begriff "zuständige Stellen" bezieht sich insbesondere auf das IIHF-Disziplinarorgan, welches für die Anwendung dieser Spielregeln, wie in den IIHF-Statuten und -Geschäftsordnungen, dem IIHF-Disziplinarreglement und anderen einschlägigen Regeln und Vorschriften festgelegt, zuständig ist. Die Zuständigen Stellen überprüfen alle Vorfälle, die mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe geahndet werden. Darüber hinaus sind die zuständigen Stellen befugt, alle Handlungen von Spielern, Trainern und nicht spielendem Teampersonal zu überprüfen, die einen Verstoss gegen diese Spielregeln darstellen könnten.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF-Disziplinarreglement.

ANTI-DOPING

Die Mitgliedschaft in der IIHF beinhaltet die Anerkennung des Welt-Anti-Doping-Kodex und setzt voraus, dass die Richtlinien, Regeln und Programme der MNAs mit dem IIHF-Dopingkontrollreglement, dem IIHF-Disziplinarkodex und dem Welt-Anti-Doping-Kodex übereinstimmen.

Weitere Informationen sind dem IIHF-Dopingkontrollreglement und dem IIHF-Disziplinarkodex zu entnehmen.

© International Ice Hockey Federation

INHALTSVERZEICHNIS

WILLKOMMEN 2

ALLGEMEINE INFORMATIONEN 3

Urheberrecht ... 3
Offizielle Sprache ... 3
Andere Sprachen ... 3
Situationshandbuch ... 3
Navigation im Regelbuch ... 3
Fragen oder Bemerkungen? ... 3
Solidarität ... 4
Integrität ... 5
Fähigkeiten ... 6
Leidenschaft ... 7
Disziplin & Respekt ... 8
Grundsätze des Spiels ... 9
Zum Wohle des Spiel. ... 10

VORWORT 11

Teilnehmende Geschlechter ... 11
Startberechtigung für Spieler / Altersstufe ... 11
Zuständige Stellen und Disziplin ... 11
Anti-Doping ... 11

SEKTION 01. SPIELBEREICH 16

REGEL 1 Stadion ... 17
REGEL 2 Torpfosten und Netze ... 21
REGEL 3 Bänke ... 22
REGEL 4 Signal und Zeitmessgeräte ... 23

SEKTION 02. MANNSCHAFTEN 24

REGEL 5 Mannschaften ... 25
REGEL 6 Kapitän und Assistenzkapitän ... 27
REGEL 7 Startaufstellung ... 28
REGEL 8 Verletzte Spieler ... 28

SEKTION 03. AUSRÜSTUNG 30

REGEL 9 Kleidung ... 31
REGEL 10 Stöcke ... 35
REGEL 11 Torhüterausrüstung ... 38
REGEL 12 Unkorrekte Ausrüstung ... 41

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL 13 Puck ... 42
REGEL 14 Anpassung der Kleidung oder Ausrüstung ... 42

SEKTION 04. ARTEN VON STRAFEN 43

REGEL 15 Aussprechen von Strafen ... 44
REGEL 16 Kleine Strafen ... 45
REGEL 17 Kleine Bankstrafen ... 46
REGEL 18 Doppelte Kleine Strafen ... 46
REGEL 19 Zusammenfallende Strafen ... 47
REGEL 20 Grosse Strafen ... 48
REGEL 21 Gefährliche Aktionen ... 50
REGEL 22 Disziplinarstrafen ... 50
REGEL 23 Spieldauerdisziplinarstrafen ... 51
REGEL 24 Penaltyschuss ... 52
REGEL 25 Zugesprochene Tore ... 55
REGEL 26 Aufgeschobene Strafen ... 56
REGEL 27 Strafen gegen den Torhüter ... 57
REGEL 28 Ergänzende disziplinarische Massnahmen ... 58
REGEL 29 Schiedsrichterzeichen ... 59

SEKTION 05. OFFIZIELLE 60

REGEL 30 Aufbietung der Offiziellen ... 61
REGEL 31 Schiedsrichter ... 61
REGEL 32 Linienrichter ... 63
REGEL 33 Offizieller Punkterichter ... 65
REGEL 34 Spielzeitnehmer ... 66
REGEL 35 Strafzeitnehmer ... 68
REGEL 36 Statistik Personal ... 69
REGEL 37 Videoüberprüfung ... 69
REGEL 38 Coach's Challenge ... 73
REGEL 39 Beschimpfung von Offiziellen ... 77
REGEL 40 Physische Tätlichkeit gegen Offizielle ... 80

SEKTION 06. KÖRPERLICHE VERGEHEN 82

REGEL 41 Bandencheck ... 83
REGEL 42 Unerlaubter Körperangriff ... 83
REGEL 43 Check von hinten ... 84
REGEL 44 Check gegen das Knie ... 85
REGEL 45 Ellbogen Check ... 86
REGEL 46 Faustkampf ... 86

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL 47 Kopfstoss ... 89
REGEL 48 Illegaler Check gegen den Kopf und Nackenbereich ... 90
REGEL 49 Treten / Kicken ... 91
REGEL 50 Check mit dem Knie ... 92
REGEL 51 Übertriebene Härte ... 92
REGEL 52 Slew-footing ... 93
REGEL 53 Werfen von Ausrüstungen ... 93

SEKTION 07. DESTRUKTIVE VERGEHEN 96

REGEL 54 Halten ... 97
REGEL 55 Haken ... 97
REGEL 56 Behinderung ... 98
REGEL 57 Beinstellen ... 101

SEKTION 08. STOCK VERGEHEN 103

REGEL 58 Stockendenstoss ... 104
REGEL 59 Check mit dem Stock ... 104
REGEL 60 Hoher Stock ... 105
REGEL 61 Stockschlag ... 105
REGEL 62 Stockstich ... 106

SEKTION 09. ANDERE VERGEHEN 107

REGEL 63 Spielverzögerung ... 108
REGEL 64 Schwalbe / Beschönigen ... 111
REGEL 65 Ausrüstung ... 111
REGEL 66 Spielverzicht (Forfait) ... 112
REGEL 67 Spielen des Pucks mit der Hand ... 112
REGEL 68 Illegale Auswechslung ... 114
REGEL 69 Behinderung am Torhüter ... 115
REGEL 70 Verlassen der Spieler- oder Strafbank ... 117
REGEL 71 Vorzeitiger Wechsel ... 120
REGEL 72 Verweigerung auf das Spielen des Pucks ... 120
REGEL 73 Weigerung, das Spiel zu beginnen ... 121
REGEL 74 Zuviele Spieler auf dem Eis ... 122
REGEL 75 Unsportliches Verhalten ... 123

SEKTION 10. SPIELFLUSS 126

REGEL 76 Anspiele ... 127
REGEL 77 Spiel- und Pausenzeiten ... 132
REGEL 78 Tore ... 132

INHALTSVERZEICHNIS

REGEL 79 Handpass 134
REGEL 80 Spielen des Pucks mit hohem Stock 135
REGEL 81 Icing 136
REGEL 82 Spielerwechsel 137
REGEL 83 Abseits 139
REGEL 84 Tätigkeiten während der Verlängerung 142
REGEL 85 Puck ausserhalb des Spielfeldes 144
REGEL 86 Beginn des Spiels und Drittel 146
REGEL 87 Time-Outs 148

SEKTION 11. FRAUENEISHOCKEY 150

REGEL 100 Fraueneishockey – Alterskategorien 151
REGEL 101 Fraueneishockey – Spezifische Spielregeln 151
REGEL 102 Fraueneishockey – Spezifische Ausrüstungsregeln 152

SEKTION 12. NACHWUCHSEISHOCKEY 154

REGEL 200 Nachwuchseishockey der Männer – Alterskategorien 155
REGEL 201 Nachwuchseishockey der Männer – Spezifische Spielregeln 155
REGEL 202 Nachwuchseishockey der Männer – Spezifische Ausrüstungsregeln 155

ANHANG

APPENDIX I SCHIEDSRICHTERZEICHEN 158
APPENDIX II DEFINITION, TERMINOLOGIE & BEGRIFFE 166
APPENDIX III EISHOCKEY-AUSRÜSTUNG 172
APPENDIX IV TABELLENÜBERSICHT 182
APPENDIX V TECHNISCHE ANFORDERUNGEN 213
APPENDIX VI INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK 217

SEKTION 01

SPIELBEREICH

SPIELBEREICH

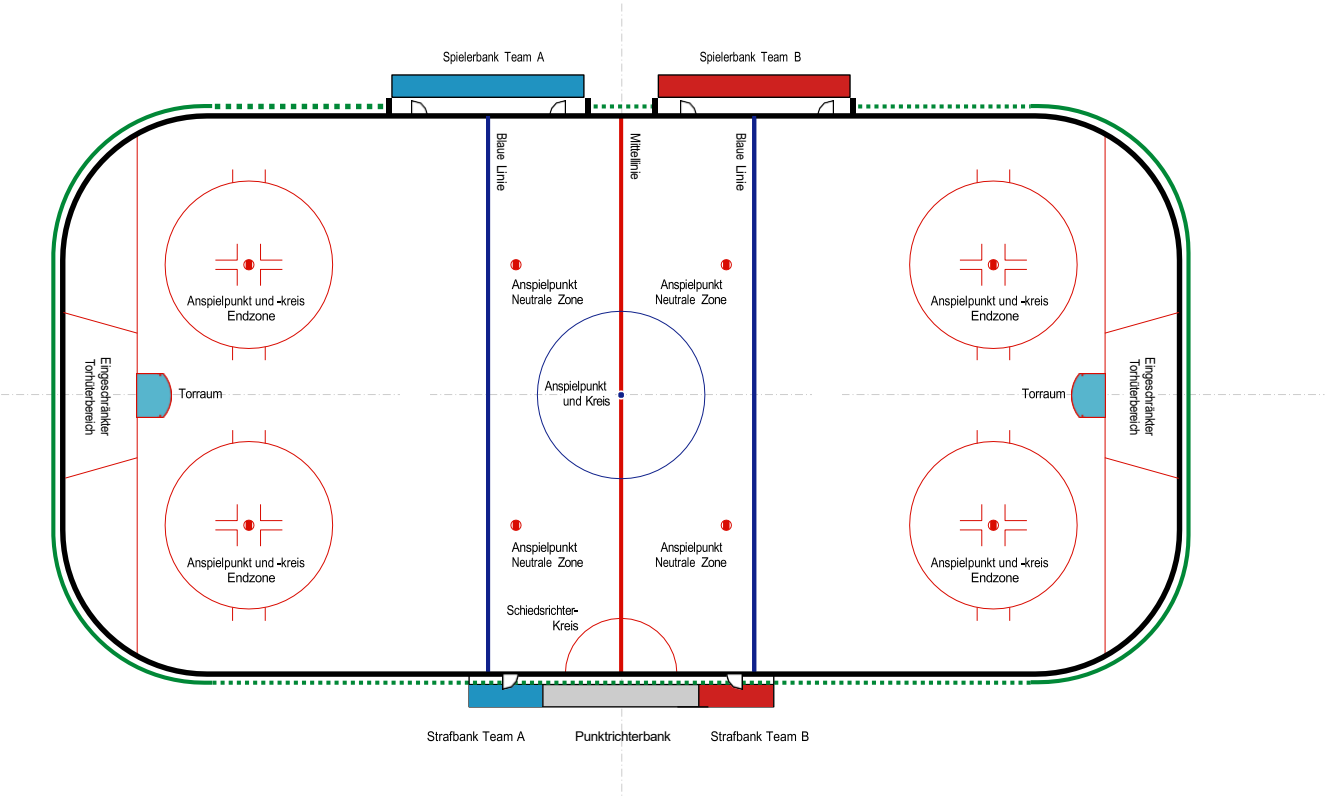
REGEL 1 STADION

1.1. EISBAHN

Spiele, die unter die Zuständigkeit der IIHF fallen, werden auf einer Eisfläche ausgetragen, die als "Eisbahn" bezeichnet wird und den von der IIHF und diesen Regeln vorgeschriebenen Abmessungen und Spezifikationen entsprechen muss.

Es sind nur die in diesen Regeln vorgesehenen Eismarkierungen erlaubt, es sei denn, es liegt eine ausdrückliche schriftliche Genehmigung der IIHF vor. Logos auf dem Eis dürfen die für den ordnungsgemässen Ablauf des Spiels vorgesehenen offiziellen Eismarkierungen nicht beeinträchtigen.

In den Pausen zwischen den Dritteln muss die Eisfläche nass gereinigt werden, es sei denn, es wird etwas anderes vereinbart.



1.2. ABMESSUNGEN

Die offizielle Grösse der Eisbahn beträgt 60 m Länge und 26 m bis 30 m Breite. Die Ecken müssen kreisförmig mit einem Radius von 7,0 m bis 8,50 m abgerundet sein. Abweichungen von diesen Massen für einen IIHF-Wettbewerb bedürfen der Genehmigung der IIHF.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

1.3. BANDEN UND SCHUTZGLAS

Die Eisbahn ist von einer Wand umgeben, die als "Bande" bezeichnet wird. Die ideale Höhe der Banden über der Eisfläche beträgt 1,07 m. Mit Ausnahme der offiziellen Markierungen, die in diesen Regeln vorgesehen sind, müssen die gesamte Spielfläche und die Banden weiss sein, mit Ausnahme der "Kickleiste" am unteren Ende der Banden, die eine hellgelbe Farbe haben muss. Jede Abweichung von den vorgenannten Abmessungen bedarf der offiziellen Genehmigung durch die IIHF.

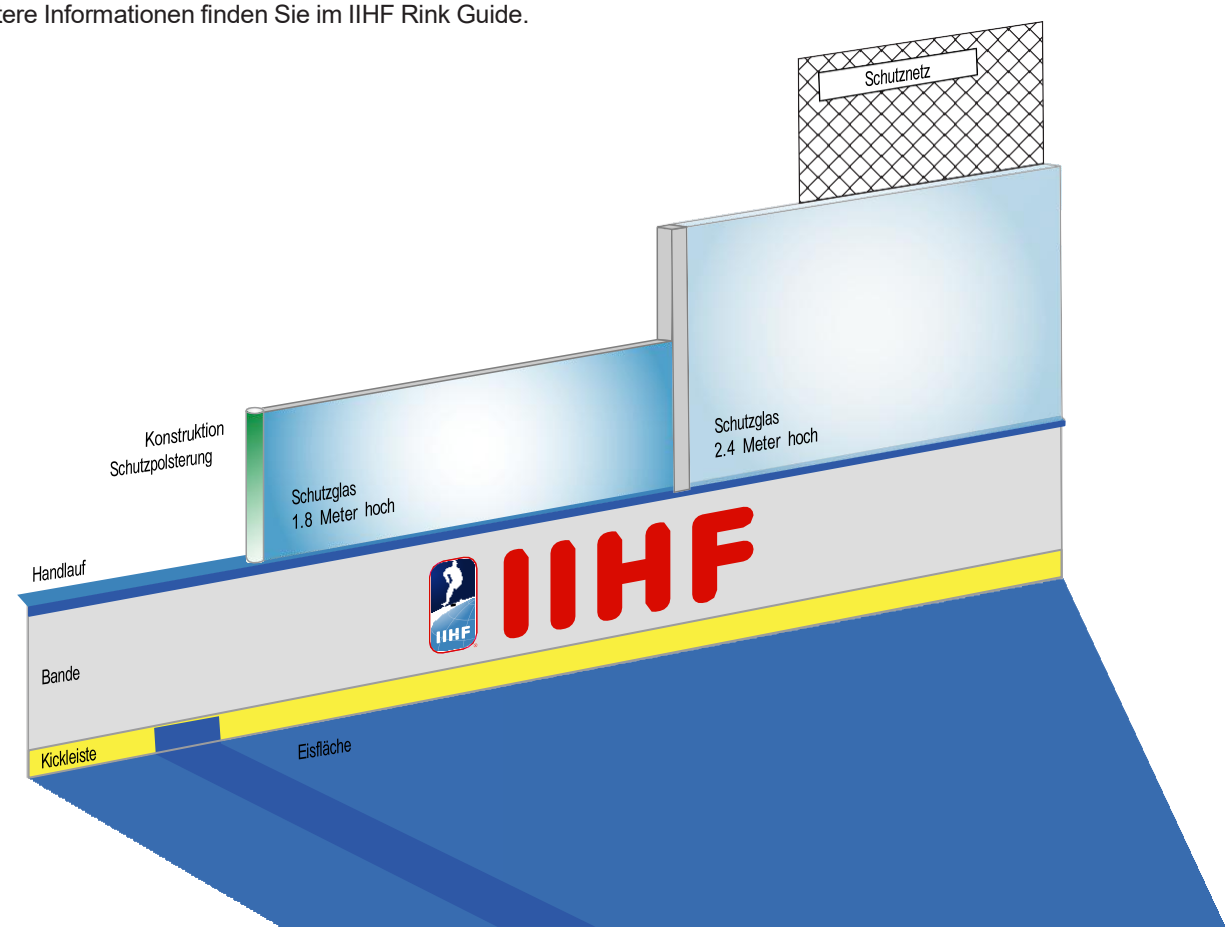
SPIELBEREICH

Die Banden müssen so konstruiert sein, dass die dem Eis zugewandte Oberfläche glatt und frei von Hindernissen oder Gegenständen ist, die Verletzungen der Spieler verursachen könnten. An den Banden muss ein zugelassenes, vertikal verlaufendes "Schutzglas" befestigt sein.

Die Höhe über den Banden hinter den Toren muss 2,4 m betragen und mindestens 4,0 m von der "Torlinie" in Richtung der blauen Linie reichen. Die Höhe über den Banden an den Seiten muss 1,8 m betragen, außer vor den Spielerbänken. Vor den Strafbänken ist Schutzglas erforderlich. Das Schutzglas und die Vorrichtungen, die es in Position halten, müssen ordnungsgemäss gepolstert oder geschützt sein und an den Banden auf der von der Spielfläche abgewandten Seite angebracht werden, einschließlich des "Schutznetzes", welches hier genauer beschrieben wird:

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Rink Guide.



1.4. SCHUTZNETZE

Das Schutznetz muss an den Enden der Arena aufgehängt werden, und zwar in einer Höhe, einem Typ und in einer Weise, die von der IIHF genehmigt wurde.

Das Schutznetz muss oberhalb des "Endzonen"-Schutzglases hinter beiden Toren aufgehängt werden und muss sich um die gesamte Arena herum mindestens bis zu der Stelle erstrecken, an der die Torlinie auf die Bande trifft.

Das Schutznetz muss so angebracht werden, dass es die Zuschauer der obersten Sitzreihe schützt. Die Höhe des Schutznetzes richtet sich also nach der Höhe des Stadions und der Position der obersten Sitzreihe.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Rink Guide.

SPIELBEREICH

1.5. LINIEN

Torlinie:

Eine rote, 5 cm breite Linie wird über die gesamte Breite der Eisfläche gezogen, 4,0 m von jedem Ende der Eisfläche entfernt und senkrecht entlang der Seite der Banden fortgesetzt. Diese Linie wird als "Torlinie" bezeichnet. Die Torpfosten und -netze sind so aufzustellen, dass sie während des Spielverlaufs nicht verrutschen.

Torraum:

Vor jedem Tor wird ein Bereich mit einer 5 cm breiten roten Linie markiert, der als "Torraum" bezeichnet wird.

Blaue Linie:

Die Eisfläche zwischen den Toren wird durch 30 cm breite, blaue Linien in drei (3) Zonen unterteilt. Diese Linien erstrecken sich über die gesamte Eisfläche, parallel zu den Torlinien, und setzen sich vertikal an der Seite der Banden fort, die als "Blaue Linien" bezeichnet werden. Falls Werbung auf den Banden erlaubt ist, müssen die Linien mindestens auf der Bande markiert sein.

Mittellinie:

Eine 30 cm breite rote Linie, die quer über die Eisfläche in der Mitte des Eises, parallel zu den Torlinien und vertikal an der Seite der Banden entlang gezogen wird und als "Mittellinie" bezeichnet wird. Falls Werbung auf den Banden erlaubt ist, müssen die Linien mindestens auf der Bande markiert sein.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

1.6. UNTERTEILUNG DER EISFLÄCHE

Verteidigungszone:

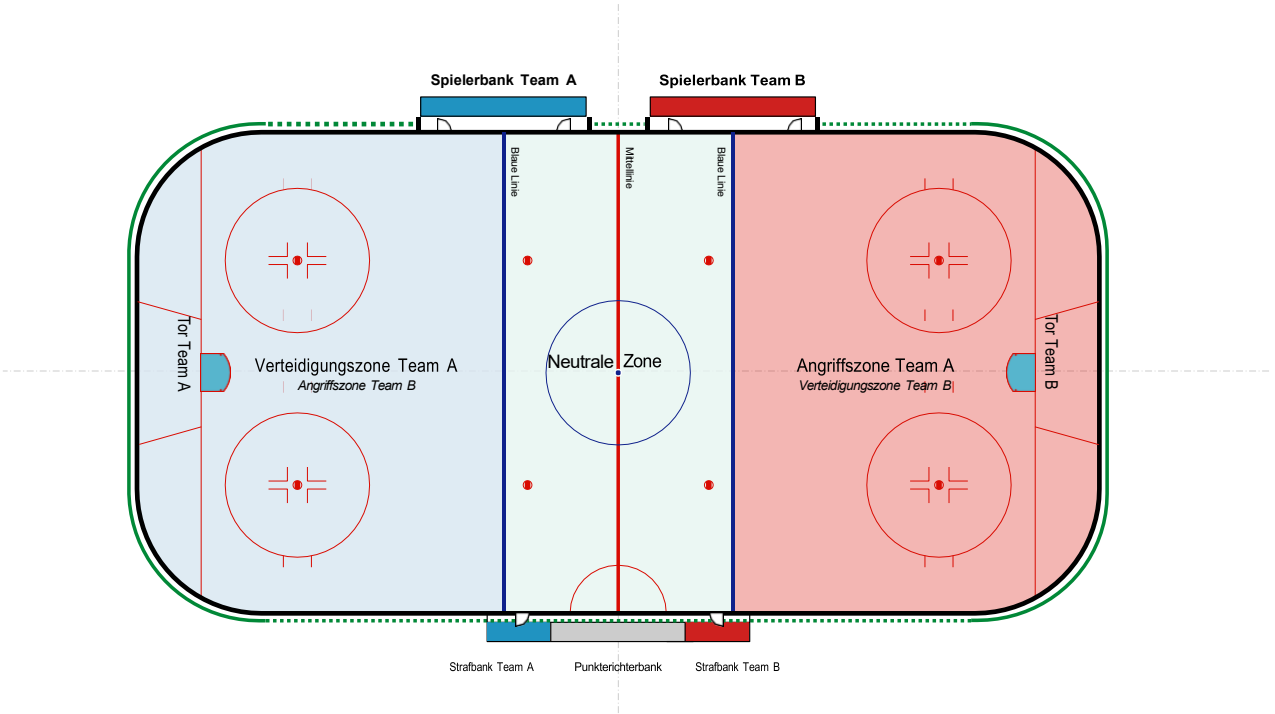
Der Teil der Eisfläche, in dem sich das Tor befindet, wird als "Verteidigungszone" der Mannschaft bezeichnet, die dieses Tor verteidigt.

Neutrale Zone:

Der mittlere Teil wird als "Neutrale Zone" bezeichnet.

Angriffszone:

Der Teil, der am weitesten vom verteidigten Tor entfernt ist, ist die "Angriffszone".



SPIELBEREICH

1.7. TORRAUM / SCHIEDSRICHTERKREIS

Torraum (Markierungen auf der Eisfläche):

Vor jedem Tor muss ein Torraum mit einer roten Linie markiert werden. Die markierte Linie gehört zum Torraum.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

Torraum / Raum:

Der Torraum umfasst den gesamten von den Torraumlinien umrissenen Raum und erstreckt sich vertikal bis zur Oberkante der Torlatte.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

Schiedsrichterkreis:

Vor der Punkterichterbank ist auf der Eisfläche ein halbkreisförmiger Bereich markiert, der "Schiedsrichterkreis" genannt wird. Eine 5 cm breite rote Linie mit einem Radius von 3,0 m markiert diesen Bereich.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

1.8. EINGESCHRÄNKTER TORHÜTERBEREICH

Hinter jedem Tor ist ein trapezförmiger Bereich auf der Eisfläche markiert, der "Eingeschränkter Torhüterbereich" genannt wird. Die beiden 5 cm breiten roten Linien markieren den Sperrbereich zwischen der Torlinie und den Banden hinter dem Tor. Das Aussenmass der Markierung entlang der Torlinie beträgt 6,80 m und entlang der Banden 8,60 m, und die Linien setzen sich vertikal auf der Kickleiste fort.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

1.9. ANSPIELPUNKTE UND KREISE

Anspielpunkt und Kreis in der Mitte:

Ein kreisförmiger blauer Punkt mit einem Durchmesser von 30 cm wird genau in der Mitte der Eisfläche markiert. Dieser Punkt wird als "Anspielpunkt in der Mitte" bezeichnet. Mit diesem Punkt als Mittelpunkt wird ein Kreis mit einem Radius von 4,50 m mit einer blauen Linie von 5 cm Breite markiert.

Anspielpunkte in der neutralen Zone:

Zwei (2) rote Punkte mit einem Durchmesser von 60 cm werden auf dem Eis in der Neutralen Zone 1,50 m von jeder Blauen Linie entfernt markiert. Diese vier (4) Punkte werden als "Anspielpunkte der neutralen Zone" bezeichnet.

Zeichnen Sie innerhalb des Anspielpunktes zwei parallele Linien 8 cm vom oberen und unteren Rand des Punktes. Der Bereich innerhalb der beiden Linien wird rot, der Rest weiss gestrichen. Die Spots müssen einen Abstand von 14,0 m zueinander und einen gleichmässigen Abstand zu den angrenzenden Boards haben.

Anspielpunkte und Kreise in den Endzonen (Angriffs- und Verteidigungszone):

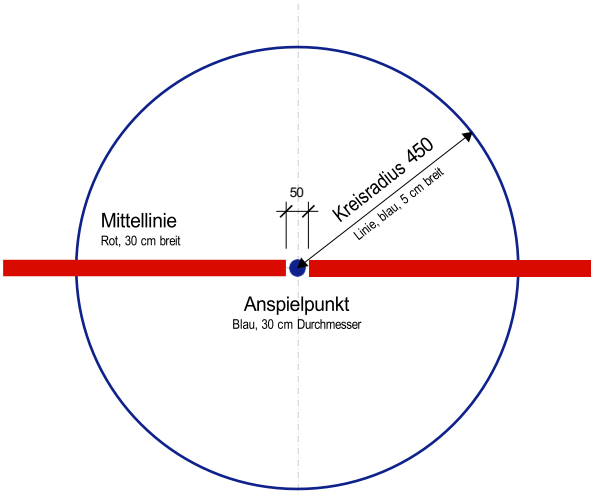
In beiden Endzonen und auf beiden Seiten eines jeden Tores sind rote Anspielpunkte und Kreise auf dem Eis zu markieren. Die Anspielpunkte müssen einen Durchmesser von 60 cm haben. Diese vier (4) Punkte werden als "Endzonen-Anspielpunkte" bezeichnet. Innerhalb des Anspielpunktes sind zwei parallele Linien 8 cm vom oberen und unteren Rand des Punktes zu ziehen. Der Bereich innerhalb der beiden Linien wird rot gestrichen, der Rest wird weiss gestrichen.

Die Kreise werden mit einer 5 cm breiten roten Linie mit einem Radius von 4,50 m von der Mitte des Anspielpunktes aus markiert. Am äusseren Rand beider Seiten jedes Anspielkreises und parallel zur "Torlinie" werden zwei rote Linien von 5 cm Breite und 60 cm Länge im Abstand von 1,70 m markiert.

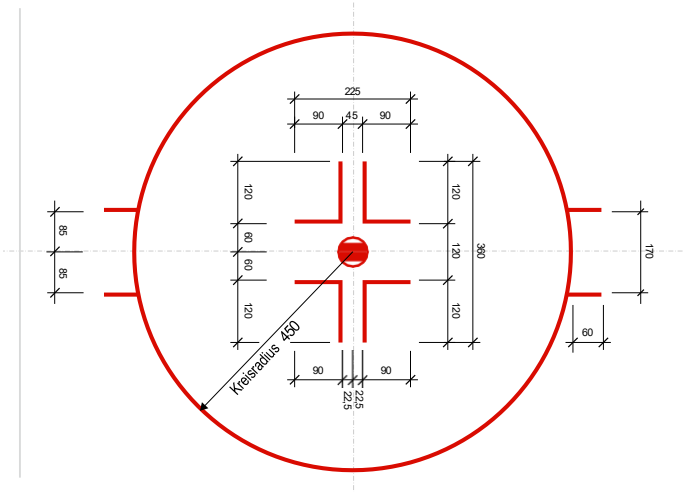
SPIELBEREICH

30 cm von der Aussenkante des Anspielpunktes entfernt werden zwei 5 cm breite rote Linien parallel zu den seitlichen Banden gezogen, die 1,20 m lang und 45 cm voneinander entfernt sind. Parallel zu den Endbanden, beginnend am Ende der Linie, die dem Anspielpunkt am nächsten liegt, verläuft eine rote Linie von 5 cm Breite in einer Länge von 90 cm.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.



ANSPIELPUNKT UND KREIS IN DER MITTE



ANSPIELPUNKT UND KREIS IN DEN ENDZONEN

1.10. EISREINIGUNG

Abgesehen von der normalen Eisaufbereitung, die in den Pausen zwischen den einzelnen Spieldrittel durchgeführt wird, sind gegebenenfalls zusätzliche Schneeräumungsmassnahmen durchzuführen.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Rink Guidelines

REGEL 2 TORPFOSTEN UND NETZE

2.1. TORPFOSTEN

Jede Eisbahn muss zwei (2) "Tore" haben, eines an jedem Ende der Eisfläche. Das "Tor" besteht aus einem Torrahmen und einem Netz. Das offene Ende des Tores muss zur Eismitte zeigen.

Jedes Tor muss sich an beiden Enden in der Mitte der Torlinie befinden und so angebracht sein, dass es während des Spiels nicht verrutscht. Die Torpfosten werden mit Hilfe von flexiblen Pflöcken, die im Eis oder im Boden befestigt sind, in ihrer Position gehalten, wobei sich das Tor bei einem starken Kontakt aus seiner Verankerung lösen muss.

Die Löcher für die Torpfosten müssen sich genau auf der Torlinie befinden.

Die Torpfosten müssen eine zugelassene Konstruktion und ein zugelassenes Material aufweisen, senkrecht 1,22 m über die Eisfläche ragen und 1,83 m voneinander entfernt sein, gemessen von der Innenseite der Pfosten. Eine Querlatte aus demselben Material wie die Torpfosten muss von der Oberkante des einen Pfostens bis zur Oberkante des anderen reichen. Die Torpfosten und die Querlatte müssen in roter Farbe gestrichen sein, und alle anderen Aussenflächen müssen in weisser Farbe gestrichen sein.

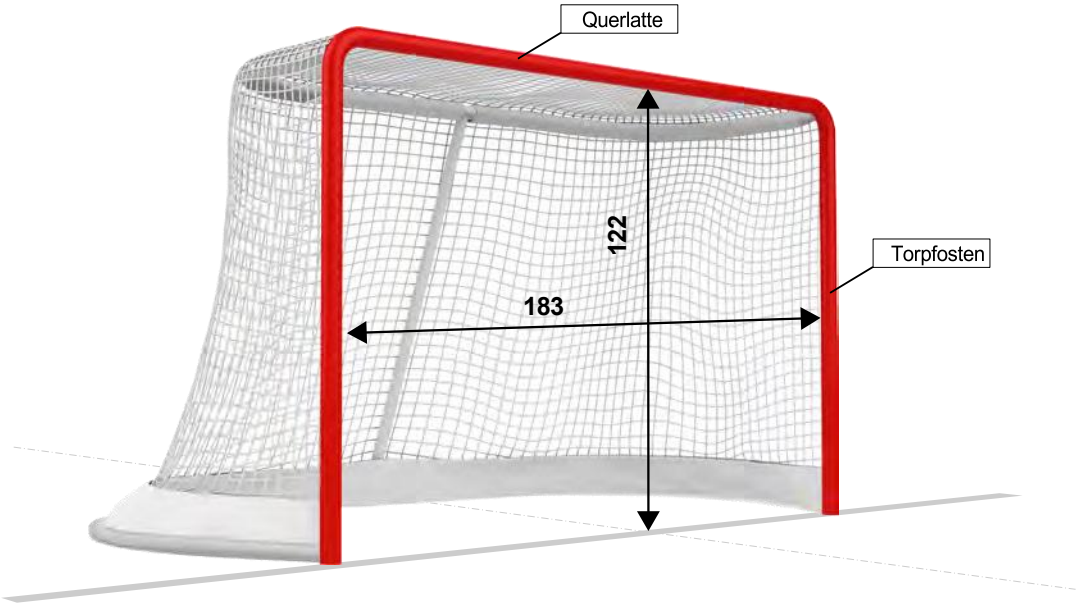
2.2. TORNETZE

An jedem Torrahmen ist ein Netz mit genehmigtem Design aus weisser Nylonschnur zu befestigen, das so zu spannen ist, dass der Puck nicht auf der Aussenseite des Netzes zu liegen kommt, jedoch so gespannt ist, dass der Puck im Netz bleibt. Eine Schürze aus

SPIELBEREICH

schwerem weissem Nylongewebe oder schwerem weissem Segeltuch ist so, um die Grundplatte des Torrahmens zu schnüren, dass das Tornetz vor Schnitten oder Brüchen geschützt ist. Falls in den IIHF-Veranstaltungsregeln vorgeschrieben, muss die Schürze so gestaltet sein, dass die letzten 30 cm der Schürze, die mit dem Pfosten verbunden sind, transparent sind.

Diese Schutzpolsterung muss so angebracht werden, dass der Puck nicht daran gehindert wird, die Torlinie vollständig zu überqueren. Diese Polsterung muss 15 cm von der Innenseite des Torpfostens entfernt sein. Diese Schürze darf nicht mehr als 2,5 cm über die Grundplatte hinausragen. Der Rahmen des Tores muss mit einem Nylonnetz bespannt sein, das die Rückseite des Rahmens vollständig umgibt.



REGEL 3 BÄNKE

3.1. SPIELERBÄNKE

Jede Spielfläche muss mit Sitzplätzen oder Bänken für die Spieler beider Mannschaften ausgestattet sein. Die Mannschaften müssen für die Dauer eines Spiels dieselbe Spielerbank benutzen. Die Unterbringung, einschliesslich der Bänke und Türen, muss für beide Mannschaften einheitlich sein.

Die Spielerbänke sind unmittelbar neben dem Eis so nahe wie möglich an der Mitte der Eisfläche aufzustellen. Zwei (2) Türen für jede Spielerbank müssen in Lage und Grösse einheitlich sein und sich so nahe wie möglich an den Umkleideräumen befinden. Jede Spielerbank sollte mindestens 10 m lang und 1,50 m breit sein und muss, wenn sie sich im Zuschauerbereich befindet, durch ein Schutzglas von den Zuschauern abgetrennt sein, um den Spielern und dem Mannschaftspersonal den notwendigen Schutz zu bieten.

Die Spielerbänke müssen sich auf der gleichen Seite der Spielfläche befinden, die der Strafbank gegenüberliegt und sollten, wenn möglich, durch einen grossen Abstand voneinander getrennt sein.

Anmerkung: Die Heimmannschaft hat das Recht auf eine Spielerbank ihrer Wahl, wenn diese nicht anderweitig festgelegt ist. Bei IIHF-Meisterschaften werden die jeweiligen Spielerbänke den jeweiligen Mannschaften zugewiesen.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

SPIELBEREICH

3.2. STRAFBÄNKE

Jede Eisbahn muss mit Bänken oder Sitzen ausgestattet sein, die als "Strafbank" bezeichnet werden.

Für jede Mannschaft sind separate Strafbänke bereitzustellen, die sich direkt gegenüber den Spielerbänken auf der anderen Seite des Eises befinden müssen. Die Mannschaften müssen die "Strafbank" gegenüber ihrer Spielerbank benutzen und müssen für die Dauer eines Spiels dieselbe "Strafbank" benutzen.

Jede "Strafbank" sollte mindestens 4,0 m lang und 1,50 m breit sein und muss durch ein Schutzglas von den Zuschauern getrennt sein, um den Spielern den nötigen Schutz zu bieten.

Jede Strafbank muss von gleicher Grösse und Qualität sein, darf keinem der beiden Teams einen Vorteil bieten und darf nur eine Tür für den Ein- und Ausgang haben und darf nur vom "Strafbankbetreuer" bedient werden.

Der Zugang zu den Strafbänken ist nur dem Strafbankbetreuer, den bestraften Spieler und den Spiel-Offiziellen gestattet.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

REGEL 4 SIGNAL UND ZEITMESSGERÄTE

4.1. SIGNALGERÄTE

Jede Eisbahn muss mit einem geeigneten Tongerät ausgestattet sein, das am Ende eines jeden Spieldrittels automatisch ertönt. Sollte die akustische Vorrichtung nicht automatisch ertönen, wenn die Spielzeit abgelaufen ist, ist die Spieluhr ausschlaggebend dafür, ob die Spielzeit abgelaufen ist.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

4.2. ZEITMESSGERÄTE

Jede Eishalle muss mit einer Art elektronischer Spielstandsuhr ausgestattet sein, um die Zuschauer, Spieler, das Mannschaftspersonal und den Spiel-Offiziellen in allen Phasen des Spiels genau über alle Zeitelemente zu informieren, einschliesslich der verbleibenden Spielzeit in einem Drittel und der verbleibenden Zeit für die bestraften Spieler jeder Mannschaft.

Die Spieluhr wird durch das Anspiel des Pucks durch einen Spiel-Offiziellen auf dem Eis aktiviert und wird durch den Pfiff eines Offiziellen vom Eis gestoppt. Die Zeitaufzeichnung für die Spielzeit und die Strafzeit zeigt die verbleibende Zeit an, die noch zu spielen oder abzusitzen ist.

Die Spielzeituhr misst die verbleibende Zeit in Zehntelsekunden (1/10) während der letzten Minute eines jeden Drittels.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

SEKTION 02

MANNSCHAFTEN

MANNSCHAFTEN

REGEL 5 MANNSCHAFTEN

5.1. SPIELBERECHTIGTE SPIELER

Ein Spiel wird zwischen zwei (2) Mannschaften ausgetragen, die unter der Leitung von Offiziellen Spiel- und Punkterichtern spielen. Eine Mannschaft besteht aus zweiundzwanzig (22) Spielern. Es sind nicht mehr als zwanzig (20) Feldspieler und zwei (2) Torhüter erlaubt. Für die Zwecke dieser Spielregeln bezieht sich jeder Hinweis auf "Spieler" sowohl auf Spieler als auch auf Torhüter. Jeder Verweis auf "Torhüter" bedeutet, dass die Sektion der Regel spezifisch für die Torhüter ist.

Vor Beginn eines jeden Spiels listet der Team-Manager und Trainer jedes Teams auf einem "Mannschaftsliste / Spielbericht" die Spieler auf, die für das Spiel spielberechtigt sind. Damit ein Team ein Spiel bestreiten kann, muss es zu Beginn des Spiels mindestens fünf (5) Feldspieler und einen (1) Torhüter auf das Eis stellen können. Nur spielberechtigte Spieler können auf der Mannschaftsliste aufgeführt werden und an einem Spiel teilnehmen. Spieler, die für ein Turnier oder eine Veranstaltung registriert sind, aber nicht auf dem offiziellen Spielbericht aufgeführt sind, können am Aufwärmen vor dem Spiel teilnehmen.

Der Trainer muss das "Mannschaftsblatt / Spielbericht" mindestens sechzig (60) Minuten vor Spielbeginn beim offiziellen Punktrichter einreichen. Der offizielle Spielbericht mit den aufgeführten Namen und Nummern aller spielberechtigten Spieler muss dem offiziellen Punkterichter vor dem Spiel ausgehändigt werden, und nach Spielbeginn dürfen keine Änderungen am offiziellen Spielbericht vorgenommen werden.

Wenn ein Offizieller (auf oder neben dem Eis) vor dem Spiel feststellt, dass ein Spieler zwar eine Ausrüstung / Spielkleidung trägt, aber nicht auf dem offiziellen Spielbericht eingetragen ist, muss der Schiedsrichter die fehlbare Mannschaft darauf aufmerksam machen, damit die notwendige Korrektur auf dem offiziellen Spielbericht vorgenommen werden kann, ohne dass eine Strafe verhängt wird.

Bei IIHF-Meisterschaften muss ein Vertreter jeder Mannschaft die "Aufstellung" mindestens zwei (2) Minuten vor Spielbeginn bestätigen, und Spieler können bis zum "Eröffnungsanspiel" hinzugefügt oder entfernt werden.

Die Spielregeln erlauben es einer Mannschaft nicht, mehr als sechs (6) Spieler (einen (1) Torhüter und fünf (5) Spieler) zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels auf dem Eis zu haben, wenn die Mannschaft nicht bestraft wurde.

➔ Regel 74 - Zuviele Spieler auf dem Eis.

Eine Mannschaft muss mindestens vier (4) Spieler (einen (1) Torhüter und drei (3) Feldspieler) auf das Eis stellen, wenn zwei (2) oder mehr Spieler bestraft werden. Eine Mannschaft muss die erforderliche Anzahl von Spielern auf das Eis bringen, um das Spiel fortzusetzen - siehe Regel 66 - Spielverzicht.

➔ Regel 66 - Spielverzicht.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes. .

5.2. NICHT SPIELBERECHTIGTE SPIELER

Nur die Spieler, die auf der Mannschaftsliste stehen, die dem offiziellen Punkterichter vor dem Spiel vorgelegt wurde, dürfen an dem Spiel teilnehmen. Der entscheidende Faktor bei der Prüfung, ob ein Spieler spielberechtigt ist, ist, dass der Name des Spielers, und nicht notwendigerweise die Spielernummer, vom Teammanager oder Trainer dieser Mannschaft korrekt aufgeführt sein muss.

Wird dem Schiedsrichter ein nicht spielberechtigter Spieler gemeldet, wird dieser aus dem Spiel genommen und die Mannschaft kann keinen weiteren Spieler aus ihrem Kader einsetzen.

Es werden keine zusätzlichen Strafen verhängt, jedoch muss ein Rapport / Meldung über den Vorfall bei den zuständigen Stellen eingereicht werden. Für einen nicht spielberechtigten Torhüter siehe Regel 5.3 - Torhüter.

Wird ein Tor erzielt, während sich ein nicht spielberechtigter Spieler auf dem Eis befindet (unabhängig davon, ob er an der Entstehung

MANNSCHAFTEN

des Tores beteiligt war oder nicht), wird das Tor aberkannt. Dies gilt nur für das Tor, das in der Spielunterbrechung erzielt wurde, in der der Spieler als nicht spielberechtigt eingestuft wurde. Alle anderen Tore, die zuvor von der Mannschaft des nicht spielberechtigten Spielers erzielt wurden (mit oder ohne Beteiligung des Spielers auf dem Eis), werden anerkannt.
Wenn ein Spieler mit einer Strafe belegt wird und sich während der Strafe herausstellt, dass er ein nicht spielberechtigter Spieler ist, wird er aus dem Spiel genommen und ein anderer Spieler seiner Mannschaft, der vom Trainer bestimmt wird, muss den Rest der Strafe absitzen.
Es werden keine zusätzlichen Strafen verhängt, aber ein Rapport / Meldung über den Vorfall muss den zuständigen Stellen vorgelegt werden.
 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

5.3. TORHÜTER

Jede Mannschaft darf jeweils einen (1) Torhüter auf dem Eis haben. Der Torhüter kann ausgewechselt und durch einen anderen Feldspieler ersetzt werden. Ein solcher Ersatzspieler darf die Rechte des Torhüters nicht in Anspruch nehmen.
Jede Mannschaft muss auf ihrer Spielerbank oder auf einem Stuhl unmittelbar neben der Spielerbank (oder in der Nähe) einen Ersatztorhüter haben, der immer voll ausgerüstet und spielbereit sein muss.
Jede Mannschaft muss zwei (2) Torhüter auf dem offiziellen Spielbericht erfasst haben. Ausnahmen zu dieser Regel sind an diversen IIHF Meisterschaften erlaubt, wo nur ein (1) Torhüter oder ein dritter (3.) gelisteter Torhüter erlaubt ist.
 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

Wenn die aufgeführten Torhüter (einer oder zwei) nicht mehr in der Lage sind zu spielen, ist diese Mannschaft berechtigt, einen beliebigen Torhüter anzuziehen und spielen zu lassen, der spielberechtigt ist. Sollten die beiden (2) regulären Torhüter kurz hintereinander verletzt oder nicht mehr spielfähig sein, erhält der dritte (3.) Torhüter eine angemessene Zeit, um sich umzuziehen, zusätzlich zu einer zweiminütigen (2) Aufwärmphase (es sei denn, er betritt das Spiel, um einen "Penaltyschuss" abzuwehren).
Ist jedoch der dritte (3.) Torhüter angezogen und auf der Spielerbank, wenn der zweite (2.) Torhüter spielunfähig wird, muss der dritte (3.) Torhüter das Spiel sofort betreten, und ein Aufwärmen ist nicht zulässig.
 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

5.4. TRAINER UND NICHTSPIELENDES TEAMPERSONAL

Nur Spieler in Spielerkleidung und offizielles, nicht spielendes Teampersonal, das ordnungsgemäss auf der Mannschaftsliste eingetragen ist, dürfen auf den vorgesehenen Spielerbänken Platz nehmen.
Jede Mannschaft muss mindestens ein und nicht mehr als acht (8) Staff-Mitglieder hinter der Mannschaft auf der Spielerbank haben, der als Trainer fungiert, und mindestens einen (1) qualifizierten Trainer oder medizinischen Experten, der die Spieler im Falle einer Verletzung behandelt.

5.5. TEAM OFFIZIELLE UND TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

Nicht spielendes Teampersonal, dass sich während des Spiels auf oder in der Nähe der Spielerbank befindet, darf Funktechnologie verwenden, um mit anderem Teampersonal in einem von der IIHF festgelegten Bereich Kontakt aufzunehmen.
Andere Formen der Technologie sind nur für Coaching-Zwecke erlaubt (z.B. Statistiken, Markierungen) und dürfen nicht verwendet werden, um die Entscheidungen der Spiel-Offiziellen auf dem Eis in irgendeiner Weise zu beeinflussen. Wenn die Technologie missbraucht wird.
➔ Regel 39 - Beschimpfung von Offiziellen.

MANNSCHAFTEN

5.6. AUFWÄRMEN VOR DEM SPIEL AUF DEM EIS

Während des Aufwärmens auf dem Eis muss die gesamte Schutzausrüstung ordnungsgemäss getragen werden. Spieler, die für eine IIHF-Meisterschaft gemeldet sind und nicht auf dem "Mannschaftsliste / Spielbericht" aufgeführt sind, dürfen an einem "Aufwärmen vor dem Spiel" auf dem Eis teilnehmen. Kein Spieler darf sich am Ende eines Drittels oder bei einer Spielunterbrechung auf dem Eis aufwärmen. Es werden keine Strafen verhängt, jedoch muss ein Rapport / Meldung über den Vorfall bei den zuständigen Stellen eingereicht werden.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

REGEL 6 KAPITÄN UND ASSISTENZKAPITÄN

6.1. KAPITÄN

Jede Mannschaft ernennt einen (1) Kapitän, der allein das Vorrecht hat, mit dem Schiedsrichter alle Fragen zur Auslegung der Regeln zu erörtern, die sich im Laufe eines Spiels ergeben können.

Der Kapitän trägt den Buchstaben "C" in einer Höhe von ca. 8 cm und in einer kontrastierenden Farbe gut sichtbar auf der Vorderseite seines Trikots. Es sind keine "Co-Kapitäne" erlaubt. Es sind entweder ein (1) Kapitän und höchstens zwei (2) Assistenzkapitäne oder kein Kapitän und höchstens drei Assistenzkapitäne zulässig. - siehe Regel 6.2 - Assistenzkapitän

Jeder Kapitän, Assistenzkapitän oder Spieler, der von der Spielerbank kommt und gegen eine Entscheidung der Spiel-Offiziellen protestiert oder sich einmischt, erhält eine Kleine Strafe für "Unsportliches Verhalten".

➔ Regel 39 - Beschimpfung von Offiziellen.

Sollte dieser Protest andauern, kann er mit einer Disziplinarstrafe belegt werden, und wenn er weiter andauert, wird eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt.

Eine Beschwerde über eine Strafe ist keine Angelegenheit "bezüglich der Auslegung der Regeln" und eine Kleine Strafe wird gegen jeden Kapitän, Assistenzkapitän oder jeden anderen Spieler, der eine solche Beschwerde einreicht, verhängt.

Der Schiedsrichter und der offizielle Punkterichter müssen vor Beginn eines jeden Spiels den Namen des Kapitäns und der beiden Assistenzkapitäne beider Mannschaften erfahren.

Ein Team kann seinen Kapitän oder seine Assistenzkapitäne während eines Spiels nicht auswechseln. Wird ein Kapitän aus dem Spiel ausgeschlossen oder kann er aufgrund einer Verletzung nicht das gesamte Spiel bestreiten, muss einer der Assistenzkapitäne seine Aufgaben übernehmen.

Wenn sowohl der Kapitän als auch der Assistenzkapitän auf dem Eis sind, darf nur der Kapitän mit dem Schiedsrichter über einen Regelauslegung sprechen. Wenn entweder der Kapitän oder der Assistenzkapitän die Spielerbank ohne Aufforderung des Schiedsrichters verlässt, werden sie entsprechend bestraft.

Kein spielender Trainer, Teammanager oder Torhüter darf als Kapitän oder Assistenzkapitän fungieren.

➔ Regel 39 - Beschimpfung von Offiziellen.

6.2. ASSISTENZKAPITÄN

Wenn der Kapitän nicht auf dem Eis ist, erhält ein Assistenzkapitän auf dem Eis die Rechte des Kapitäns.

Assistenzkapitän tragen den Buchstaben "A" in einer Höhe von ca. 8 cm und in einer kontrastierenden Farbe an einer auffälligen Stelle auf der Vorderseite ihres Trikots.

MANNSCHAFTEN

REGEL 7 STARTAUFSTELLUNG

7.1. STARTAUFSTELLUNG

Diese Regel gilt nicht für IIHF-Meisterschaften.

REGEL 8 VERLETZTE SPIELER

8.1. VERLETZTE SPIELER

Wenn ein Spieler während eines Spiels verletzt oder gezwungen ist, das Eis zu verlassen, kann er das Spiel aufgeben und durch einen Ersatzspieler ersetzt werden, aber das Spiel muss fortgesetzt werden, ohne dass die Mannschaften das Eis verlassen.

Wenn ein verletzter Spieler während des Spiels das Eis verlassen und durch einen Auswechselspieler ersetzt werden möchte, muss er dies auf der Spielerbank und nicht durch einen anderen Ausgang, der aus der Eisfläche führt, tun. Dies ist kein legaler Spielerwechsel und wird daher bei einem Verstoss mit einer Kleine Bankstrafe geahndet.

Wenn ein bestrafter Spieler verletzt wurde, darf er sich in die Umkleidekabine begeben, ohne auf der Strafbank Platz zu nehmen. Die bestrafte Mannschaft muss sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank setzen, der die Strafe absitzt, bis der verletzte Spieler wieder ins Spiel zurückkehren kann. Sie ersetzen ihren Mannschaftskameraden auf der Strafbank bei der nächsten Spielunterbrechung.
Bei Verletzung dieser Regel ist eine Kleine Bankstrafe zu verhängen.

Kehrt der verletzte bestrafte Spieler, der auf der Strafbank ersetzt wurde, vor Ablauf seiner Strafe auf die Spielerbank zurück, ist er bis zum Ablauf seiner Strafe nicht spielberechtigt. Dies gilt auch für zusammenfallende Strafen, wenn sich der Ersatzspieler noch auf der Strafbank befindet und eine Spielunterbrechung abwartet. Der verletzte Spieler muss warten, bis sein Ersatzspieler aus der Strafbank entlassen wurde, bevor er spielberechtigt ist. Kommt es jedoch zu einer Spielunterbrechung, bevor die Strafe abgelaufen ist, muss der Spieler seinen Mitspieler auf der Strafbank ersetzen und darf dann nach Ablauf der Strafe zurückkehren.

Wenn ein Spieler so verletzt ist, dass er das Spiel nicht fortsetzen oder sich nicht zu seiner Spielerbank begeben kann, wird das Spiel erst unterbrochen, wenn die Mannschaft des verletzten Spielers die Kontrolle über den Puck erlangt hat. Wenn die Mannschaft des Spielers zum Zeitpunkt der Verletzung die "Kontrolle über den Puck" hat, wird das Spiel sofort unterbrochen, es sei denn, die Mannschaft des Spielers befindet sich in einer Torschussposition.

Wenn es offensichtlich ist, dass ein Spieler eine schwere Verletzung erlitten hat, kann der Schiedsrichter und/oder Linienrichter das Spiel sofort unterbrechen. Bei einer Verletzung eines Spielers und einer Spielunterbrechung darf ein Mannschaftsarzt (oder anderes medizinisches Personal) das Eis betreten, um den verletzten Spieler zu behandeln, ohne die Zustimmung des Schiedsrichters abzuwarten.

Wenn das Spiel vom Schiedsrichter oder Linienrichter wegen eines verletzten Spielers unterbrochen wurde, oder wenn ein verletzter Spieler auf dem Eis vom Trainer oder medizinischem Personal betreut wird, muss dieser Spieler sofort ausgewechselt werden. Der verletzte Spieler darf das Eis erst wieder betreten, wenn das Spiel wieder aufgenommen wurde.

Wird das Spiel wegen eines verletzten Spielers unterbrochen, wird das folgende Anspiel am Anspielpunkt in der Zone durchgeführt, die dem Ort des Pucks bei der Spielunterbrechung am nächsten liegt. Wenn die Mannschaft des verletzten Spielers den Puck in der Angriffszone unter Kontrolle hat, wird das "Anspiel" am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone durchgeführt.

MANNSCHAFTEN

Wenn sich der verletzte Spieler in seiner Verteidigungszone befindet und die angreifende Mannschaft in der Angriffszone in "Puckbesitz" ist, wird das "Anspiel" am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone der verteidigenden Mannschaft ausgeführt.
Ein Spieler, der auf dem Eis liegt und entweder eine Verletzung vortäuscht oder sich weigert, vom Eis aufzustehen, wird mit einer Kleinen Strafe bestraft.

8.2. VERLETZTE TORHÜTER

Verletzt sich ein Torhüter oder erkrankt er, muss er sofort wieder spielbereit sein oder durch einen Ersatztorhüter ersetzt werden, wobei keine zusätzliche Zeit gewährt wird, um dem verletzten oder erkrankten Torhüter zu ermöglichen, seine Position wieder einzunehmen. Einem Ersatztorhüter ist in allen Spielen kein Aufwärmen gestattet.
Der Ersatztorhüter unterliegt den regulären Regeln für Torhüter und hat Anspruch auf dieselben Privilegien.

Wenn der verletzte Torhüter ausgewechselt wurde, darf der verletzte Torhüter seine Position erst bei der nächsten Spielunterbrechung wieder einnehmen. Für einen Verstoss gegen die Regel wird eine Kleine Strafe für "Spielverzögerung" verhängt.
Wenn das Spiel vom Schiedsrichter oder Linienrichter wegen eines verletzten Torhüters unterbrochen wurde, darf dieser Torhüter nur dann ausgewechselt werden, wenn er sich zur Spielerbank begeben muss, um ärztliche Hilfe zu erhalten.
Bei einer Verletzung eines Torhüters und einer Spielunterbrechung darf ein Mannschaftsarzt (oder anderes medizinisches Personal) das Eis betreten, um den verletzten Spieler zu behandeln, ohne die Zustimmung des Schiedsrichters abzuwarten.
Wenn der Arzt oder das medizinische Personal das Spielfeld betreten hat, um den Torhüter zu behandeln, und es keine unangemessene Verzögerung gibt, kann der Torhüter im Spiel bleiben. Der Schiedsrichter darf jedoch keine zusätzliche Zeit gewähren, um dem verletzten Torhüter zu ermöglichen, seine Position wieder einzunehmen (d.h. kein Aufwärmen).

8.3. BLUT

Ein Spieler, der blutet oder sichtbares Blut an seiner Ausrüstung oder seinem Körper hat, wird bei der nächsten Spielunterbrechung vom Eis verwiesen. Ein solcher Spieler darf erst wieder spielen, wenn die Blutung gestoppt und die Schnitt- oder Schürfwunde abgedeckt wurde (falls erforderlich). Es ist erforderlich, dass die betroffene Ausrüstung und/oder das Trikot ordnungsgemäss desinfiziert oder ausgetauscht wird.

SEKTION 03

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG

REGEL 9 KLEIDUNG

9.1. TEAMBEKLEIDUNG

Alle Spieler jeder Mannschaft müssen einheitlich gekleidet sein, mit einem genehmigten Design und Farbe ihrer Helme, Trikots, Hosen und Stulpen.

Alle Trikots einer Mannschaft müssen das gleiche Design aufweisen, einschliesslich des Logos auf der Vorderseite, der Nummern auf den Ärmeln und der Rückseite sowie des Namensschilds auf der Rückseite. Die dominierende Farbe des Trikots muss etwa 80 % des Trikots und der Stulpen bedecken, mit Ausnahme der Namen und Nummern. Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters die Trikotfarben der konkurrierenden Mannschaften zu ähnlich sind und die Möglichkeit besteht, Spieler zu verwechseln, ist die Heimmannschaft verpflichtet, ihre Trikots zu wechseln.

Alle Spieler einer Mannschaft müssen beim Aufwärmen auf dem Eis die gleichen Trikots und Trikotnummern tragen wie während des Spiels. Geänderte Trikots jeglicher Art, d.h. Kletteinsätze, übergrosse Trikots, geänderte Kragen, usw., sind nicht erlaubt. Ein Spieler, der sich nicht an diese Regel hält, darf nicht am Spiel teilnehmen - siehe Regel 9.5. - Schutzausrüstung.

Die Spieler dürfen ihre Trikotnummern nach Spielbeginn nicht mehr ändern oder austauschen. Sie müssen während des gesamten Spiels und des gesamten Wettbewerbs die gleiche Nummer tragen. Wenn das Trikot eines Spielers während eines Spiels blutverschmiert oder stark zerrissen ist, kann er von einem Spiel-Offiziellen auf dem Eis aufgefordert werden, das Eis zu verlassen und ein anderes Trikot mit einer anderen Nummer und ohne Namensschild zu tragen.

Jede Mannschaft muss für ihre Heim- und Auswärtsspiele unverwechselbare und kontrastierende Trikots entwerfen und tragen, deren Teile mit Ausnahme der Hosen nicht austauschbar sein dürfen. Jegliche Bedenken bezüglich der Kleidung eines Spielers (einschliesslich des Torhüters) sind vom Schiedsrichter an die zuständigen Stellen zu melden. Alle Spielerhosen müssen von allen Spielern in einheitlicher Weise getragen werden. Die Hosen müssen rundum und am gesamten Hosenbein eine einheitliche Farbe haben. Die Hosenbeine dürfen im Bereich der Beine/Oberschenkel nicht eingeschnitten oder zerrissen sein.

Graffiti-artige Designs, Muster, Kunstwerke, Zeichnungen oder Slogans, die beleidigend oder obszön sind und sich auf Kultur, Rasse oder Religion beziehen, sind auf keinem Teil der Kleidung erlaubt.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport Guidelines und IIHF Event Codes.

9.2. NUMMERN UND NAMENSSCHILDER

Jeder Spieler, der in der Mannschaftsaufstellung aufgeführt ist, muss eine individuelle Identifikationsnummer tragen, die auf der Rückseite des Trikots 25 - 30 cm hoch und auf beiden Ärmeln 10 cm hoch ist. Die Nummern sind auf ganze Zahlen von 1 bis 99 beschränkt. Trikotnummern wie 00, ½ (Brüche), .05 (Dezimalzahlen), 101 (dreistellig) sind nicht erlaubt. Zwei (2) Spieler eines Teams dürfen im selben Spiel nicht die gleiche Nummer tragen.

Darüber hinaus muss jeder Spieler seinen Nachnamen in Blockbuchstaben von 10 cm Höhe auf der Rückseite seines Trikots in Schulterhöhe tragen, und zwar in lateinischen Grossbuchstaben in einer von der IIHF vor dem Spiel oder Wettkampf genehmigten Schriftart.

Ein Spieler, dessen Haare so lang sind, dass sie das Namensschild oder die Nummer auf der Rückseite des Trikots verdecken, muss sie zu einem Pferdeschwanz binden oder unter dem Helm verstecken.

AUSRÜSTUNG

9.3. FELDSPIELER TRIKOTS

Spieler, die sich nicht an diese Regeln halten, dürfen nicht am Spiel teilnehmen. Torhütertrikots - siehe Regel 9.4. Die Trikots dürfen in der Länge nicht über das Ende der Hose hinausgehen, und die Ärmel dürfen nicht über die Finger des Handschuhs hinausgehen.

Dem Standard-Spielertrikot, wie es vom Hersteller produziert wird, dürfen keine Einsätze oder Ergänzungen hinzugefügt werden. (Änderungen beim Hersteller sind nicht erlaubt, es sei denn, sie wurden von der IIHF im Voraus genehmigt).
Die dominierende Farbe des Trikots muss etwa 80 % des Trikots und der Stulpen bedecken, mit Ausnahme von Namen und Nummern.
Trikots müssen vollständig ausserhalb der Hose getragen werden und müssen jederzeit ordnungsgemäss mit Bändern an der Hose befestigt sein.
Kommt ein Spieler der Mannschaft nach einer Verwarnung dem nicht nach, wird eine Kleine Strafe verhängt.
➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

9.4. TORHÜTER TRIKOTS

Torhüter, die sich nicht an diese Regeln halten, dürfen nicht am Spiel teilnehmen. Die Trikots dürfen nicht übermässig gross sein. Dem Standard-Torhütertrikot, wie es vom Hersteller produziert wird, dürfen keine Einsätze oder Ergänzungen hinzugefügt werden. Modifikationen beim Hersteller sind nicht erlaubt, es sei denn, sie wurden von der IIHF im Voraus genehmigt. Es ist nicht erlaubt, das Trikot an den Handgelenken zusammenzubinden, wenn dadurch eine Spannung über das Trikot entsteht, die einen "Gurtbandeffekt" hervorruft, der nicht erlaubt ist. Andere Befestigungen, die einen "Gurtband-Effekt" erzeugen, sind nicht erlaubt. Die Länge eines Trikots ist unzulässig, wenn es einen Bereich zwischen den Beinen des Torhüters bedeckt.

9.5. SCHUTZAUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung muss den Sicherheitsstandards entsprechen und darf nur zum Schutz der Spieler verwendet werden, nicht um die Spielfähigkeit zu verbessern oder zu erhöhen oder um einen Gegenspieler zu verletzen.
Allen Spielern wird dringend empfohlen, schnittfeste Socken, Ärmel oder Unterwäsche zu tragen.

Die gesamte Schutzausrüstung, mit Ausnahme von Handschuhen, Kopfschutz, Mundschutz, Nacken-/Halsschutz und die Beinschoner des Torhüters, muss unter dem Trikot getragen werden. Die komplette Schutzausrüstung muss während des Spiels und beim "Aufwärmen vor dem Spiel" getragen werden.
Wird der Schiedsrichter darauf aufmerksam gemacht, dass ein Spieler z.B. einen Ellbogenschoner trägt, der nicht vom Trikot bedeckt ist, muss er den Spieler anweisen, den Schoner zu bedecken. Ein zweiter Verstoss desselben Spielers würde eine Kleine Strafe nach sich ziehen.
Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Spieler eine Ausrüstung trägt, die nicht dem IIHF-Reglement entspricht, weist er den Spieler an, diese zu wechseln oder zu entfernen.
Der betreffende Spieler und seine Mannschaft werden vom Schiedsrichter ermahnt, die Ausrüstung entsprechend anzupassen. Nach der Verwarnung werden alle Spieler dieser Mannschaft, die eine solche Ausrüstung tragen, gemäss Regel 12 - Unkorrekte Ausrüstung bestraft.
Weigert sich der Spieler, so erhält er eine Kleine Strafe wegen "Spielverzögerung" und kehrt er auf das Eis zurück, ohne die Ausrüstung zu wechseln, so erhält er eine Disziplinarstrafe. Geschieht dies ein drittes Mal, erhält der Spieler eine Spieldauerdisziplinarstrafe.

9.6. HELME

Alle Spieler müssen einen nach Design, Material und Konstruktion für Eishockey zugelassenen Helm mit einem Kinnband tragen, der stets ordnungsgemäss befestigt ist, auch während des "Aufwärmens vor dem Spiel", wenn sie am Spiel teilnehmen, entweder auf der Eisfläche oder auf den Spieler- oder Strafbänken. Der Helm sollte so befestigt sein, dass er nicht abfallen kann. Wenn er abfällt und nicht von einem Gegenspieler abgenommen wird, ist er nicht richtig befestigt.

AUSRÜSTUNG

Ein Spieler auf dem Eis, dessen Helm während des Spiels abfällt, muss die Spielfläche sofort verlassen.
Ein Spieler auf dem Eis, dessen Helm sich während des Spiels löst, darf seinen Helm nicht zurückholen und wieder aufsetzen - dazu muss er zu seiner Spielerbank gehen und die Eisfläche verlassen.
Hält sich ein Spieler nicht an diese Regel, so erhält er ohne Verwarnung eine Kleine Strafe.
➔ Regel 12 – Unkorrekte Ausrüstung.

Kehrt der Spieler zu seiner Spielerbank zurück, um sich auswechseln zu lassen, darf er während des Spiels nur mit einem Helm (mit ordnungsgemäss) befestigtem Kinnband auf das Eis zurückkehren.
Kein Spieler darf die Strafbank während des Spiels ohne Helm (mit ordnungsgemäss) befestigtem Kinnband verlassen. Tut er dies doch, wird das Spiel unterbrochen, sobald seine Mannschaft die Kontrolle über den Puck erlangt hat, und dem fehlbaren Spieler wird eine Kleine Strafe auferlegt.
Wenn sich das Kinnband eines Spielers während des Spiels löst, der Helm aber auf dem Kopf bleibt, darf er bis zur nächsten Spielunterbrechung oder bis zum Verlassen des Eises weiterspielen. Ein Spieler, der einem Gegenspieler während des Spiels absichtlich den Helm abnimmt, wird mit einer Kleinen Strafe für "Übertriebene Härte" bestraft.
➔ Regel 51 – Übertriebene Härte.

Wenn ein Torhüter durch einen harten Schuss mit dem Puck an der Gesichtsmaske getroffen wird und der Schiedsrichter glaubt, dass der Torhüter durch den harten Schuss benommen ist oder sein könnte, kann er das Spiel aus Sicherheitsgründen unterbrechen, wenn keine unmittelbare Torchance für die angreifende Mannschaft besteht.
Wenn ein Torhüter seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske verloren hat und seine Mannschaft den Puck unter Kontrolle hat, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, um dem Torhüter die Möglichkeit zu geben, seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske wieder aufzusetzen.
Wenn die gegnerische Mannschaft den Puck unter Kontrolle hat, darf das Spiel nur unterbrochen werden, wenn keine unmittelbare und bevorstehende Torchance besteht. Diese Spielunterbrechung muss vom Schiedsrichter veranlasst werden. Wenn das Spiel unterbrochen wird, weil der Torhüter seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske verloren hat, findet das folgende Anspiel an einem der Anspielpunkte der verteidigenden Mannschaft in der Endzone statt.
Nimmt ein Torhüter absichtlich seinen Helm und/oder seine Gesichtsmaske ab, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel wie oben beschrieben und verhängt gegen den Torhüter eine Kleine Strafe wegen "Spielverzögerung".
➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

Nimmt der Torhüter absichtlich den Helm und/oder die Gesichtsmaske ab, wenn die gegnerische Mannschaft ein Breakaway hat (bei dem die Kriterien für einen Penaltyschuss erfüllt sind, mit Ausnahme eines Fouls von hinten), oder während der Ausführung eines "Penaltyschusses" oder eines Versuchs im Penaltyschiessen, spricht der Schiedsrichter der nicht verursachenden Mannschaft ein Tor zu.

9.7. GESICHTSSCHUTZ

Es gibt drei (3) zulässige Arten von Gesichtsschutz, die an der Vorderseite des Helms eines Feldspielers angebracht werden können: ein Visierschutz, ein Schutzgitter oder ein Vollgesichtsschutzvisier.
Alle Spieler, die nach dem 31. Dezember 1974 geboren sind, müssen mindestens ein Visier als Gesichtsschutz tragen. Der Visier-Gesichtsschutz muss ordnungsgemäss am Helm befestigt sein und soweit nach unten reichen, dass ein angemessener Augenschutz gewährleistet ist, der die Augen und die Nase vollständig bedeckt.
Er muss an den Seiten des Helms befestigt sein, damit er nicht hochgeklappt werden kann. Ein Spieler, dessen Gesichtsschutzvisier während des Spiels Risse oder Brüche aufweist, muss das Eis sofort verlassen.

AUSRÜSTUNG

Die Spieler dürfen kein farbiges oder getöntes Visier tragen, das den Blickkontakt zum Spieler unmöglich macht.
Die an einem IIHF-Wettbewerb teilnehmenden Mannschaften müssen sicherstellen, dass ihre Spieler mit einem speziell für Eishockey hergestellten und zugelassenen Helm ausgerüstet sind und dass gegebenenfalls ein Visier oder ein Vollgesichtsschutz ordnungsgemäss daran angebracht ist.
Spezifische Regeln und Richtlinien für angemessenen Kopf-/Gesichts-/Nacken-/Hals-/Mundschutz für die Kategorien Frauenhockey und Männliche Nachwuchsspieler "U20" und "U18".

➔ Regel 102 – Frauenhockey Spezifische Ausrüstungsregeln und
➔ Regel 202 – Nachwuchshockey der Männer Spezifische Ausrüstungsregel.

9.8. GEFÄHRLICHE AUSRÜSTUNG

Ausrüstung, die nicht den IIHF-Standards entspricht, und Ausrüstung, die für das Spielgeschehen als inakzeptabel erachtet wird, wird als "Gefährliche Ausrüstung" eingestuft. Ein Spieler, der eine "Gefährliche Ausrüstung" verwendet, wird vom Schiedsrichter vom Eis verwiesen und seine Mannschaft erhält eine Verwarnung vom Schiedsrichter.
Nachdem die Mannschaft verwarnt wurde, werden alle Spieler dieser Mannschaft, die eine solche Ausrüstung tragen, bestraft.

➔ Regel 12 – Unkorrekte Ausrüstung.

Gefährliche Ausrüstung umfasst das Tragen eines Visiers in einer Art und Weise, die zu Verletzungen eines Gegenspielers führen kann, das Tragen von nicht genehmigter Ausrüstung, das Verwenden von gefährlichen oder illegalen Schlittschuhen oder Stöcken, das Nichttragen von Ausrüstung unter der Kleidung (mit Ausnahme von Handschuhen, Helm und Torhüterschoner) und das Ausschneiden der Handfläche eines oder beider Handschuhe.
Die Verwendung von Schoner aus Metall oder anderen Materialien, die einen gegnerischen Spieler verletzen können, ist verboten. Die Schiedsrichter haben die Befugnis, jede Ausrüstung zu verbieten, die ihrer Meinung nach zu einer Verletzung eines Spielteilnehmers führen kann. Die Nichtbeachtung der Anweisungen des Schiedsrichters führt zu einer Kleinen Strafe wegen "Spielverzögerung". Ein Spieler, der eine Gesichtsverletzung erlitten hat, darf eine Maske oder einen Schutz mit einem von der IIHF genehmigten Design tragen.
Der verletzte Spieler hat zunächst das Recht, eine vom Mannschaftsarzt verordnete Schutzvorrichtung zu tragen. Erhebt eine gegnerische Mannschaft Einspruch gegen die Schutzvorrichtung, kann sie ihren Einspruch bei der IIHF zu Protokoll geben.
In Fällen, in denen ein Stock modifiziert wurde und es offensichtlich ist, dass die Kanten nicht abgeschrägt wurden, muss der Schiedsrichter den Stock als gefährliche Ausrüstung einstufen und aus dem Spiel nehmen, bis die Kanten ausreichend abgeschrägt sind.
Es wird keine Strafe verhängt, es sei denn, der Spieler kehrt mit dem unveränderten Stock auf das Eis zurück; in diesem Fall wird eine Kleine Strafe verhängt.

➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

9.9. SCHIENBEINSCHONER

Die Schienbeinschoner der Spieler müssen so gross sein, dass sie in die Standard-Stutzen der Spieler passen, und es dürfen keine Überstände oder Zusätze an den hergestellten Schienbeinschonern vorhanden sein.

9.10. SCHLITTSCHUHE

Die Schlittschuhe dürfen nur aus vier Teilen bestehen: Schuh, Kufe, Kufenhalter und Schnürsenkel. Der Schuh muss sich dem Fuss des Läufers anpassen und darf nicht übermässig breit oder lang sein oder irgendwelche Befestigungen haben. Die Kufe muss von vorne bis hinten glatt sein und jederzeit im Kufenhalter befestigt sein. Sie darf keine Spitze wie bei Eiskunstlaufschuhen haben.

AUSRÜSTUNG

Die Vorder- und Rückseite der Klinge muss ordnungsgemäss vom Klingenhalter abgedeckt sein, so dass kein Teil der beiden Enden herausragt.
Die Kufe darf nicht wie bei den Eisschnelllaufschuhen vor die Spitze oder hinter die Ferse des Schuhs ragen.
Es sind keine mechanischen Befestigungen oder andere Vorrichtungen erlaubt, die die Geschwindigkeit oder die Fähigkeit des Spielers zum Skaten verbessern könnten.
Die Schnürsenkel dürfen eine beliebige, nicht fluoreszierende Farbe haben und auf beliebige Weise gebunden werden, aber sie dürfen nicht so lang sein, dass sie das Eis berühren.

9.11. SCHLITTSCHUHE – TORHÜTER

Die Schlittschuhe eines Torhüters müssen an der Vorderseite jedes Schuhs eine nicht fluoreszierende Schutzkappe haben. Die Schlittschuhkufe muss flach sein und darf nicht länger als der Schuh sein. Kufen, Vorsprünge oder "Schummler", die am Schuh angebracht sind, um dem Torhüter zusätzlichen Kontakt zur Eisfläche zu geben, sind nicht erlaubt.

9.12. NACKEN- UND HALSSCHUTZ

Für alle Spieler in allen Kategorien von IIHF-Wettbewerben ist es Pflicht, einen speziell dafür entwickelten Nackenschutz zu tragen, der den Nacken so gut wie möglich abdeckt. Der Nackenschutz muss richtig getragen werden und darf nicht verändert oder abgewandelt werden. Bei einem Verstoss gegen diese Regel gibt's nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter eine Kleine Strafe.

➔ Regel 12 - Unkorrekte Ausrüstung.

Ein Torhüter darf einen Kehlkopfschutz am Kinn seiner Gesichtsmaske befestigen. Er muss aus einem Material hergestellt sein, das keine Verletzungen verursacht.

9.13. ZAHNSCHUTZ

Die IIHF empfiehlt, dass alle Spieler einen Zahnschutz tragen, vorzugsweise einen massgefertigten.
Der Zahnschutz soll die Zähne und den Kiefer vor Schlägen schützen und kann auch dazu dienen, das Risiko von Gehirnerschütterungen zu verringern. Es wird dringend empfohlen, dass die Spieler einen massgefertigten Mundschutz verwenden. Es wird empfohlen, diesen Zahnschutz auf dem Eis stets vorschriftsmässig zu tragen.
Spieler, die in Erwachsenenkategorien spielen, aber das Alter der Kategorien "U20" und "U18" haben, müssen die entsprechende Schutzausrüstung dieser U20- und U18-Kategorien in Übereinstimmung mit den spezifischen Regeln tragen.
Spezifische Regeln und Richtlinien für angemessenen Kopf-/Gesichts-/Hals-/Rachen-/Mundschutz für das Frauen- und Nachwuchs Männer Eishockey "U20" und "U18".

➔ Regel 102 – Faueneishockey Spezifische Ausrüstungsregeln und
➔ Regel 202 – Nachwuchseishockey der Männer Spezifische Ausrüstungsregeln.

REGEL 10 STÖCKE

10.1. SPIELER STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder anderem von der IIHF zugelassenen Material bestehen und dürfen keine Überstände aufweisen. Klebeband jeglicher Farbe darf an jeder beliebigen Stelle um den Stock gewickelt werden, um ihn zu verstärken oder die Kontrolle über den Puck zu verbessern.

AUSRÜSTUNG

Der Schaft des Stockes muss von der Spitze bis zum Beginn des Blattes gerade sein. Kein Stock darf von der Ferse bis zum Ende des Schaftes länger als 1,63 m und von der Ferse bis zum Ende des Stockblattes nicht länger als 32,0 cm sein.
Anträge auf eine Ausnahme von der Schaftlänge (nur) können schriftlich bei der IIHF eingereicht werden und müssen von dieser genehmigt werden, bevor ein solcher Stock verwendet werden darf. Nur Spieler mit einer Körpergrösse von 2.0 m oder mehr werden für eine Ausnahme in Betracht gezogen. Die maximale Länge eines Schlägers, für den eine Ausnahmegenehmigung nach diesem Reglement erteilt wurde, beträgt 1,65 m.
Das Ende des Stockes muss durch eine Schutzvorrichtung abgedeckt sein. Wenn die Kappe an der Spitze eines hergestellten Stockes (z.B. aus Metall oder Carbon) entfernt wurde oder abfällt, wird der Stock als gefährliche Ausrüstung betrachtet.
Die Schaufel des Stockes darf an keiner Stelle zwischen der Ferse und 1,5 cm von der Mitte der Schaufelspitze mehr als 7,6 cm und nicht weniger als 5,0 cm breit sein. Alle Kanten der Schaufel müssen abgeschrägt sein.
➔ Regel 9.8 - Gefährliche Ausrüstung.

Die Krümmung des Stockblattes ist so zu begrenzen, dass der Abstand einer Senkrechten, gemessen von einer Geraden, die von einem beliebigen Punkt an der Ferse bis zum Ende des Blattes gezogen wird, zum Punkt der stärksten Krümmung nicht mehr als 1,9 cm beträgt.
➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

10.2. TORHÜTER STOCK

Die Stöcke müssen aus Holz oder anderem von der IIHF zugelassenen Material bestehen und dürfen keine Überstände aufweisen. Ein Klebeband beliebiger Farbe darf zur Verstärkung oder zur besseren Kontrolle des Pucks an jeder Stelle um den Stock gewickelt werden. Im Falle eines Torhüterstocks muss ein Knubbel aus weissem Klebeband oder anderem von der IIHF genehmigten Schutzmaterial vorhanden sein. Dieser Knubbel darf am oberen Ende des Schaftes nicht weniger als 1,3 cm dick sein.
Bei Nichteinhaltung dieser Bestimmung in dieser Regel wird der Stock des Torhüters als nicht spieltauglich eingestuft. Der Stock des Torhüters muss ohne das Aussprechen einer Kleinen Strafe gewechselt werden.
Der Schaft des Stockes muss von der Spitze bis zum Beginn des Blattes gerade sein.
Die Schaufel des Torhüterstocks darf an keiner Stelle breiter sein als 9,0 cm, ausser an der Ferse, wo sie nicht breiter sein darf als 11,5 cm breit sein; auch darf der Torhüterstock von der Ferse bis zum Ende der Klinge nicht länger als 39,5 cm sein. Die Krümmung des Stockes ist so zu begrenzen, dass der Abstand einer Senkrechten, gemessen von einer Geraden, die von einem beliebigen Punkt an der Ferse bis zum Ende des Stockes gezogen wird, zum Punkt der grössten Krümmung nicht mehr als 1,5 cm beträgt. Der verbreiterte Teil des Torhüterstocks, der sich von der Klinge den Schaft hinauf erstreckt, darf nicht mehr als 71 cm von der Ferse entfernt sein und darf nicht breiter als 9,0 cm sein.
➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung. .

10.3. GEBROCHENER STOCK – SPIELER

Ein "gebrochener Stock" ist ein Stock, der nach Meinung des Schiedsrichters nicht für das normale Spiel geeignet ist.
Ein Spieler ohne Stock darf am Spiel teilnehmen. Ein Spieler, dessen Stock "gebrochen" ist, darf am Spiel teilnehmen, sofern er den "gebrochenen Stock" fallen lässt. Bei einem Verstoss gegen diese Regel ist eine Kleine Strafe zu verhängen.
Ein Spieler, der seinen Stock "verloren" oder "gebrochen" hat, kann einen Ersatzstock erhalten, indem er sich einen von seiner eigenen Spielerbank aushändigen lässt, indem er sich einen von einem Mitspieler auf dem Eis aushändigen lässt oder indem er seinen eigenen, nicht gebrochenen Stock oder den eines Mitspielers vom Eis aufhebt.

AUSRÜSTUNG

Ein Spieler wird bestraft, wenn er einem Mitspieler (Spieler) auf dem Eis einen Stock zuwirft, schiebt oder schiesst, oder wenn er den Stock eines Gegenspielers aufnimmt und damit spielt.
Ein Spieler darf nicht mit dem Stock eines Torhüters am Spiel teilnehmen. Bei einem Verstoss gegen diese Regel ist eine Kleine Strafe zu verhängen.
Ein Spieler, der einen von der Spielerbank oder Strafbank auf das Eis geworfenen Stock benutzt, wird nicht bestraft. Die fehlbare Mannschaft, die den Stock geworfen hat, wird jedoch mit einer Kleinen Bankstrafe belegt.

10.4. GEBROCHENER STOCK / FALLEN GELASSENER STOCK – TORHÜTER

Ein Torhüter darf mit einem "zerbrochenen Stock" weiterspielen, bis das Spiel unterbrochen wird oder bis er von einem Mitspieler einen legalen Stock ausgehändigt bekommt. Ein Ersatzstock für einen „gebrochenen Stock“ darf einem Torhüter nicht auf die Eisfläche geworfen werden. Der Stock muss von einem Mitspieler auf dem Eis von Hand zu Hand dem Torhüter übergeben werden. Bei einem Verstoss gegen diese Regel erhält der fehlbare Spieler eine Kleine Strafe wegen „Werfen des Stocks“.

➔ Regel 53 – Werfen von Ausrüstungen

Ein fallengelassener, intakter Stock, der versehentlich vom Torhüter fallen gelassen wurde, darf von Hand zu Hand an den Torhüter weitergegeben oder von einem Mitspieler in der Nähe des Torhüters auf dem Eis zum Torhüter bewegt, geschoben oder gerutscht werden, solange der bewegte Stock das Spiel nicht stört oder eine Ablenkung für das Spiel oder gegnerische Spieler darstellt. Verursacht ein Spieler durch das Bewegen eines verlorenen Stockes eine Behinderung des Spiels oder eine Ablenkung eines gegnerischen Spielers, wird eine Kleine Strafe oder ein "Penaltyschuss" verhängt.

➔ Regel 53 – Werfen von Ausrüstungen

Der Torhüter erhält keine Strafe für die Entgegennahme des Stockes.
Ein Torhüter, dessen Stock "gebrochen oder illegal" ist, darf nicht zur Spielerbank gehen, um einen Ersatz zu erhalten, sondern muss seinen Stock von einem Mitspieler wie oben beschrieben erhalten. Ein Torhüter darf mit einem Spieler Stock so lange am Spiel teilnehmen, bis er rechtmässig einen Ersatztorhüterstock erhalten hat.
Bei einem Verstoss gegen diese Regel wird gegen den Torhüter eine Kleine Strafe verhängt.

10.5. STOCKVERMESSUNG

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl von Stockmessungsanträge, die ein Team in einem Spiel stellen kann, aber ein Antrag auf eine Stockmessung ist auf einen Antrag pro Team während einer Spielunterbrechung begrenzt.
Wenn eine formelle Beschwerde vom Kapitän oder Assistenzkapitän einer Mannschaft gegen die Abmessungen des Stockes eines Gegenspielers vorgebracht wird, muss dieser Gegenspieler auf dem Eis sein, wenn die Anfrage an den Schiedsrichter gestellt wird. Es muss angegeben werden, welcher Teil des Stockes gemessen werden soll.
Sobald die Aufforderung erfolgt ist und solange die Spiel-Offiziellen auf dem Eis Sichtkontakt mit dem Stock haben, kann dieser gemessen werden. Das heisst, wenn der Spieler, dessen Stock gemessen werden soll, das Eis verlässt und sich auf die Spielerbank begibt, kann sein Stock trotzdem gemessen werden, sofern die Aufforderung vor dem Verlassen der Eisfläche erfolgt und der Stock im Blickfeld von mindestens einem der Spiel-Offiziellen auf dem Eis bleibt.
Der Schiedsrichter bringt den Stock zur Strafbank, wo die erforderliche Messung sofort vorgenommen wird. Die Spieler beider Mannschaften ziehen sich auf ihre jeweiligen Spielerbänke zurück. Um die Krümmung des Stockblattes zu messen, muss der Schiedsrichter eine imaginäre Linie entlang der Aussenseite des Schaftes bis zur Unterseite des Blattes und dann entlang der Unterseite des Blattes ziehen - dadurch wird die Lage der Ferse bestimmt. Mit einer von der IIHF zugelassenen Messlehre befestigt der Schiedsrichter die Lehre an der Ferse des Schlägers und misst die Krümmung des Stockblattes von der Ferse bis zu einem beliebigen Punkt an der Spitze des Stockes. Zum Messen anderer Abmessungen des

AUSRÜSTUNG

Stockes muss der Schiedsrichter ein Messband verwenden.
Das Ergebnis ist dem Strafzeitnehmer mitzuteilen, der es in den Spielbericht einträgt. Der Schiedsrichter teilt das Ergebnis der Messung dem Kapitän oder Assistenzkapitän der Mannschaft mit, deren Stock gemessen wurde.
Ein Spieler, dessen Stock gemessen wurde und der nicht der Regel entspricht, erhält eine Kleine Strafe und der Stock wird vom Schiedsrichter an die Spielerbank zurückgegeben. Wird der Beschwerde nicht stattgegeben, wird eine Kleine Bankstrafe gegen die Beschwerde führende Mannschaft verhängt.
Ein Spieler, der am Spiel teilnimmt (d.h. einen Gegenspieler checkt oder an der Bewegung hindert oder den Puck spielt), während er zwei Stöcke trägt (auch wenn er einen Ersatzstock zu seinem Torhüter bringt), wird mit einer Kleinen Strafe nach dieser Regel belegt. Ein Antrag auf eine Stockvermessung während der regulären Spielzeit ist zulässig, auch nach einem Torerfolg. Ein Tor kann jedoch nicht als Folge der Messung aberkannt werden.
Die Forderung nach einer Stockmessung nach einem Tor in der Verlängerung (auch nach einem "Penaltyschuss" in der Verlängerung) ist nicht zulässig. Stockmessungen vor oder während des Penaltyschiessens sind zulässig, sofern die Richtlinien in
➔ Regel 10.7. – Stockvermessung – Vor dem Schussversuch.

Ein Spieler, der seinen Stock absichtlich bricht oder sich weigert, seinen Stock auf Aufforderung des Schiedsrichters zur Vermessung auszuhändigen, erhält eine Kleine Strafe plus eine Disziplinarstrafe von zehn Minuten (10).

10.6. STOCKVERMESSUNG – VOR DEM PENALTYSCHUSS (im laufenden Spiel)

Vor einem "Penaltyschuss" kann nach diesen Richtlinien ein Antrag auf Stockvermessung gestellt werden:
Wenn der Stock "legal" ist, erhält die beantragende Mannschaft eine Kleine Bankstrafe, und ein Spieler wird sofort auf die Strafbank gesetzt. Unabhängig vom Ergebnis des "Penaltyschusses" wird die Kleine Bankstrafe verhängt und abgesessen.
Wenn der Stock "illegal" ist, erhält der Spieler eine Kleine Strafe und muss sich sofort auf die Strafbank begeben, um seine Strafe abzusitzen. Ein anderer Spieler muss den "Penaltyschuss" ausführen. Weigert sich der Spieler, seinen Stock zur Vermessung auszuhändigen, ist der Penaltyschuss nicht zugelassen und der Spieler wird mit einer Disziplinarstrafe belegt.

10.7. STOCKVERMESSUNG – VOR DEM VERSUCH IM PENALTYSCHIESSEN

Eine Vermessung des Stockes muss beantragt werden, bevor der Schiedsrichter den Anpfiff zum Beginn des Penaltyschusses gibt.

Ist der Stock „legal“, verliert das protestierende Team seinen nächsten Penaltyschuss. Der nächste Penaltyschuss würde als „kein Tor“ gewertet werden.

Ist der Stock „illegal“, verliert das fehlbare Team den Penaltyschussversuch dieses Spielers, und der Spieler ist nicht mehr zur Teilnahme am Penaltyschiessen berechtigt. Dieser Penaltyschuss würde als „kein Tor“ gewertet werden.

10.8. ILLEGALER STOCK

Ein illegaler Stock ist definiert als ein Stock, der nach einer Messung, als nicht regelkonform nach Regel 10 eingestuft wird. Ein illegaler Stock wird auch als solcher definiert, wenn ein Spieler ihn nicht ordnungsgemäss von seiner Spielerbank oder einem Mitspieler bekommen hat. Und schliesslich ist ein illegaler Stock immer dann gegeben, wenn ein Spieler auf dem Eis versucht, mit dem Stock eines Gegners zu spielen.

REGEL 11 TORHÜTERAUSRÜSTUNG

11.1. TORHÜTERAUSRÜSTUNG

Mit Ausnahme von Schlittschuhen und Stöcken darf die gesamte von den Torhütern getragene Ausrüstung ausschliesslich zum Schutz konstruiert

AUSRÜSTUNG

sein, und sie dürfen keine Kleidungsstücke oder Vorrichtungen tragen, die ihnen beim Halten des Tores ungebührlich behilflich wären.
Die IIHF ist ausdrücklich ermächtigt, die Ausrüstung jeder Mannschaft (einschliesslich der Stöcke der Torhüter) zu überprüfen, um die Einhaltung der Regeln zu gewährleisten. Sie melden ihre Feststellungen den zuständigen Stellen zur Verhängung entsprechender Disziplinarmassnahmen.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

11.2. BEINSCHONER

Ein Stück eines beliebigen Materials, das den Raum zwischen dem Eis und der Unterseite der Torhüterpolster vor den Schlittschuhen bedeckt, ist nicht erlaubt. Graffiti-artige Designs, Muster, Kunstwerke, Zeichnungen oder Slogans, die beleidigend oder obszön sind und sich auf Kultur, Rasse oder Religion beziehen, sind nicht erlaubt. Die Pads können in allen nicht fluoreszierenden Farben gehalten sein. An den Schonern sind keine Anbauteile wie z. B. Plastikfolien zum Stoppen der Pucks erlaubt. Die Beinschoner, die von den Torhütern getragen werden, dürfen nicht breiter als 28 cm sein, wenn sie am Bein des Torhüters angebracht sind.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung. .

11.3. BRUST- UND ARMSCHONER

Der von jedem Torhüter getragene Brust- und Armschutz muss anatomisch proportional und grössenmässig auf die individuellen körperlichen Merkmale des Torhüters abgestimmt sein.
An den Vorderkanten oder Seiten des Brustpanzers, an der Innen- oder Aussenseite der Arme oder über den Schultern sind keine erhöhten Rippen erlaubt. Eine Schichtung an der seitlichen Kante des Rumpfes ist erlaubt, um einen zusätzlichen Rippenschutz zu schaffen, jedoch darf diese Dicke nicht die Dicke der Blöcke auf der Vorderseite der Brust überschreiten, und ausserdem muss der Flankenschutz die Kontur des Rumpfes des Torhüters umschliessen. Nimmt der Torhüter die normale Hockstellung ein und der Schulter- oder Schulterkappenschutz schiebt sich über die Kontur der Schulter, so gilt der Brustpanzer als illegal.
Jeder Brust- und Armschutz, der nach den von IIHF-Vertretern vorgenommenen Vermessungen als zu gross für einen Torhüter erachtet wird, gilt als illegale Ausrüstung für diesen Torhüter, unabhängig davon, ob er unter die bisherigen Ausrüstungshöchstwerte gefallen wäre oder nicht.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung. .

11.4. HOSEN

Die von jedem Torhüter getragene Hose muss anatomisch proportional und grössenspezifisch sein, basierend auf den individuellen körperlichen Eigenschaften des Torhüters.
Die Hosenbeine und die Taille dürfen weder innen noch aussen gepolstert sein, um Schutz zu bieten (d.h. keine Rippen, weder innen noch aussen).
Wenn der Torhüter seine Hosenschalen locker trägt, so dass er in der Hocke den offenen Raum zwischen den Beinen oberhalb der Polster schliessen kann, werden die Schalen als illegal betrachtet. Oberschenkelschützer in der Hose müssen der Kontur des Beins folgen. Flache Oberschenkelprotektoren sind nicht erlaubt.
Jede Hose, die von den IIHF-Vertretern als nicht konform mit diesem Reglement angesehen wird, gilt als illegale Ausrüstung für den betreffenden Torhüter, unabhängig davon, ob sie unter die bisherigen Ausrüstungshöchstwerte gefallen wäre oder nicht.
Jeder Änderungsantrag muss zusammen mit einem Antrag bei der IIHF eingereicht werden, bevor irgendwelche Änderungen oder Ergänzungen vorgenommen werden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

AUSRÜSTUNG

11.5. KNIESCHUTZ

Der Knieschutz muss geschnallt sein und unter das Oberschenkelpolster der Hose passen. Klappen, die an der Innenseite der Torhüterpolster oberhalb des Knies angebracht sind und nicht unter dem Oberschenkelpolster der Hose getragen werden, sind nicht erlaubt. Der Knieschutz ist das Polster, das die Innenseite des Knies vom Eis trennt.

Der Knieschutz muss so eng anliegen, dass er keinen Teil des Bereichs zwischen den Beinen oder das "Five-Hole" verdeckt. Die Polsterung zwischen dem Kniegurtpolster und der inneren Kniekehle ist von dieser Messnorm nicht betroffen. Mediale Rollen (erhöhte Nahtkanten) sind nicht zulässig.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

11.6. FANGHANDSCHUH

Ein maximaler Umfang von 114,3 cm ist zulässig. Der Umfang des Handschuhs ist der Abstand um den Handschuh herum.

Die Stulpe am Handgelenk muss 10,2 cm breit sein. Als Stulpe des Handschuhs gilt der Teil des Handschuhs, der das Handgelenk ab dem Punkt schützt, an dem das Daumengelenk auf das Handgelenk trifft. Jeder Schutz, der die Stulpe mit dem Handschuh verbindet/ erweitert, wird als Teil des Handschuhs und nicht als Stulpe betrachtet.

Die Handgelenksmanschette darf maximal 20,3 cm lang sein (einschliesslich der Bindungen). Alle Masse folgen der Kontur der Manschette. Der Abstand von der Ferse des Handschuhs entlang der Tasche und der Kontur der Handschuhinnenseite folgend bis zum oberen Ende der "T"-Falle darf 45,7 cm nicht überschreiten. Als Ferse gilt der Punkt, an dem die gerade vertikale Linie von der Manschette auf den Handschuh trifft.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

11.7. BLOCKERHANDSCHUH

Der Blockerhandschuh muss rechteckig sein. Die Lasche, die Daumen und Handgelenk schützt, muss am Blocker befestigt sein und der Kontur von Daumen und Handgelenk folgen. Erhöhte Rippen sind an keinem Teil des Blockerhandschuhs erlaubt.

Schutzpolster, die am Rücken befestigt sind oder Teil des Torhüter-Blockerhandschuhs sind, dürfen an keiner Stelle breiter als 20,3 cm und länger als 38,1 cm sein (dies gilt auch für die Bindungen). Alle Masse richten sich nach der Kontur des Handschuhrückens.

Der Daumenschutz darf eine Länge von 17,8 cm nicht überschreiten, gemessen von der Oberseite der Blockerfläche.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

11.8. GESICHTSMASKE

Torhüter müssen während des Spiels jederzeit ihren Gesichtsschutz tragen. Die Torhüter müssen einen von der IIHF genehmigten Gesichtsschutz tragen. Eine Gesichtsmaske, die nur zur Vergrösserung des Haltebereichs getragen wird, gilt als illegal.

Die Gesichtsmaske muss so konstruiert sein, dass ein Puck nicht durch die Öffnungen eindringen kann. Torhüter dürfen eine Gesichtsmaske tragen, die eine andere Farbe und ein anderes Design hat als die ihrer Teamkollegen. Der Ersatztorhüter ist nicht verpflichtet, Helm und Gesichtsmaske zu tragen, wenn er sich auf der Spielerbank befindet oder wenn er nach der Pause das Eis überquert, um zur Spielerbank zurückzukehren.

Spezifische Regeln und Richtlinien für angemessenen Kopf-/Gesichts-/Hals-/Rachen-/Mundschutz für das Frauen- und Nachwuchs Männer Eishockey "U20" und "U18".

➔ Regel 102 – Fraueneishockey Spezifische Ausrüstungsregeln und
➔ Regel 202 – Nachwuchseishockey der Männer Spezifische Ausrüstungsregeln.
➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

AUSRÜSTUNG

11.9. ÜBERPRÜFUNG DURCH DIE IIHF

Torhüter dürfen nicht mit einer Ausrüstung am Spiel teilnehmen, die nicht den Regeln entspricht. Inspektionen durch die IIHF können jederzeit, vor, während oder nach einem Spiel, stattfinden.
IIHF-Vertreter können die Ausrüstung von einem oder allen teilnehmenden Torhütern anfordern. Diese Ausrüstung kann zur Vermessung an einen sicheren Ort gebracht werden.

Die Erhebungen werden protokolliert, und eine Fairplay-Vereinbarung wird von den entsprechenden Torhütern und Teamausrüstungsmanagern unterzeichnet. Nicht beanstandete und illegale Ausrüstung muss vor der Teilnahme an einem Spiel oder der weiteren Verwendung in diesem korrigiert werden.
Werden bei Nachkontrollen weitere Unregelmässigkeiten festgestellt, wird der Vorfall den zuständigen Stellen gemeldet.

Die Weigerung, die Ausrüstung zur IIHF-Vermessung einzureichen, hat die gleichen Sanktionen zur Folge, wie sie gegen einen Torhüter mit illegaler Ausrüstung verhängt werden.

REGEL 12 UNKORREKTE AUSRÜSTUNG

12.1. UNKORREKTE AUSRÜSTUNG

Alle Schutzausrüstungen, mit Ausnahme von Handschuhen, Kopfschutz, Mundschutz, Hals- und Nackenschutz und Beinschoner des Torhüters müssen unter der Kleidung getragen werden. Ein Verstoss gegen diese Regel wird nach Verwarnung durch den Schiedsrichter mit einer Kleinen Strafe geahndet.
Spieler, die gegen diese Regel verstossen, dürfen so lange nicht am Spiel teilnehmen, bis die Ausrüstung korrigiert oder entfernt worden ist. Weigert sich der Spieler, wird er mit einer Kleinen Strafe wegen "unkorrekter Ausrüstung" bestraft, und wenn er auf das Eis zurückkehrt, ohne die Änderung vorzunehmen, erhält er eine Disziplinarstrafe. Geschieht dies ein drittes Mal, erhält der Spieler eine Spieldauerdisziplinarstrafe.

12.2. HANDSCHUHE

Ein Handschuh, von dem die Handfläche ganz oder teilweise entfernt oder abgeschnitten wurde, um den Gebrauch der blossen Hand zu ermöglichen, gilt als illegale Ausrüstung, und wenn ein Spieler einen solchen Handschuh im Spiel trägt, wird gegen ihn eine Kleine Strafe verhängt.
Wenn eine Beschwerde nach dieser Regel eingereicht wird und dieser Beschwerde nicht stattgegeben wird, wird gegen die protestierende Mannschaft eine Kleine Bankstrafe wegen Spielverzögerung verhängt.

12.3. ELLBOGENSCHONER

Alle Ellbogenschoner, die nicht mit einer weichen, schützenden Aussenschicht aus Moosgummi oder einem ähnlichen Material mit einer Dicke von mindestens 1,3 cm versehen sind, gelten als gefährliche Ausrüstung.

12.4. FAIR PLAY

Dieses Ausrüstungsreglement (SEKTION 3) ist im Geiste des "Fair Play" verfasst. Wenn die IIHF zu irgendeinem Zeitpunkt das Gefühl hat, dass dieser Geist missbraucht wird, wird die betreffende Ausrüstung als nicht spielberechtigt betrachtet, bis eine Anhörung über ihre Spielberechtigung stattgefunden hat.

12.5. ÜBERPRÜFUNG DURCH DIE IIHF

Überprüfungen durch die IIHF können jederzeit, vor, während oder nach einem Spiel stattfinden.
IIHF-Vertreter können von jedem Spieler der teilnehmenden Mannschaften Ausrüstung verlangen. Beanstandete und illegale Ausrüstung

AUSRÜSTUNG

muss vor der Teilnahme an einem Spiel korrigiert werden. Werden bei Nachkontrollen weitere Unregelmässigkeiten festgestellt, wird der Vorfall den zuständigen Stellen gemeldet. Die Weigerung, die Ausrüstung zur Vermessung durch die IIHF vorzulegen, hat die gleichen Sanktionen zur Folge wie bei einem Spieler mit illegaler Ausrüstung.

REGEL 13 PUCK

13.1. ABMESSUNGEN

Der Puck muss aus vulkanisiertem Gummi oder einem anderen zugelassenen Material bestehen, 2,5 cm dick sein, einen Durchmesser von 7,6 cm haben und zwischen 156 g und 170 g wiegen. Alle im Wettbewerb verwendeten Pucks müssen von der IIHF zugelassen sein. Aufgedruckte Logos, Markenzeichen und Werbung auf dem Puck dürfen nicht mehr als 4,5 cm Durchmesser auf jeder Seite des Pucks oder 35 % der Fläche auf jeder Seite des Pucks einnehmen. Beide Seiten des Pucks dürfen bedruckt werden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung.

13.2. BEREITSTELLUNG

Das Organisationskomitee oder die Heimmannschaft ist für die Bereitstellung eines angemessenen Vorrats an offiziellen Pucks verantwortlich, die in gefrorenem Zustand aufbewahrt werden müssen. Dieser Vorrat an Pucks muss auf der Strafbank unter der Kontrolle eines der regulären Off-Ice-Offiziellen oder eines speziellen Betreuers aufbewahrt werden. Regeln für gefrorene Pucks:

- Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Sport IIHF Event Codes

13.3. ILLEGALER PUCK

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels ein anderer Puck als der rechtmässig gespielte auf der Eisfläche erscheint, wird das Spiel nicht unterbrochen, sondern mit dem rechtmässig gespielten Puck weitergespielt, bis das laufende Spiel durch einen Puckbesitzwechsel beendet ist.

REGEL 14 ANPASSUNG DER KLEIDUNG ODER AUSRÜSTUNG

14.1. ANPASSUNG DER KLEIDUNG ODER AUSRÜSTUNG

Das Spiel darf nicht unterbrochen oder verzögert werden, weil Kleidungen, Ausrüstung, Schlittschuhe oder Stöcke angepasst werden müssen. Die Verantwortung für den ordnungsgemässen Zustand von Bekleidung und Ausrüstung liegt beim Spieler.

Wenn Anpassungen erforderlich sind, muss der Spieler das Eis verlassen und das Spiel wird mit einem Ersatzspieler fortgesetzt. Für die Reparatur oder Anpassung der Ausrüstung des Torhüters ist kein Verzug zulässig.

Sind Nachbesserungen erforderlich, muss der Torhüter das Eis verlassen, und der Ersatztorhüter muss sofort seinen Platz einnehmen.

SEKTION 04

ARTEN VON STRAFEN

ARTEN VON STRAFEN

REGEL 15 AUSSPRECHEN VON STRAFEN

15.1. AUSSPRECHEN EINER STRAFE

Sollte ein Verstoss gegen die Regeln, der eine Kleine Strafe, eine Kleine Bankstrafe, eine Grosse Strafe, eine Disziplinarstrafe oder eine Spieldauerdisziplinarstrafe nach sich ziehen würde, von einem Spieler oder Mannschaftspersonal der Mannschaft begangen werden, die den Puck unter Kontrolle hat, muss der Schiedsrichter sofort pfeifen und den fehlbaren Spieler oder die Mannschaft bestrafen.

Sollte ein Verstoss gegen die Regeln, der eine Kleine Strafe, eine Kleine Bankstrafe, eine Grosse Strafe, eine Disziplinarstrafe oder eine Spieldauerdisziplinarstrafe nach sich ziehen würde, von einem Spieler oder Mannschaftspersonal der Mannschaft begangen werden, die den Puck nicht unter Kontrolle hat, hebt der Schiedsrichter den Arm, um zu signalisieren, dass er eine Strafe aussprechen will. Wenn die zu bestrafende Mannschaft die Kontrolle über den Puck erlangt, pfeift der Schiedsrichter das Spiel ab und verhängt die Strafe gegen den fehlbaren Spieler oder die Mannschaft.

Wird ein Spieler, Teammanager, Trainer und nicht spielendes Teampersonal wegen eines Verstosses gegen die Spielregeln aus dem Spiel ausgeschlossen, muss diese Person den Bereich der Spielerbank verlassen und darf in keiner Weise mehr am Spiel teilnehmen. Dies gilt auch für das Anweisen der Mannschaft vom Zuschauerbereich aus oder über Funk. Jedes Vergehen ist den zuständigen Stellen zu melden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 1.

15.2. AUSSPRECHEN EINER KLEINE STRAFE – TOR ERZIELT

Wenn es sich bei der zu verhängenden Strafe um eine Kleine Strafe handelt und die nicht fehlbare Mannschaft ein Tor erzielt, wird die Kleine Strafe nicht verhängt, sondern nur die Grossen Strafen werden auf die übliche Weise verhängt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht.

Wenn zwei (2) oder mehrere Kleine Strafen verhängt werden und die nicht fehlbare Mannschaft ein Tor erzielt, muss der Kapitän der fehlbaren Mannschaft dem Schiedsrichter mitteilen, welche Kleine(n) Strafe(n) zu verhängen ist/sind und welche Kleine(n) aufgrund des erzielten Tores gestrichen werden.

15.3. AUSSPRECHEN EINER DOPPELTEN-KLEINE STRAFE – TOR ERZIELT

Wenn die zu verhängende Strafe nach Regel 47 für "Kopfstoss", Regel 58 "Stockendenstoss", Regel 60 "Hoher Stock" oder Regel 62 "Stockstich" anwendbar ist und ein Tor erzielt wird, werden dem fehlbaren Spieler zwei (2) Minuten der entsprechenden Strafe auferlegt. Dies wird als Doppelte Kleine Strafe für das entsprechende Vergehen angekündigt und der Spieler erhält nur zwei (2) Minuten.

15.4. AUSSPRECHEN EINER STRAFE – TEAM IN UNTERZAHL – TOR ERZIELT

Wenn eine Mannschaft aufgrund einer oder mehreren Kleinen Strafen oder Kleinen Bankstrafen in Unterzahl ist und der Schiedsrichter eine weitere Kleine Strafe oder Strafe gegen die in Unterzahl spielende Mannschaft anzeigt und ein Tor von der nicht fehlbaren Mannschaft erzielt wird, bevor der Pfiff ertönt, dann ist das Tor gültig.

Die Strafe oder die angezeigte Strafe wird ausgesprochen und die erste Kleine Strafe ist automatisch abgesessen und endet automatisch gemäss Regel 16 - Kleine Strafen.

Grosse Strafen werden auf die übliche Weise verhängt, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht.

Wird gegen eine Mannschaft, die aufgrund einer Grossen Strafe bereits in Unterzahl ist, eine Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe angezeigt, bevor das Spiel unterbrochen werden kann, um die Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe auszusprechen, und erzielt die nicht fehlbare Mannschaft ein Tor, wird die angezeigte Kleine Strafe oder Kleine Bankstrafe nicht verhängt.

ARTEN VON STRAFEN

Wird eine Strafe gegen eine Mannschaft angezeigt, die bereits wegen einer oder mehrerer Kleinen Strafen oder Kleinen Bankstrafen in Unterzahl ist, und würde die angezeigte Strafe zu einem "Penaltyschuss" führen, aber bevor der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen kann, um den "Penaltyschuss" auszusprechen und die nicht fehlbare Mannschaft ein Tor erzielt, wird die angezeigte Strafe (die zu einem "Penaltyschuss" geführt hätte) als Kleine (Doppelte Kleine oder Grosse) Strafe gewertet, und die erste der bereits laufenden Kleinen Strafen ist automatisch beendet:

➔ Regel 16 – Kleine Strafen.

15.5. ANSPIELORT

Wenn Spieler bei einem Spielunterbruch so bestraft werden, dass eine oder mehrere Strafen auf die Strafzeituhr einer Mannschaft gesetzt werden, wird das darauffolgende "Anspiel" an einem der beiden Anspielpunkte in der Endzone der fehlbaren Mannschaft durchgeführt. Es gibt nur drei (3) Ausnahmen zu dieser Anwendung:

(I) wenn eine Strafe nach dem Erzielen eines Tores verhängt wird, wird das "Anspiel" in der Mitte des Eises ausgeführt;

(II) wenn eine Strafe am Ende (oder zu Beginn) eines Drittels verhängt wird - das "Anspiel" wird in der Mitte des Eises ausgeführt;

(III) wenn die verteidigende Mannschaft bestraft wird und die angreifenden Spieler die Angriffszone über den äusseren Rand des Anspielkreises der Endzone hinaus betreten - das "Anspiel" wird in der Neutralen Zone durchgeführt.

➔ Regel 76 – Anspielort.

REGEL 16 KLEINE STRAFEN

16.1. KLEINE STRAFE

Bei einer Kleinen Strafe wird ein Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, für zwei (2) Minuten vom Eis verwiesen; während dieser Zeit darf kein Auswechselspieler eingesetzt werden.

16.2. UNTERZAHL

"Unterzahl" bedeutet, dass die Mannschaft zum Zeitpunkt des Torerfolgs unter der Mannschaftsstärke ihres Gegenspielers auf dem Eis liegt. Die Kleine Bankstrafe, die automatisch beendet wird, ist diejenige mit der geringsten Zeit auf der Uhr. Gleichzeitige Kleine Strafen für beide Mannschaften führen also auf keiner Seite zur "Unterzahl" - siehe REGEL 19 - Zusammenfallende Strafen.

Erzielt die gegnerische Mannschaft ein Tor, während eine Mannschaft durch eine oder mehrere Kleine oder Kleine Bankstrafen in Unterzahl ist, so ist die erste dieser Strafen automatisch beendet.

Diese Regel gilt auch, wenn ein Tor erzielt wird. Diese Regel gilt nicht, wenn ein Tor durch einen "Penaltyschuss" erzielt wird (d.h. die bestraften Spieler der gegnerischen Mannschaft werden bei einem Tor durch einen "Penaltyschuss" nicht freigelassen).

Kriterien für den Ablauf der Kleinen Strafe:

(I) Erhält die Mannschaft ein Tor in "Unterzahl"?

(II) Hat die Mannschaft eine Kleine Strafe auf der Uhr zu verbüssen?

Wenn beide Kriterien erfüllt sind, wird die Kleine Strafe mit der geringsten Zeit auf der Uhr beendet, ausser wenn es sich um "Zusammenfallende Strafen" handelt.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 12.

Eine Strafe läuft nicht ab, wenn ein Tor gegen eine Mannschaft durch einen "Penaltyschuss" erzielt wird. Wenn die Kleinen Strafen von zwei Spielern derselben Mannschaft gleichzeitig enden, muss der Kapitän dieser Mannschaft dem Schiedsrichter mitteilen, welcher dieser Spieler zuerst auf das Eis zurückkehrt, und der Schiedsrichter weist den Strafzeitnehmer entsprechend an.

ARTEN VON STRAFEN

16.3. VERGEHEN

Für eine Liste von Vergehen, die eine Kleine Strafe zur Folge haben können, findest du in Tabelle 2.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 2.

REGEL 17 KLEINE BANKSTRAFEN

17.1. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe bedeutet, dass ein Spieler der Mannschaft, gegen die die Strafe verhängt wurde, für zwei (2) Minuten vom Eis genommen wird.

Jeder Spieler mit Ausnahme des Torhüters der Mannschaft kann vom Trainer über den Kapitän zur Verbüssung der Strafe bestimmt werden. Dieser Spieler muss unverzüglich seinen Platz auf der Strafbank einnehmen und die Strafe so verbüssen, als ob es sich um eine Kleine Strafe handeln würde.

17.2. UNTERZAHL

Erläuterung “Unterzahl”:

➔ Regel 16.2 – Unterzahl.

17.3. VERGEHEN

Für eine Liste von Vergehen, die eine Kleine Bankstrafe zur Folge haben können, findest du in Tabelle 3.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 3.

REGEL 18 DOPPELTE KLEINE STRAFEN

18.1. DOPPELTE KLEINE STRAFE

Bei einer Doppelten Kleinen Strafe, irgendein ein Spieler mit Ausnahme des Torhüters, wird für vier (4) Minuten vom Eis verwiesen, während dieser Zeit ist kein Ersatzspieler erlaubt.

18.2. UNTERZAHL

Wenn eine Doppelte Kleine Strafe vom Schiedsrichter angezeigt wurde und die nicht fehlbare Mannschaft während der angezeigten Strafe ein Tor erzielt, wird eine (1) der Kleinen Strafen aufgehoben und der bestrafte Spieler muss die restlichen zwei (2) Minuten der Doppelten Kleinen Strafe absitzen. Die Strafe wird als Doppelte Kleine Strafe angekündigt, aber nur zwei (2) Minuten werden auf der Strafzeituhr angezeigt. Erläuterung "Unterzahl":

➔ Regel 16.2 – Unterzahl.

18.3. VERGEHEN

Für eine Liste von Vergehen, die eine Doppelte Kleine Strafe zur Folge haben können, findest du in Tabelle 4

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 4.

ARTEN VON STRAFEN

18.4. VIDEOÜBERPRÜFUNG AUF DEM EIS EINER DOPPELTEN-KLEINE STRAFEN FÜR HOHER STOCK

Die Schiedsrichter haben die Option zur Überprüfung aller Spielsituationen, die zu einer Doppelten Kleinen Strafe für "Hoher Stock" führen können, um 1. den Entscheid auf dem Eis zu bestätigen, oder 2. den Entscheid zu annullieren.
Solche Überprüfungen werden ausschliesslich von dem/den Schiedsrichter(n) auf dem Eis in Absprache mit den anderen Offiziellen auf dem Eis durchgeführt. Die Kommunikation zwischen der Videoüberprüfungs-Stelle und dem/den Offiziellen auf dem Eis beschränkt sich auf den Kontakt zwischen dem zuständigen Videoüberprüfungs-Verantwortlichen und dem Schiedsrichter, um sicherzustellen, dass der Schiedsrichter alle von ihm angeforderten Videoaufnahmen sowie die entsprechenden Wiederholungen erhält, die er zur Überprüfung der Strafe benötigt. Ausser zwischen dem/den Offiziellen auf dem Eis und der Videoüberprüfungs-Stelle darf es keinen Kontakt oder eine Beratung geben.

➔ Regel 38.5 - Prozess zur Videoüberprüfung.

Der Schiedsrichter hat nach der Videoüberprüfung seiner eigenen Entscheidung nur die folgenden Möglichkeiten:

(I) Die auf dem Eis ausgesprochene Doppelte-Kleine-Strafe bestätigen; oder

(II) die auf dem Eis ausgesprochene Doppelte-Kleine-Strafe aufheben.

Diese Regel wird nur bei bestimmten IIHF-Meisterschaften angewendet.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang V – Technische Anforderungen.

 Weitere Informationen zur Verwendung des Video-Review-Systems finden Sie in den IIHF Event Codes.

REGEL 19 ZUSAMMENFALLENDE STRAFEN

19.1. ZUSAMMENFALLENDE KLEINE STRAFEN

Wenn "Zusammenfallende Kleine Strafen" oder "Zusammenfallende Kleine Strafen gleicher Dauer" gegen Spieler beider Mannschaften verhängt werden, nehmen die bestraften Spieler alle ihre Plätze auf den Strafbänken ein, und die bestraften Spieler dürfen die Strafbank erst bei der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf ihrer jeweiligen Strafen verlassen. Wenn Torhüter beteiligt sind.

➔ Regel 27.1 – Torhüter Strafen.

Bei einer “gleichen Anzahl von Kleinen Strafen“ oder "zusammenfallenden Kleinen Strafen von gleicher Dauer" wird eine sofortige Auswechslung vorgenommen. Die Strafen der Spieler, für welche die Auswechslungen vorgenommen wurden, werden für die Zwecke der Regel" Angezeigte Strafe" nicht berücksichtigt.

➔ Regel 26 – Angezeigte Strafen.

Wenn beide Mannschaften mit mehreren Strafen belegt werden, wird die "Gleiche Anzahl von Kleinen und Grossen Strafen" unter Anwendung der Regel "Zusammenfallende Strafen" gestrichen, und jede weitere Strafe wird auf normale Weise verbüsst und entsprechend auf der Strafzeituhr angezeigt - siehe Regel 19.5 - Anwendung der Regel "Zusammenfallende Strafen".
Wenn es keinen Zeitunterschied bei den Strafen gibt, sitzen alle Spieler ihre zugeteilte Strafe ab, werden aber erst bei der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf ihrer jeweiligen Strafe freigelassen. Für "Zusammenfallende Strafen", die in die Verlängerung hineinreichen oder während der Verlängerung verhängt werden.

➔ Regel 84 – Tätigkeiten während der Verlängerung.
➔ Weitere Informationen finden Sie im ANHANG IV – Tabellenübersicht – Tabelle 15 und 16.

ARTEN VON STRAFEN

19.2. ZUSAMMENFALLENDE GROSSE STRAFEN

Wenn "Zusammenfallende Grosse Strafen" oder "Zusammenfallende Strafen von gleicher Dauer", einschliesslich einer Grossen Strafe, gegen Spieler beider Mannschaften verhängt werden, nehmen die bestraften Spieler alle ihre Plätze auf den Strafbänken ein, und die bestraften Spieler dürfen die Strafbänke bis zur ersten Spielunterbrechung nach Ablauf ihrer jeweiligen Strafe nicht verlassen. Bei einer "Gleichen Anzahl von Grossen Strafen" oder "Zusammenfallenden Strafen von gleicher Dauer" werden sofortige Auswechslungen vorgenommen einschliesslich einer Grossen Strafe für jede bestrafte Mannschaft, und die Strafen der Spieler, für die Auswechslungen vorgenommen wurden, werden für den Berechnung der Angezeigten Strafe nicht berücksichtigt.

➔ Regel 26 – Angezeigte Strafen.

Wenn in solchen Situationen ein oder beide Spieler zusätzlich zu ihrem Grossen Strafen ein Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten haben, müssen keine Ersatzspieler ihren Platz auf der Strafbank einnehmen.

19.3. LETZTE FÜNF MINUTEN UND VERLÄNGERUNG

Wenn in den letzten fünf (5) Minuten der regulären Spielzeit oder zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Verlängerung einem Spieler von Mannschaft A eine Kleine Strafe (oder Doppelte Kleine Strafe) und einem Spieler von Mannschaft B in derselben Spielunterbrechung eine Grosse Strafe zugesprochen wird, wird die Differenz von drei (3) Minuten (oder einer (1) Minute) sofort als Grosse Strafe ausgesprochen.
Dies gilt auch, wenn "Zusammenfallende Strafen" annulliert werden, so dass die oben genannten Beispiele übrigbleiben. Die Mannschaft muss den bestraften Spieler oder den Ersatzspieler sofort auf die Strafbank setzen.
Die Differenz wird auf der Strafzeituhr als drei (3) Minuten oder eine (1) Minute Strafe (wie zutreffend) aufgezeichnet und auf die gleiche Weise wie eine Grosse Strafe ausgeführt. Diese Regel wird unabhängig von der Spielstärke der beiden Teams auf dem Eis zu dem Zeitpunkt, an dem die oben beschriebenen Strafen verhängt werden, angewendet.

19.4. ANWENDUNG DER ZUSAMMENFALLENDE STRAFE REGEL

Werden bei einer Spielunterbrechung mehrere Strafen gegen beide Mannschaften verhängt, sind die folgenden Regeln vom Schiedsrichter anzuwenden, um die Spielstärke beider Mannschaften auf dem Eis zu bestimmen:

(I) Streiche so viele Grosse Strafen wie möglich;

(II) So viele Kleine, Kleine Bank- und/oder Doppelte Kleine Strafen wie möglich annullieren.

➔ Weitere Informationen finden Sie im ANHANG IV – Tabellenübersicht – Tabelle 13.

REGEL 20 GROSSE STRAFEN

20.1. GROSSE STRAFE

Eine Grosse Strafe wird gegen jeden Spieler verhängt, der ein körperliches Vergehen begeht und den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Weise gefährdet, die nach dem Ermessen des Schiedsrichters durch eine Kleine oder Doppelte Kleine Strafe nicht ausreichend sanktioniert werden kann. Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalttätigkeit und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

ARTEN VON STRAFEN

Bei der ersten (1.) Grossen Strafe in einem Spiel wird der Verursacher, mit Ausnahme des Torhüters, für fünf (5) Minuten vom Eis verwiesen; während dieser Zeit ist kein Auswechselspieler erlaubt.
Wenn ein Spieler gleichzeitig eine Grosse und eine Kleine Strafe erhält, muss der bestrafte Spieler (oder der Ersatzspieler für den Torhüter) zuerst die Grosse Strafe absitzen, ausser wenn -> Regel 19.2 – Zusammenfallende Grosse Strafen in Kraft ist, in diesem Fall wird die Kleine Strafe zuerst registriert und verbüsst.

20.2. UNTERZAHL

Obwohl eine Grosse Strafe zu einer Unterzahl für eine Mannschaft führt, verlässt der bestrafte Spieler, der die Grosse Strafe absitzt, die Strafbank nicht, wenn die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, sondern muss warten, bis die gesamte Grosse Strafe abgelaufen ist, bevor er die Strafbank verlassen darf.

20.3. ERSATZSPIELER

Wenn ein Spieler eine Grosse Strafe erhalten hat und aus dem Spiel genommen wurde oder verletzt ist, muss die fehlbare Mannschaft sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank setzen. Dieser darf die Strafbank nach Ablauf der Grossen Strafe legal verlassen.

20.4. AUTOMATISCHE SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Eine "Automatische Spieldauerdisziplinarstrafe" wird auf jeden Spieler angewendet, der eine zweite Grosse Strafe oder eine zweite Disziplinarstrafe im selben Spiel erhalten hat. Ein "Automatische Spieldauerdisziplinarstrafe" ist auch anzuwenden, wenn ein Spieler eine Grosse Strafe für eines der in den Referenztabellen aufgeführten Vergehen erhält.
Wenn eine Grosse Strafe und eine "Automatische Spieldauerdisziplinarstrafe" verhängt werden, wird der Spieler für den Rest des Spiels vom Eis verwiesen, aber ein Ersatzspieler darf den gesperrten Spieler nach Ablauf von fünf (5) Minuten ersetzen.
➔ Weitere Informationen finden Sie im ANHANG IV – Tabellenübersicht – Tabelle 6.

20.5. VERGEHEN

Eine Liste der Vergehen, die eine Grosse Strafe nach sich ziehen können, ist in den Tabellen 5, 6 und 7 zu finden.
➔ Weitere Informationen finden Sie im ANHANG IV – Tabellenübersicht – Tabelle 5, 6 und 7.

20.6. VIDEOÜBERPRÜFUNG AUF DEM EIS EINER GROSSEN STRAFE

Die Schiedsrichter überprüfen alle Spielsituationen, die zur Beurteilung einer Grossen Strafe führen, mit dem Ziel, ihre ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis zu bestätigen (oder anzupassen). Eine Ausnahme dieser Regel ist, dass Situationen, die unter Regel 46 - Faustkampf fallen, nur dann überprüft werden können, wenn sie unter Regel 46.13 – Gefährliche Schläge - "Sucker Punch" fallen. Andere Situationen nach Regel 46 - Faustkampf können nicht überprüft werden.
Solche Überprüfungen werden ausschliesslich von dem/den Schiedsrichter(n) auf dem Eis in Absprache mit den Andere(n) Offizielle(n) auf dem Eis durchgeführt, wobei die Technologie (z.B. ein Tablet oder ein Fernseh- oder Computermonitor) verwendet wird, die in den Bestimmungen angegeben und bereitgestellt wird:
➔ Regel 38.5 - Prozess zur Videoüberprüfung.

ARTEN VON STRAFEN

Die Kommunikation zwischen der Videoüberprüfungs-Stelle und dem/den Offiziellen auf dem Eis beschränkt sich auf den Kontakt zwischen dem zuständigen Videoüberprüfungs-Verantwortlichen und dem Schiedsrichter, um sicherzustellen, dass der Schiedsrichter alle von ihm angeforderten Videobilder sowie die entsprechenden Wiedergabewinkel erhält, die er zur Überprüfung der Strafe benötigt. Ausser zwischen dem/den Offiziellen auf dem Eis und dem Videoüberprüfungs-Verantwortlichen darf es keinen Kontakt oder eine Beratung geben. Der Schiedsrichter hat nach der Videoüberprüfung seiner eigenen Entscheidung nur die folgenden Möglichkeiten:

(I) Bestätigung seiner ursprünglichen Grossen Strafe; oder

(II) Reduzierung seiner ursprünglichen Grossen Strafe auf eine geringere Strafe für dasselbe Vergehen.

(III) Vollständige Aufhebung der ursprünglichen Grossen Strafe.

Hinweis: Diese Regel wird nur bei bestimmten IIHF-Meisterschaften angewendet.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang V – Technische Anforderungen.

 Weitere Informationen zur Einführung des Videoüberprüfungssystems finden Sie in den IIHF Event Codes.

20.7. MELDUNGEN

Der Schiedsrichter ist verpflichtet, alle Grossen Strafen und die Begleitumstände unmittelbar nach dem Spiel, in dem sie auftreten, den zuständigen Stellen zu melden.

REGEL 21 GEFÄHRLICHE AKTIONEN

21.1. GEFÄHRLICHE AKTIONEN

Ein Spieler, der eine Aktion begeht, die nicht durch die Spielregeln abgedeckt ist und nach dem Ermessen des Schiedsrichters eine am Spiel beteiligte Person gefährdet, wird mit einer Grossen Strafe und einer automatischen Spieldauerdisziplinarstrafe belegt.

21.2. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die zuständigen Stellen können nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmaßnahmen ergreifen, wenn sie dies für angemessen halten.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 22 DISZIPLINARSTRAFEN

22.1. DISZIPLINARSTRAFE

Im Falle von Disziplinarstrafen gegen einen Spieler mit Ausnahme des Torhüters werden die Spieler für eine Dauer von zehn (10) Minuten vom Eis verwiesen.

Ein Ersatzspieler ist berechtigt, einen Spieler, der eine Disziplinarstrafe verbüsst, sofort zu ersetzen. Ein Spieler, dessen Disziplinarstrafe abgelaufen ist, verbleibt bis zur nächsten Spielunterbrechung auf der Strafbank. Ein Spieler, der im selben Spiel eine zweite (2.) Disziplinarstrafe erhält, wird automatisch mit einem Spieldauerdisziplinarstrafe bestraft.

22.2. DISZIPLINARSTRAFE – TORHÜTER

Sollte sich ein Torhüter auf dem Eis eine Disziplinarstrafe zuziehen, so ist diese Strafe von einem anderen Mitspieler seiner Mannschaft zu verbüssen, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs und dem Aussprechen der Strafe auf dem Eis befand. Dieser Spieler ist vom Trainer der fehlbaren Mannschaft durch den Kapitän zu bestimmen.

ARTEN VON STRAFEN

22.3. UNTERZAHL

Ein Spieler, der eine Disziplinarstrafe erhält, führt nicht dazu, dass seine Mannschaft "Unterzahl" spielt, es sei denn, er erhält neben der Disziplinarstrafe auch eine Kleine oder eine Grosse Strafe.
Wenn ein Spieler gleichzeitig eine Kleine Strafe und eine Disziplinarstrafe erhält, muss die bestrafte Mannschaft sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank setzen, der die Kleine Strafe unverändert absitzen muss. Erzielt das gegnerische Team während der Kleinen Strafe ein Tor, ist die Kleine Strafe beendet (es sei denn ➔ Regel 15.4 – Unterzahl Team – Tor erzielt ist anzuwenden) und die Disziplinarstrafe für den ursprünglich bestraften Spieler beginnt sofort.

Wenn ein Spieler gleichzeitig eine Grosse Strafe und eine Disziplinarstrafe erhält, muss das bestrafte Team sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken und kein Ersatz für den bestraften Spieler darf das Spiel betreten, ausser von der Strafbank aus.

22.4. MELDUNGEN

Alle Disziplinarstrafen, die wegen "Beschimpfung von Offiziellen" beurteilt wurden, müssen den zuständigen Stellen detailliert gemeldet werden.

22.5. VERGEHEN

Eine Liste der Vergehen, die zur Verhängung einer Disziplinarstrafe führen können, kann in der Tabelle 9 gefunden werden.
➔ Siehe Referenztabellen - Tabelle 9 - Zusammenfassung der Disziplinarstrafen.

REGEL 23 SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFEN

23.1. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Eine Spieldauerdisziplinarstrafe beinhaltet den Ausschluss eines Spielers für den Rest des Spiels, aber ein Ersatzspieler kann den ausgeschlossenen Spieler auf dem Eis ersetzen. Zwanzig (20) Minuten werden im Spielbericht dem Spieler, der eine Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten hat, ausgewiesen.

23.2. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Ein Spieler, Trainer oder anderes nicht spielendes Mannschaftspersonal, das eine Spieldauerdisziplinarstrafe erhält, ist den zuständigen Stellen zu melden, die die volle Befugnis haben, weitere Disziplinarmassnahmen gegen die bestrafte Person zu verhängen.
➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.
 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Disciplinary Code.

23.3. DISZIPLINARMASSNAHMEN – KATEGORIE ALLGEMEINE

Der jeweilige Prozess ist im IIHF Disciplinary Code beschrieben.
 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Disciplinary Code.

23.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN – KATEGORIE BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN

Der jeweilige Prozess ist im IIHF Disciplinary Code beschrieben.
 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Disciplinary Code.

ARTEN VON STRAFEN

23.5. DISZIPLINARMASSNAHMEN – KATEGORIE STOCK VERGEHEN

Der jeweilige Prozess ist im IIHF Disciplinary Code beschrieben.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Disciplinary Code.

23.6. DISZIPLINARMASSNAHMEN – KATEGORIE KÖRPERLICHE VERGEHEN

Der jeweilige Prozess ist im IIHF Disciplinary Code beschrieben.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Disciplinary Code.

23.7. AUTOMATISCHE SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

➔ Regel 20.4 – Automatische Spieldauerdisziplinarstrafe.

23.8. ANDERE VERGEHEN – WELCHE MIT EINER SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE BESTRAFT WERDEN KÖNNEN

Eine Liste der Vergehen, die zur Verhängung einer Spieldauerdisziplinarstrafe führen können, kann in Tabelle 8 gefunden werden Darüber hinaus kann die folgende Liste von Vergehen ebenfalls zu einer Spieldauerdisziplinarstrafe führen:

(I) Behindern oder Schlagen eines Zuschauers.

(II) rassistische Verspottungen oder Verunglimpfungen oder sexuelle Äusserungen

(III) Bespucken, Beschmieren oder Anschmieren eines Gegenspielers oder Zuschauers mit Blut

(IV) Beissen eines Gegenspielers oder Zuschauers

Jeder Spieler oder nicht spielende Mannschaftsangehörige, der die Zuschauer körperlich behindert, in eine Auseinandersetzung mit einem Zuschauer verwickelt wird oder einen Gegenstand auf einen Zuschauer wirft, wird automatisch mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt, und der Schiedsrichter meldet alle derartigen Vergehen den zuständigen Stellen, die uneingeschränkt befugt sind, weitere Strafen zu verhängen, die sie für angemessen halten.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 8.

REGEL 24 PENALTYSCHUSS

24.1. PENALTYSCHUSS

Ein "Penaltyschuss" dient dazu, eine Torchance wiederherzustellen, die durch ein Vergehen der fehlbaren Mannschaft verloren gegangen ist, basierend auf den in diesen Regeln festgelegten Parametern.

24.2. VORGEHEN

Der Schiedsrichter gibt den Grund für den "Penaltyschuss" bekannt und lässt den von der Mannschaft ausgewählten Spieler, der den "Penaltyschuss" ausführt, über die Lautsprecheranlage ansagen.

Der Puck wird dann auf den mittleren Anspielpunkt gelegt und der Spieler, der den "Penaltyschuss" ausführt, spielt auf Anweisung des Schiedsrichters durch einen Pfiff den Puck von dort aus und versucht gegen den Torhüter ein Tor zu erzielen.

Der Puck muss in Richtung der Torlinie des Gegenspielers in Bewegung gehalten werden, und sobald er geschossen ist, gilt der Penaltyschuss als beendet.

Durch einen Abpraller jeglicher Art kann kein Tor erzielt werden (Ausnahme: der Puck prallt vom Torpfosten oder der Querlatte ab, dann vom Torhüter und dann direkt ins Tor), und jedes Mal, wenn der Puck die Torlinie überquert oder zum Stillstand kommt, gilt der "Penaltyschuss" als beendet.

ARTEN VON STRAFEN

Der "Lacrosse-ähnliche Spielzug", bei dem der Puck mit der Stockspitze aufgenommen und ins Netz "gepeitscht" wird, ist erlaubt, sofern der Puck zu keinem Zeitpunkt über die Schulterhöhe gehoben wird und beim Loslassen nicht höher als die Querlatte getragen wird.

➔ Regel 80.1 – Spielen des Pucks mit Hohem Stock.

Die "spin-o-rama-artige Bewegung", bei der der Spieler eine 360°-Drehung vollführt, während er sich dem Tor nähert, ist nicht erlaubt. Führt ein Spieler eine solche Bewegung während des " Penaltyschusses " aus, wird der Schuss vom Schiedsrichter gestoppt und es wird kein Tor erzielt. Nur ein als Torhüter oder Ersatztorhüter bezeichneter Spieler darf einen "Penaltyschuss" abwehren.
Der Torhüter muss in seinem Torraum bleiben, bis der Spieler, der einen "Penaltyschuss" ausführt, den Puck berührt hat.
Wurde der Torhüter der bestraften Mannschaft zum Zeitpunkt des "Penaltyschusses" vom Eis genommen, um einen anderen Spieler auszuwechseln, darf der Torhüter auf das Eis zurückkehren, bevor der "Penaltyschuss " ausgeführt wird.
Die Mannschaft, gegen die der "Penaltyschuss" verhängt wurde, kann ihren Torhüter auswechseln, um den Schuss abzuwehren; der Ersatztorhüter muss jedoch bis zur nächsten Spielunterbrechung im Spiel bleiben.
Während der "Penaltyschuss" ausgeführt wird, müssen sich die Spieler beider Mannschaften an den Rand der Eisfläche und vor die eigene Spielerbank zurückziehen.

24.3. BEZEICHNETER SPIELER

In allen Fällen, in denen ein "Penaltyschuss" ausgesprochen wurde, wird der "Penaltyschuss" von einem Spieler ausgeführt, der vom Trainer oder Kapitän der nicht bestraften Mannschaft aus allen nicht bestraften Spieler ihrer Mannschaft ausgewählt wird. Diese Auswahl muss dem Schiedsrichter mitgeteilt werden und kann nicht geändert werden.

24.4. VERSTÖSSE WÄHREND EINES PENALTYSCHUSSES

Verlässt der Torhüter seinen Torraum, bevor der Spieler den "Penaltyschuss" ausführt, den Puck berührt oder ein Vergehen begeht, lässt der Schiedsrichter den "Penaltyschuss" wiederholen.
Wenn der "Penaltyschuss" misslingt, lässt der Schiedsrichter den "Penaltyschuss" wiederholen. Wenn der Torhüter während des "Penaltyschusses" ein Vergehen begeht, das eine Kleine Strafe rechtfertigt, und der "Penaltyschuss" dadurch fehlschlägt, wird keine Strafe verhängt, sondern der Schiedsrichter lässt den "Penaltyschuss" wiederholen.

Begeht ein Torhüter einen zweiten (2.) Verstoss und der "Penaltyschuss" misslingt, erhält er eine Disziplinarstrafe und der Schiedsrichter lässt den "Penaltyschuss" erneut ausführen.
Ein dritter (3.) solcher Verstoss hat zur Folge, dass der Torhüter mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt wird und ein Tor erzielt wird.
Wenn der Torhüter eine Grosse Strafe begeht, die zum Scheitern des Schusses führt, lässt der Schiedsrichter den "Penaltyschuss" wiederholen und der Torhüter erhält die entsprechende Strafe.
Der Torhüter darf versuchen, den "Penaltyschuss" auf irgendeine Weise zu stoppen, ausser durch Werfen seines Stocks oder eines Gegenstands, absichtliches ausziehen seines Helms und/oder seiner Gesichtsmaske oder durch absichtliches Verstellen des Tores; in diesem Fall wird ein Tor gegeben.
Sollte der Torhüter während des "Penaltyschusses" bei einem Rettungsversuch das Tor versehentlich verschieben, trifft der Schiedsrichter eine der folgenden Entscheidungen:

(I) ein Tor wird geben, wenn sie der Meinung sind, dass der Spieler den Puck in den normalen Bereich des Tores geschossen hätte, wenn er nicht verschoben worden wäre.

(II) Sie lassen den "Penaltyschuss" wiederholen, wenn kein Tor erzielt wird oder nicht festgestellt werden kann, ob der Puck in den normalerweise vom Tor eingenommenen Bereich gelangt wäre.

ARTEN VON STRAFEN

(III) Wenn das Tor verschoben wird, nachdem der Puck die Torlinie überquert hat und somit der "Penaltyschuss" beendet ist, gelten die oben genannten Bestimmungen nicht, der "Penaltyschuss" ist beendet.

Wenn ein Spieler, Trainer und nicht spielendes Teampersonal der gegnerischen Mannschaft während der Ausführung eines "Penaltyschusses" den ausführenden Spieler behindert oder ablenkt und der "Penaltyschuss" dadurch misslingt, ist ein zweiter (2.) Versuch erlaubt.
Der Schiedsrichter verhängt eine Kleine Bankstrafe gegen die fehlbare Mannschaft, und wenn ein Spieler auf der Bank dafür verantwortlich ist, wird eine Disziplinarstrafe gegen den verantwortlichen Spieler verhängt.
Wenn sich ein Trainer und nicht spielendes Teampersonal eines solchen Vergehens schuldig macht, wird gegen die verantwortliche Person eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt, und die Angelegenheit wird den zuständigen Stellen für mögliche weitere Disziplinarmassnahmen gemeldet.
Wenn während des "Penaltyschusses" ein Spieler, Torhüter, Trainer und nicht spielendes Teampersonal der Mannschaft, die den "Penaltyschuss" ausführt, den Torhüter, der den "Penaltyschuss" abwehrt, behindert oder ablenkt und der Schuss aufgrund dieser Handlung erfolgreich ist, gibt der Schiedsrichter kein Tor und verhängt eine Kleine Bankstrafe gegen die fehlbare Mannschaft.
Wirft ein Zuschauer während des "Penaltyschusses" einen Gegenstand auf das Eis, der nach Ansicht des Schiedsrichters den Spieler, der den "Penaltyschuss" ausführt, oder den Torhüter, der den "Penaltyschuss" verteidigt, behindert, lässt er den "Penaltyschuss" erneut ausführen. Für Vorfälle mit Stockmessungen siehe:
➔ Regel 10.5 Stockvermessung und ➔ Regel 10.6 – Stock Vermessung – Vor dem Penaltyschuss.

24.5. ANSPIELORT

Wird ein Tor durch einen "Penaltyschuss" erzielt, wird der Puck in der Mitte des Eises eingeworfen. Wird kein Tor erzielt, so ist der Puck an einem der Anspielpunkte in der Zone, in der der " Penaltyschuss" versucht wurde, anzuspielen, es sei denn, eine andere Regel schreibt einen anderen Anspielpunkt vor, z.B. wenn die Angreifer die Zone über den äusseren Rand des Anspielkreises der Endzone hinaus betreten oder wenn die angreifende Mannschaft im gleichen Spiel eine Strafe erhalten hat.
➔ Regel 76.2 – Anspielort.

24.6. ERGEBNISSE

Wird aus einem "Penaltyschuss" ein Tor erzielt, wird keine weitere Strafe gegen den fehlbaren Spieler oder Torhüter verhängt, es sei denn, das Vergehen, für das der "Penaltyschuss" ausgesprochen wurde, ist eine Grosse oder Disziplinarstrafe; in diesem Fall wird die entsprechende Strafe ausgesprochen. Wenn das Vergehen, für das der "Penaltyschuss" ausgesprochen wurde, normalerweise eine Kleine Strafe nach sich ziehen würde, wird unabhängig vom Ausgang des "Penaltyschusses" keine weitere Kleine Strafe verhängt.

Wenn das Vergehen, für das der "Penaltyschuss" ausgesprochen wurde, eine Doppelte Kleine Strafe zur Folge hatte, oder wenn die fehlbare Mannschaft eine weitere Kleine Strafe für dasselbe Vergehen erhält, wird die erste Kleine Strafe nicht ausgesprochen, da der "Penaltyschuss" ausgesprochen wurde, um die verlorene Torchance wiederherzustellen. Die zweite Kleine Strafe wird unabhängig davon, ob der "Penaltyschuss" zu einem Tor führt, gewertet und ausgeführt. Dies wird als Doppelte Kleine Strafe für das entsprechende Vergehen bekannt gegeben und der Spieler muss nur zwei (2) Minuten absitzen.

Wird bei einem "Penaltyschuss" ein Tor gegen eine Mannschaft erzielt, läuft keine Strafe ab.
Sollten zwei (2) "Strafschüsse" gegen dieselbe Mannschaft in derselben Spielunterbrechung verhängt werden (zwei (2) verschiedene Vergehen), kann nur ein (1) Tor in einer einzigen Spielunterbrechung erzielt oder verhängt werden. Sollte der erste "Penaltyschuss" zu einem

ARTEN VON STRAFEN

Tor führen, wird der zweite "Penaltyschuss" nicht ausgeführt, sondern die entsprechende Strafe wird für den begangenen Regelverstoss verhängt.

24.7. TIMING

Erfolgt das Vergehen, auf dem der Penaltyschuss beruht, während der laufenden Spielzeit, wird der Penaltyschuss sofort auf die übliche Weise ausgesprochen und ausgeführt, ungeachtet der Verzögerung, die durch einen langsamen Pfiff des Schiedsrichters entsteht, um das Spiel fortzusetzen, bis die angreifende Mannschaft den Puck an die verteidigende Mannschaft verloren hat und diese Verzögerung zum Ablauf der regulären Spielzeit in einem Drittel führt.
Die für einen Penaltyschuss benötigte Zeit wird nicht in die reguläre Spielzeit oder Verlängerung eingerechnet.

24.8. VERGEHEN

Wenn ein Spieler, der sich in der neutralen oder Angriffszone befindet und "Puckkontrolle" hat (oder "Besitz und Kontrolle" über den Puck hätte erlangen können) und keinen anderen Gegner als den Torhüter vor sich hat, von hinten gefoult wird und dadurch eine realistische Torchance verhindert wird, erhält die Mannschaft, die das Foul nicht begangen hat, einen "Penaltyschuss".
Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel jedoch erst, wenn die angreifende Mannschaft den Puck an die verteidigende Mannschaft "verloren" hat.
Ziel dieser Regel ist es, eine verlorene "Torchance" wiederherzustellen. Wenn der gefoulte Spieler jedoch in der Lage ist, sich zu erholen und eine "realistische Torchance" zu erlangen (oder ein Mitspieler in der Lage ist, eine realistische Torchance zu erlangen), sollte kein "Penaltyschuss" verhängt werden, aber die entsprechende Strafe sollte angezeigt und verhängt werden, wenn in diesem Spielzug kein Tor erzielt wird.
"Puckkontrolle" bedeutet, dass der Puck mit dem Stock, der Hand oder dem Fuß fortbewegt wird.

Es gibt vier (4) spezifische Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit der Schiedsrichter einen "Penaltyschuss" für einen von hinten gefoulten Spieler aussprechen kann. Diese sind:

(I) Das Vergehen muss in der Neutralen Zone oder der Angriffszone stattgefunden haben (d.h. über der eigenen Blauen Linie des Puckführers);

(II) Die Regelwidrigkeit muss "von hinten" begangen worden sein (ausgenommen das Vergehen, das von vorne welches durch den Torhüter in einer Breakaway Situation begangen wurde);

(III) Der Spieler, der "Besitz und Kontrolle" über den Puck hatte (oder nach dem Urteil des Schiedsrichters "eindeutig Besitz und Kontrolle" über den Puck erlangt hätte), muss "einer vernünftigen Torchance beraubt" worden sein. Die Tatsache, dass der Spieler einen Schuss abgegeben hat, schliesst diese Aktion nicht automatisch von den "Penaltyschuss"-Kriterien aus). Wenn das Vergehen "von hinten" begangen wurde und dem Spieler durch das Vergehen "eine vernünftige Torchance verwehrt wurde", dann sollte der "Penaltyschuss" ausgesprochen werden;

(IV) Der Spieler, der "Besitz und Kontrolle" über den Puck hatte oder nach dem Urteil des Schiedsrichters "eindeutig Besitz und Kontrolle" über den Puck erlangt hätte, darf keinen gegnerischen Spieler zwischen sich und dem Torhüter gehabt haben.

Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters ein Spieler zuerst den Puck berührt und dabei den Gegner zu Fall bringt, wird kein „Penaltyschuss“ gegeben, sondern eine kleine Strafe wegen „Beinstellen“ verhängt.

Es ist zu beachten, dass, wenn es dem angreifenden Spieler gelingt, den Torwart zu umlaufen und sich kein verteidigender Spieler zwischen ihm und dem „freien Tor” befindet und er von hinten vom Torwart oder einem anderen verteidigenden Spieler gefoult wird, kein Tor gegeben werden kann, da sich der Torwart noch auf dem Eis befindet. Es würde ein „Penaltyschuss” gegeben werden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 9.

ARTEN VON STRAFEN

REGEL 25 ZUGESPROCHENE TORE

25.1. ZUGESPROCHENES TOR

Ein Tor wird der angreifenden Mannschaft zugesprochen, wenn die gegnerische Mannschaft ihren Torhüter vom Eis genommen hat und ein angreifender Spieler in der neutralen oder angreifenden Zone "Besitz und Kontrolle über den Puck" hat (oder "Besitz und Kontrolle erlangt hätte"), ohne dass sich ein verteidigender Spieler zwischen ihm und dem gegnerischen Tor befindet, und er durch eine Regelwidrigkeit der verteidigenden Mannschaft "am Erzielen eines Tores gehindert" wird - Wenn der Torhüter nicht auf dem Eis ist.

➔ Regel 25.3 – Vergehen – Wenn der Torhüter nicht auf dem Eis ist.

25.2. VERGEHEN – WENN DER TORHÜTER AUF DEM EIS IST

Auf ein Tor wird entschieden, wenn ein angreifender Spieler, der "eine unmittelbare Torchance" hat, "am Erzielen eines Tores" gehindert wird, weil ein verteidigender Spieler oder Torhüter "absichtlich oder versehentlich" den Torpfosten verstellt hat, und festgestellt werden muss, dass der Puck zwischen der normalen Position der Torpfosten ins Tor gelangt wäre.

➔ Regel 63.7 – Zugesprochenes Tor.

25.3. VERGEHEN – WENN DER TORHÜTER NICHT AUF DEM EIS IST

Wenn der gegnerische Torwart vom Eis genommen wurde und ein Spieler, der den Puck kontrolliert (oder die Kontrolle über den Puck hätte erlangen können) in der neutralen oder angreifenden Zone durch ein Beinstellen oder ein anderes Vergehen behindert wird, ohne dass ein Gegenspieler zwischen ihm und dem gegnerischen Tor steht und dadurch eine aussichtsreiche Torchance verhindert wird, unterbricht der Schiedsrichter sofort das Spiel und entscheidet auf Tor für die angreifende Mannschaft.

Eine Liste der Vergehen, die zu einem zugesprochenen Tor führen, wenn der Torhüter nicht mehr auf dem Eis ist, kann in Tabelle 10 nachgeschlagen werden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 10.

25.4. VERGEHEN – WÄHREND DER AUSFÜHRUNG EINES PENALTYSCHUSS

Ein Tor wird gegeben, wenn ein Torhüter versucht, einen "Penaltyschuss" zu stoppen, indem er seinen Stock oder einen anderen Gegenstand auf den Spieler wirft, der den "Penaltyschuss" ausführt, oder indem er das Tor verschiebt (entweder absichtlich oder versehentlich) oder seine Gesichtsmaske abnimmt, um eine Unterbrechung zu erzwingen.

➔ Regel 63.7 – Zugesprochenes Tor.

REGEL 26 AUFGESCHOBENE STRAFEN

26.1. AUFGESCHOBENE STRAFE

Wird ein dritter (3.) Spieler einer Mannschaft bestraft, während zwei (2) Spieler derselben Mannschaft eine Strafe absitzen, beginnt die Strafzeit des dritten (3.) Spielers erst, wenn die Strafzeit eines (1) der beiden (2) bereits bestraften Spieler verstrichen ist. Der dritte (3.) bestrafte Spieler muss sich sofort auf die Strafbank begeben. Er kann auf dem Eis ausgewechselt werden, um die "Spielstärke" auf dem Eis auf nicht weniger als drei Feldspieler für sein Team zu halten.

Wenn die Strafen von zwei (2) Spielern der gleichen Mannschaft gleichzeitig ablaufen, gibt der Kapitän dieser Mannschaft dem Schiedsrichter an, welcher Spieler zuerst auf das Eis zurückkehrt, und der Schiedsrichter weist den Strafzeitnehmer entsprechend an (dies geschieht, um die Freigabe eines Spielers von der Strafbank zu beschleunigen, wenn die gegnerische Mannschaft im "Power-Play" ein Tor erzielt).

ARTEN VON STRAFEN

26.2. ABLAUF DER STRAFE

Wenn eine Mannschaft drei (3) Spieler gleichzeitig bestraft hat und aufgrund der "Aufgeschobenen Strafe" Regel ein Ersatzspieler für den dritten (3.) Verursacher auf dem Eis ist, darf keiner der drei (3) bestraften Spieler von der Strafbank auf das Eis zurückkehren, bis das Spiel unterbrochen ist.

Wenn das Spiel unterbrochen wurde, darf der Spieler, dessen Strafe vollständig abgelaufen ist, auf das Eis zurückkehren. Während des Spiels erlaubt der Strafzeitnehmer den bestraften Spielern, in der Reihenfolge des Ablaufs ihrer Strafen auf das Eis zurückzukehren, jedoch nur, wenn die bestrafte Mannschaft berechtigt ist, mehr als vier (4) Spieler auf dem Eis zu haben. Andernfalls müssen diese Spieler bis zur ersten Spielunterbrechung nach Ablauf ihrer Strafe warten, um die Strafbank verlassen zu können.

26.3. GROSSE UND KLEINE STRAFE

Wenn eine Grosse und eine Kleine Strafe gleichzeitig gegen verschiedene Spieler desselben Teams verhängt werden, muss der Strafzeitnehmer die Kleine Strafe als die erste Strafe eintragen.

REGEL 27 STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER

27.1. KLEINE STRAFE GEGEN DEN TORHÜTER

Ein Torhüter wird für ein Vergehen, das eine Kleine Strafe nach sich zieht, nicht auf die Strafbank geschickt, sondern die Kleine Strafe wird von einem Mitspieler, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs und dem Aussprechen der Strafe auf dem Eis befand, abgesessen. Dieser Spieler ist vom Trainer der fehlbaren Mannschaft über den Spielführer zu bestimmen und darf nicht ausgewechselt werden.

Ein bestrafter Spieler darf keine Strafe des Torhüters absitzen.

Ist der Torhüter an der Verhängung von zusammenfallenden Strafen beteiligt und muss seine Mannschaft aufgrund der zusätzlichen Strafen für den Torhüter in Unterzahl spielen, kann der Spieler, der die zusätzliche Zeitstrafe für den Torhüter absitzen soll, ein beliebiger Spieler sein, der vom Trainer der fehlbaren Mannschaft über den Kapitän bestimmt wird.

27.2. GROSSE STRAFE GEGEN DEN TORHÜTER

Ein Torhüter darf für ein Vergehen, das eine Grosse Strafe nach sich zieht, nicht auf die Strafbank geschickt werden, sondern die Grosse Strafe ist sofort von einem Mitspieler zu verbüssen, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs und dem Aussprechen der Strafe auf dem Eis befand. Dieser Spieler ist vom Trainer der fehlbaren Mannschaft durch den Kapitän zu bestimmen und darf nicht ausgewechselt werden.

Wird ein Torhüter mit einer Grossen Strafe und einer Spieldauerdisziplinarstrafe bestraft, welche mit einer Grossen Strafe für die gegnerische Mannschaft zusammenfällt, muss kein Spieler die Strafen gegen den Torhüter auf der Strafbank absitzen, da er aus dem Spiel ausgeschlossen worden ist.

Sollte sich ein Torhüter zwei (2) Grosse Strafen in einem Spiel einhandeln (führt zu einer automatischen Spieldauerdisziplinarstrafe), wird er für den Rest des Spiels vom Eis verwiesen und sein Platz wird von einem Mitspieler der eigenen Mannschaft oder einem regulären Ersatztorhüter eingenommen, der verfügbar ist. Einem solchen Spieler wird die volle Ausrüstung des Torhüters gewährt.

27.3. DISZIPLINARSTRAFE GEGEN DEN TORHÜTER

Sollte ein Torhüter auf dem Eis eine Disziplinarstrafe erhalten, so ist diese Strafe durch einen Mitspieler zu verbüssen, der sich zum Zeitpunkt des Unterbruchs und dem Aussprechen der Strafe auf dem Eis befand.

Dieser Spieler ist vom Trainer der fehlbaren Mannschaft durch den Kapitän zu benennen und darf nicht ausgewechselt werden.

ARTEN VON STRAFEN

27.4. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE GEGEN DEN TORHÜTER

Erhält ein Torhüter eine Spieldauerdisziplinarstrafe, so wird sein Platz von einem Mitspieler der eigenen Mannschaft oder einem regulären Ersatztorhüter, der zur Verfügung steht, eingenommen. Einem solchen Spieler ist es erlaubt, die komplette Torhüterausrüstung zu tragen.

27.5. VERLASSEN DES TORRAUMES

Eine Kleine Strafe ist gegen einen Torhüter zu verhängen, der während einer Auseinandersetzung die unmittelbare Nähe seines Torraums verlässt.

Findet die Auseinandersetzung jedoch im Torraum oder in der Nähe des Torhüters statt, sollte der Schiedsrichter den Torhüter an einen neutralen Ort verweisen und keine Strafe für das Verlassen der unmittelbaren Nähe des Torraums verhängen. Befindet sich der Torhüter rechtmässig ausserhalb der unmittelbaren Nähe des Torraums, um sich zur Spielerbank zu begeben, um für einen zusätzlichen Angreifer eingewechselt zu werden, und wird er anschliessend in eine Auseinandersetzung verwickelt, wird die Kleine Strafe für das Verlassen des Torraums nicht verhängt.

Ausserdem dürfen sie sich während einer Spielunterbrechung nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters auf ihre Spielerbank begeben, um einen Ersatzstock oder eine Ausrüstung zu erhalten, um diese zu reparieren, um sich behandeln zu lassen (bei einer Verletzung) oder um Anweisungen zu erhalten. Ausserdem müssen sie sofort (ohne Verzögerung) durch den Ersatztorhüter ersetzt werden oder erhalten eine Kleine Bankstrafe.

➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

27.6. AM SPIEL TEILNEHMEN ÜBER DER ROTEN MITTELLINIE

Wenn ein Torhüter in irgendeiner Weise am Spiel teilnimmt (absichtlich den Puck spielt oder einen Gegenspieler checkt), während er sich jenseits der roten Mittellinie befindet, wird gegen ihn eine Kleine Strafe verhängt. Die Position des Pucks ist ausschlaggebend für die Anwendung dieser Regel.

27.7. EINGESCHRÄNKTER TORHÜTERBEREICH

Ein Torhüter darf den Puck nicht ausserhalb des bezeichneten Bereichs hinter dem Tor spielen. Spielt der Torhüter den Puck ausserhalb des bezeichneten Bereichs hinter der Torlinie, wird eine Kleine Strafe wegen "Spielverzögerung" ausgesprochen. Ausschlaggebend ist die Position des Pucks. Die Kleine Strafe wird nicht verhängt, wenn ein Torhüter den Puck spielt, während er mit seinem Schlittschuh den Torraum berührt.

Der vorgesehene trapezförmige Bereich ist mit Linien hinter jedem Tor markiert. Die Linien verlaufen diagonal von der Torlinie bis zu den Banden hinter dem Tor. Das Aussenmass an der Torlinie beträgt 6,80 m und an den Banden 8,60 m.

➔ Weitere Informatioen finden Sie im Anhang VI – Infografik.

27.8. VERGEHEN – AUSSCHLIESSLICH GEGEN DEN TORHÜTER

Eine Liste der Vergehen, die zu einer Bestrafung des Torhüters führen sollen, kann in Tabelle 11 gefunden werden.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 11.

REGEL 28 ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN

28.1. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN

Die zuständigen Stellen können nach eigenem Ermessen jeden Vorfall untersuchen, der sich im Zusammenhang mit einem Spiel ereignet, das im Zuständigkeitsbereich der IIHF ausgetragen wird, einschliesslich Meisterschafts-, Vormeisterschafts-, Trainings- oder Freundschaftsspielen sowie Ligaspielen.

ARTEN VON STRAFEN

Die zuständigen Stellen können zusätzliche Disziplinarmassnahmen für jedes Vergehen verhängen, das während der Ausführung eines Spiels oder in dessen Anschluss von einem Spieler, Torhüter, Trainer, nicht spielenden Mannschaftsangehörigen oder Mannschaftsverantwortlichen begangen wird, unabhängig davon, ob ein solches Vergehen vom/von den Schiedsrichter(n) geahndet worden ist oder nicht.
Der Headcoach ist stets für das Verhalten seiner Mannschaft verantwortlich. Verstösst die Mannschaft eindeutig gegen die Regeln, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmassnahmen gegen den Headcoach verhängen.

28.2. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN – VORBEREITUNGS- UND FREUNDSCHAFTSSPIELE

Weitere Informationen für ergänzende disziplinarische Massnahmen in Vorbereitungs- und Freundschaftsspiele finden Sie im IIHF-Disziplinar-Code.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Disciplinary Code.

REGEL 29 SCHIESRICHTERZEICHEN

Die Zusammenstellung und die Erklärungen zu den Zeichen der Schiedsrichter befinden sich im Anhang.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang I – Schiedsrichterzeichen.

SEKTION 05

OFFIZIELLE

OFFIZIELLE

REGEL 30 AUFBIETUNG DER OFFIZIELLEN

30.1. AUFBIETUNG DER OFFIZIELLEN

Die IIHF bietet für jedes Spiel die On-Ice-Offiziellen (Schiedsrichter, Linienrichter, Standby's) und die Off-Ice-Offiziellen (Schiedsrichter Coach, Video Review Berater, offizieller Punktrichter, Spielzeitnehmer usw.) auf.

←Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Event Codes und IIHF-Statuten und Bylaws.

REGEL 31 SCHIEDSRICHTER

31.1. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

Alle Schiedsrichter müssen eine schwarze Hose, ein offizielles IIHF-Trikot, einen von der IIHF genehmigten schwarzen Helm mit Visier und eine genehmigte Trillerpfeife tragen.

31.2. AUTORITÄT

Die Schiedsrichter haben die allgemeine Aufsicht über das Spiel und die volle Kontrolle über alle Spiel-Offiziellen und Spieler während des Spiels, einschließlich der Spielunterbrechungen. Im Falle von Streitigkeiten ist ihre Entscheidung endgültig.

Da beim Abpfeifen einer Spielszene ein menschlicher Faktor involviert ist, kann der Schiedsrichter das Spiel kurz vor dem tatsächlichen Abpfeifen als unterbrochen betrachten. Die Tatsache, dass der Puck sich lösen oder die Torlinie überqueren kann, bevor der Pfiff ertönt, hat keine Auswirkung, wenn der Schiedsrichter entschieden hat, dass das Spiel vor diesem Ereignis unterbrochen wurde.

Bei Unstimmigkeiten bezüglich der Zeit oder des Ablaufs von Strafen wird die Angelegenheit an den Hauptschiedsrichter zur Klärung weitergeleitet und seine Entscheidung ist endgültig. Er kann den Video-Review-Berater zur Unterstützung der endgültigen Entscheidung heranziehen.

➔ Regel 37 – Videoüberprüfung und ➔ Regel 38 – Coach's Challenge.

31.3. ANSPIELE

Einer der Schiedsrichter muss den Puck zu Beginn eines jedes Drittels der regulären Spielzeit einwerfen. Die Linienrichter sind für alle anderen "Anspiele" verantwortlich.

31.4. ALLGEMEINE AUFGABEN

Es ist die Aufgabe der Schiedsrichter, die in den Regeln vorgeschriebenen Strafen für Regelverstöße zu verhängen, und sie treffen bei strittigen Toren die "endgültige On-Ice Entscheidung".

Die Schiedsrichter können sich mit den Linienrichtern beraten, bevor sie ihre Entscheidung treffen.

Bei Verstössen gegen die Regel 83 – Abseits, oder gegen die Regel 81 – Icing, unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel nicht.

Die Feststellung dieser Regelverstöße obliegt den Linienrichtern, es sei denn, der Linienrichter ist aufgrund eines unvorhergesehenen Ereignisses daran gehindert, dies zu tun. In diesem Fall werden die Aufgaben des Linienrichters bis zur Spielunterbrechung von einem Schiedsrichter übernommen.

← Weitere Informationen finden Sie im IIHF Game Official Handbook and Guidelines und im Operation Procedure Manual (OPM).

OFFIZIELLE

31.5. TORE

Die Schiedsrichter müssen über die Lautsprecheranlage Informationen über die Rechtmässigkeit eines erkennbaren Tores bekannt geben.

Falls nötig, bestätigt der offizielle Punktrichter mit Hilfe des Video-Torrichters den "Torschützen" und alle Spieler, denen ein "Assist" zusteht.

➔ Regel 78 – Tore.

Die Schiedsrichter müssen den Grund für das Annullierung eines Tores jedes Mal, wenn die Torlampe im Spielverlauf eingeschaltet wird, über die Lautsprecheranlage bekannt geben.
Dies muss bei der ersten Spielunterbrechung geschehen, unabhängig von jedem Zeichen, das die Schiedsrichter gezeigt haben, wenn die Torlampe irrtümlich eingeschaltet wurde (wenn die rote Torlampe vorgeschrieben und in Betrieb ist).
Die Schiedsrichter melden den Namen oder die Nummer des "Torschützen" und melden auch jeden Spieler, denen ein "Assist" für dieses Tor zusteht. Falls notwendig, melden die Schiedsrichter nur den "Torschützen", und der offizielle Punktrichter bestätigt mit Unterstützung des Statistikpersonals den "Torschützen" und jeden Spieler, dem ein "Assist" zusteht.
Der Name des "Torschützen" und jedes Spielers, dem ein "Assist" zusteht, wird über die Lautsprecheranlage bekannt gegeben. Wenn der Schiedsrichter ein Tor wegen eines Regelverstosses nicht anerkennt, muss er den Grund für die Nichtanerkennung dem offiziellen Zeitnehmer mitteilen, der die Entscheidung des Schiedsrichters über die Lautsprecheranlage korrekt bekannt geben muss.

31.6. OFF-ICE OFFIZIELLE

Die Schiedsrichter vergewissern sich vor Spielbeginn, dass die aufgebotenen Offiziellen auf ihren Plätzen sind und dass die Zeitmess- und Signalanlagen in Ordnung sind.

31.7. STRAFEN

Der Regelverstoss, für den eine Strafe verhängt wurde, wird wie vom Schiedsrichter mittgeteilt über die Lautsprecheranlage bekannt gegeben. Wenn Spieler beider Mannschaften im selben Spielzug bestraft werden, wird die Strafe gegen den Gastspieler zuerst bekannt gegeben.

31.8. SPIELERKLEIDUNG

Es ist die Pflicht der Schiedsrichter, dafür zu sorgen, dass alle Spieler ordnungsgemäss gekleidet sind und dass die zugelassene, vorschriftsmässige Ausrüstung (einschliesslich der zugelassenen Werbungen) zu jeder Zeit während des Spiels verwendet wird.

31.9. MELDUNGEN

Der Schiedsrichter muss den zuständigen Stellen unverzüglich und detailliert über die folgenden Umstände Bericht erstatten:

(I) Die Verhängung von Strafen für Fehlverhalten wegen Beschimpfungen von Offiziellen;

(II) Die Verhängung von Spieldauerdisziplinarstrafen;

(III) Jedes Mal, wenn ein Spieler, Torhüter oder nicht spielende Teamoffizielle in eine Auseinandersetzung mit einem Zuschauer verwickelt ist;

(IV) Jedes ungewöhnliche Ereignis, das auf oder ausserhalb des Eises, vor, während oder nach dem Spiel stattfindet.

(V) Die Verhängung von Grossen Strafen

OFFIZIELLE

31.10. BEGINN UND ENDE DES SPIELS UND DRITTEL

Die Schiedsrichter oder der offizielle Zeitnehmer beordern die Mannschaften zur festgesetzten Zeit für den Beginn eines Spiels und zu Beginn jedes Drittels auf das Eis.

Verzögert sich der Spielbeginn aus irgendeinem Grund um mehr als fünfzehn (15) Minuten oder wird das Spiel nach der von der IIHF genehmigten Unterbrechungsdauer zwischen den Dritteln (siehe IIHF Event Codes) mit unangemessener Verzögerung fortgesetzt, müssen die Schiedsrichter in ihrem Bericht an die zuständigen Stellen die Ursache der Verzögerung und die schuldige(n) Mannschaft(en) angeben.

Die Schiedsrichter bleiben nach Beendigung eines jeden Drittels auf dem Eis, bis alle Spieler ihre Umkleidekabinen aufgesucht haben. Betreten und Verlassen der Eisfläche durch die Mannschaft ist unter Regel 86.5 beschrieben.

31.11. NICHT IN DER LAGE WEITER ZU MACHEN

Bei IIHF-Meisterschaften werden für die einzelnen Spiele "Standby"-Spieloffizielle eingesetzt. Im Falle einer Verletzung eines Spiel-Offiziellen wird der benannte "Standby"-Spieloffizielle eingesetzt.

Verlässt ein Schiedsrichter unabsichtlich das Eis oder erleidet er eine Verletzung, die ihn an der Erfüllung seiner Pflichten während des Spiels hindert, wird das Spiel automatisch unterbrochen.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Game Official Handbook and Guidelines und im Operation Procedure Manual (OPM).

REGEL 32 LINIENRICHTER

32.1. KLEIDUNG UND AUSRÜSTUNG

Alle Linienrichter müssen schwarze Hosen, offizielle IIHF-Trikots, einen von der IIHF genehmigten schwarzen Helm mit Visier, Schutzausrüstung und eine genehmigte Trillerpfeife tragen.

32.2. ANSPIELE

Der Linienrichter muss den Puck bei jedem Anspiel einwerfen, ausser zu Beginn eines jeden Drittels während der regulären Spielzeit.

32.3. ALLGEMEINE AUFGABEN

Die Linienrichter sind generell für Vergehen wegen "Abseits" und "Icing" verantwortlich.

➔ Regel 81 – Icing und ➔ Regel 83 – Abseits.

Sie können das Spiel für eine Vielzahl anderer Situationen, wie in den Regeln 32.4 und 33.5 beschrieben, unterbrechen.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF Game Official Procedures Manual - IIHF OPM.

32.4. MELDUNG AN DEN SCHIEDSRICHTER

Der Linienrichter teilt dem Schiedsrichter seine Interpretation eines jeden Vorfalls mit, der sich während des Spiels ereignet hat. Der Linienrichter kann das Spiel unterbrechen und den Schiedsrichtern berichten, was er beobachtet hat.

(I) Es sind "zu viele Spieler auf dem Eis" ➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis.

(II) Gegenstände werden von der Spieler- oder der Strafbank auf das Eis geworfen ➔ Regel 75 – Unsportliches Verhalten.

(III) Wenn Mannschaftsmitglieder Spieloffizielle beschimpfen ➔ Regel 39 – Beschimpfungen von Offiziellen.

(IV) Wenn ein Spieler, der seinen Stock verloren oder zerbrochen hat, unrechtmässig einen Stock erhält ➔ Regel 10 – Stock.

OFFIZIELLE

(V) Wenn ein identifizierbarer Spieler auf der Spieler- oder Strafbank mit seinem Stock oder seinem Körper die Bewegungen des Pucks oder die eines Gegners behindert ➔ Regel 56 – Behinderung.

(VI) Wenn ein Torhüter den Puck ausserhalb der bezeichneten Fläche (Trapez) hinter dem Tor spielt. ➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

Der Linienrichter muss nach Beendigung der Spielphase (im Unterbruch) alle Situationen melden, die Folgendes betreffen:

(I) Grosse Strafen ➔ Regel 20 – Grosse Strafen.

(II) Disziplinarstrafen ➔ Regel 22 – Disziplinarstrafen.

(III) Spieldauerdisziplinarstrafen ➔ Regel 23 – Spieldauerdisziplinarstrafen.

(IV) Beschimpfungen von Offiziellen ➔ Regel 39 – Beschimpfung von Offiziellen.

(V) Physische Tätlichkeiten gegen Offiziellen ➔ Regel 40 – Physische Tätlichkeit gegen Offizielle.

(VI) Unsportliches Verhalten ➔ Regel 75 – Unsportliches Verhalten.

(VII) Gefährliche Aktionen ➔ Regel 21 – Gefährliche Aktionen.

Wird ein Linienrichter Zeuge eines Vergehens (siehe oben), das von einem angreifenden Spieler begangen wurde (ohne dass dies von den Schiedsrichtern bemerkt wurde), bevor die angreifende Mannschaft ein Tor erzielt hat, muss der Linienrichter den Schiedsrichtern melden, was er gesehen hat. Das Tor wird nicht anerkannt und die entsprechende Strafe wird verhängt.

Der Linienrichter muss das Spiel sofort unterbrechen und den Schiedsrichtern berichten, wenn:

(I) es offensichtlich ist, dass eine Verletzung durch einen "Hohen Stock" entstanden ist, der von den Schiedsrichtern nicht erkannt wurde und die Verhängung einer doppelten kleinen Strafe erfordert.

➔ Regel 60 – Hoher Stock.

32.5. SPIEL UNTERBRECHEN

Der Linienrichter muss das Spiel unterbrechen:

(I) Wenn eine vorzeitige Auswechslung des Torhüters erfolgt ist ➔ Regel 71 – Torhüterwechsel.

(II) Wenn er der Meinung ist, dass ein Spieler eine schwere Verletzung erlitten hat und diese von einem der beiden Schiedsrichter unerkannt geblieben ist ➔ Regel 8 – Verletzte Spieler.

(III) Bei Eindringen in den Anspielkreis ➔ Regel 76 – Anspiele.

(IV) Wenn ein Feldspieler den Puck mit der Hand zu einem Mitspieler in einer anderen Zone als der Verteidigungszone gespielt wurde und dies von einem der Schiedsrichter unbemerkt geblieben ist ➔ Regel 79 – Handpass.

(V) Wenn der Puck von einem der beiden Center mit der Hand geschlagen wurde, um das Anspiel in einer beliebigen Zone zu gewinnen ➔ Regel 76 – Anspiele.

(VI) Wenn der Puck mit einem Stock oberhalb der normalen Schulterhöhe getroffen wird und dies von einem der beiden Schiedsrichter unbemerkt geblieben ist ➔ Regel 80 – Spielen des Pucks mit Hohem Stock.

(VII) Wenn eine der beiden Mannschaften ein Icing verursacht ➔ Regel 81 – Icing.

(VIII) Wenn es zu Auseinandersetzungen durch/mit Zuschauern gekommen ist ➔ Regel 24 – Penaltyschuss.

(IX) Bei jedem Regelverstoss wegen betreffend Abseits ➔ Regel 83 – Abseits.

(X) Wenn der Puck ausserhalb des Spielfelds oder unspielbar ist ➔ Regel 85 – Puck ausserhalb des Spielfeldes.

(XI) Wenn ein Tor erzielt wurde, das von den Schiedsrichtern nicht gesehen wurde ➔ Regel 78 – Tore.

(XII) Wenn auf den Puck von einem nicht spielberechtigten Spieler/Person eingewirkt wird ➔ Regel 5 – Mannschaften, ➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis, ➔ Regel 78 – Tore und ➔ Regel 84 – Tätigkeiten während der Verlängerung.

(XIII) Das entscheiden eines Penaltyschusses unter ➔ Regel 53 – Werfen von Ausrüstungen.

OFFIZIELLE

32.6. NICHT IN DER LAGE WEITER ZU MACHEN

Sollte ein Linienrichter versehentlich das Eis verlassen oder eine Verletzung erleiden, die ihn an der Erfüllung seiner Pflichten während des Spiels hindert, wird das Spiel automatisch unterbrochen.

Bei IIHF-Weltmeisterschaften werden für die einzelnen Spiele "Standby"-Offizielle eingesetzt. Im Falle einer Verletzung eines Spiel-Offiziellen kommt der benannte "Standby"-Spiel-Offizielle zum Einsatz.

 Für weitere Informationen siehe IIHF Game Official Handbook and Guidelines und Operation Procedure Manual (OPM)

REGEL 33 OFFIZIELLER PUNKTERICHTER

33.1. ALLGEMEINE AUFGABEN

Vor Spielbeginn erhält der offizielle Punktrichter vom Mannschaftsverantwortlichen oder Trainer beider Mannschaften eine Liste aller spielberechtigten Spieler jeder Mannschaft, die er dem gegnerischen Trainer vor Spielbeginn unterbreitet. Der Trainer muss die Teamaufstellung mindestens sechzig (60) Minuten vor Spielbeginn an den offiziellen Punktrichter weiterleiten.

Der offizielle Punktrichter beschafft sich die Namen des Kapitäns und der stellvertretenden Kapitäne vom Mannschaftsverantwortlichen oder vom Trainer, wenn die Aufstellungen eingesammelt werden, und kennzeichnet diese durch den Buchstaben "C" oder "A" neben ihren Namen auf dem offiziellen Spielbericht.

Der offizielle Punktrichter führt Buch über die erzielten Tore, die Torschützen, die Spieler, denen "Assists" zugeschrieben wurden und vermerkt die Spieler auf den Listen, die tatsächlich am Spiel teilgenommen haben. Die detaillierten Statistiken und Bemerkungen sind gemäss den IIHF Result Management Codes & Regulations auszufüllen.

Nach Abschluss des Spiels füllt der offizielle Spielleiter den offiziellen Spielbericht aus, unterzeichnet ihn und leitet ihn an das IIHF-Büro weiter. Der offizielle Punktrichter bereitet den offiziellen Spielbericht zur Unterzeichnung durch die Schiedsrichter vor und leitet ihn an das IIHF-Büro weiter.

33.2. TORE UND ASSISTS

Die Schiedsrichter melden den Namen oder die Nummer des Torschützen und jeden Spieler, dem für dieses Tor ein Assist zusteht. Bei bestimmten IIHF-Meisterschaften melden die Schiedsrichter nur den Torschützen und der offizielle Punktrichter bestätigt, mit Unterstützung des Statistikpersonals, den Torschützen und jeden Spieler, dem ein "Assist" zusteht.

Anträge auf Änderungen bei der Punktevergabe werden nur berücksichtigt, wenn sie bei oder vor der aktuellen Szene im Spiel vom Mannschaftskapitän oder unmittelbar nach dem Spiel von einem Mannschaftsvertreter gestellt werden.

Nach Beendigung des Spiels füllt der offizielle Punktrichter den offiziellen Spielbericht aus, unterzeichnet ihn und legt es den Schiedsrichtern zur Unterschrift vor. Der offizielle Spielbericht gilt als ausgefüllt und ist an das IIHF-Büro zu senden.

Wenn mithilfe vom Video Review Berater eine Spielsituation überprüft und ein Tor zugesprochen wird, obwohl das Spiel eine beliebige Zeitspanne gedauert hat, notiert der offizielle Punktrichter das Tor und alle Assists zum Zeitpunkt des Tores.

Wenn er sich nicht sicher ist, muss er mit der Video Review Berater Rücksprache halten. Der Zeitnehmer muss ebenfalls informiert werden, damit er die Uhr und die Strafzeiten entsprechend anpassen kann. Ein Tor wird dem Spieler zugesprochen, der den Puck als letztes von der Mannschaft, die das Tor erzielt hat, berührt hat, bevor der Puck ins Tor ging.

Wenn ein angreifender Spieler im Begriff ist, einen freien Puck zu erreichen, und durch ein Foul daran gehindert wird, auf das freie Tor zu schiessen, was zu einem anerkannten Tor führt, wird das Tor dem gefoulten Spieler gutgeschrieben.

➔ Regel 78 – Tore.

OFFIZIELLE

Ein Assist wird dem Spieler oder den Spielern (maximal zwei) zugesprochen, der/die den Puck vor dem Torschützen berührt/berühren, vorausgesetzt, dass kein Verteidiger dazwischen den Puck spielt oder besitzt.

Assists können den jeweiligen Spielern auf ein vom Schiedsrichter gegebenes Tor gegeben werden, wenn der Schiedsrichter oder der offizielle Punktrichter der Meinung sind, dass Assists auf das mögliche Tor ohnehin gegeben worden wären.
Wenn Tore in der letzten Minute eines Drittels fallen, wobei Zehntelsekunden auf der Uhr angezeigt werden, wird die Zeit des Tores für die offiziellen Aufzeichnungen auf die nächste Sekunde aufgerundet.
 Für weitere Informationen siehe IIHF Technology Codes & Regulations.

33.3. AUFSTELLUNGEN

Es ist ein Grundsatz der IIHF, dass die Trainer beider Mannschaften dem offiziellen Punktrichter innerhalb von fünf (5) Minuten nach Beendigung des Aufwärmens (zwanzig (20) Minuten vor dem Anspiel) eine Liste der spielberechtigten Spieler und des ernannten Kapitäns und seiner Stellvertreter vorlegt.
Diese zwanzig (20) Minuten geben dem offiziellen Punktzähler Zeit, die ausgefüllte Aufstellung entgegenzunehmen, sie an beide Coaches zurückzugeben und eine Kopie beider Aufstellungen an die Schiedsrichter weiterzuleiten.
Der offizielle Punktrichter sollte sich von einem Mannschaftsmitglied ausserhalb des Spielfelds unterstützen lassen, um Zeit zu sparen und diese Aufgaben zu erfüllen.
Der offizielle Punktrichter muss den zuständigen Stellen Bericht erstatten, wenn einer der Coaches nicht innerhalb dieser empfohlenen Richtlinien kooperiert.

33.4. STANDORT

Der offizielle Punktrichter wird auf der offiziellen Punktrichterbank gegenüber den Spielerbänken platziert und sollte von dieser Position eine gute Sicht auf die Eisfläche haben.
Der offizielle Punktrichter hat Zugang zu einem TV-Monitor und muss über ein Kommunikationsgerät verfügen, um mit dem Video Review Berater zu kommunizieren.

33.5. STRAFEN

Der offizielle Punktrichter muss dem Strafzeitnehmer mit den Nummern der Spieler auf dem Eis helfen, falls ein Torhüter eine Strafe erhält oder ein Spieler aus dem Spiel ausgeschlossen wird.
Er muss auch die Spielerbänke während einer Auseinandersetzung im Auge behalten und die Nummern aller Spieler notieren, die ihre jeweilige Spieler- oder Strafbank verlassen, und zwar in der Reihenfolge, in der sie diese verlassen.

REGEL 34 SPIELZEITNEHMER

34.1. ALLGEMEINE AUFGABEN

Der Spielzeitnehmer muss die Zeit des Beginns und des Endes jedes Spielabschnitts notieren.
Während des Spiels startet der Spielzeitnehmer die Uhr mit dem Einwurf des Pucks und stoppt die Uhr, wenn der Pfiff der Offiziellen auf dem Eis ertönt oder ein Tor erzielt wird.
Der Spielzeitnehmer veranlasst die Durchsage über die Lautsprecheranlage:

(I) im 1. und 2. Drittel, dass noch (1) eine Minute im Drittel zu spielen ist;

(II) im 3. Drittel, dass noch zwei (2) Minuten im Drittel zu spielen sind.

Es sollten manuelle Stoppuhren zur Verfügung stehen, um die korrekte Spielzeit zu ermitteln, falls das System zu Zeitmessung ausfällt.

OFFIZIELLE

34.2. PAUSEN

Um die Zuschauer über die verbleibende Zeit während der Spielunterbrechungen zu informieren, wird der Spielzeitnehmer die Länge der Pausen mit der elektronischen Uhr aufzeichnen. Die Uhr beginnt unmittelbar nach dem Ende des Drittels. Die Pausen dauern 15 Minuten, sofern nichts anderes festgelegt wird.

Wenn es aus irgendeinem Grund zu ungewöhnlichen Verzögerungen kommt (z. B. Auseinandersetzungen, Installationen im Stadion, Eis oder Probleme mit dem Reinigen der Eisfläche), ist es wichtig, die Uhr nach Ermessen zu starten.

Um die Teams zu Beginn jedes Drittels darauf hinzuweisen, dass sie auf das Eis zurückkehren müssen, gibt der offizielle Zeitnehmer im Umkleidebereich ein Signal, das die Teams in jeder Eishalle über folgende Systeme informiert:

a) Drei (3) Minuten vor Spielende – Ein (1) Signalton des offiziellen Zeitnehmers, der darauf hinweist, dass die Teams in einer Minute auf das Eis gerufen werden.

b) Zwei (2) Minuten verbleibende Spielzeit – Zwei (2) Signaltöne des offiziellen Spielzeitnehmers, die die Heimmannschaft auffordern, unverzüglich die Umkleidekabine zu verlassen und auf das Eis zurückzukehren. Die Gastmannschaft folgt unmittelbar nach dem letzten Spieler der Heimmannschaft auf das Eis.

Der Gastgeber hat die Möglichkeit, Änderungen an diesem Zeitplan vorzuschlagen, um sicherzustellen, dass die Spieler zum richtigen Zeitpunkt auf dem Eis sind, um das Drittel zu beginnen.

 Für weitere Informationen siehe IIHF Technology Codes & Regulations.

34.3. TÄTIGKEITEN WÄHREND DER VERLÄNGERUNG

Im Falle einer Verlängerung stellt der Spielzeitnehmer die Uhr auf die Spielzeit für die Verlängerung gemäss Regel 84 zurück. Die Verlängerung beginnt unmittelbar nach dem Reinigen der gesamten Eisfläche mit Schaufeln.

➔ Regel 84 – Tätigkeiten während der Verlängerung.

34.4. SIGNALGERÄTE

Wenn das Stadion nicht mit einem automatischen Signalgerät ausgestattet ist oder wenn ein solches Gerät nicht funktioniert, muss der Spielzeitnehmer das Ende jedes Drittels durch einen Pfiff signalisieren.

34.5. BEI DRITTELSBEGINN

Der Spielzeitnehmer signalisiert den Schiedsrichtern und den teilnehmenden Mannschaften den Beginn des Spiels und jedes der folgenden Drittel. Die Schiedsrichter müssen das Spiel unverzüglich beginnen.

➔ Regel 77 – Spiel- und Pausenzeiten.

34.6. FERNSEH- UND FERNSEHVERANSTALTER (POWER BREAK)

➔ Regel 87 – Time Outs

34.7. ÜBERPRÜFUNG DER ZEIT

Jeder Zeitverlust auf der Spiel- oder Strafzeituhr, der auf ein falsches "Anspiel" zurückzuführen ist, muss entsprechend zurückgesetzt werden. Der Video Review Berater kann konsultiert werden, um sicherzustellen, dass die Zeit korrekt zurückgesetzt wird.

Im Falle eines Konflikts bezüglich der Zeit wird die Angelegenheit zur Beurteilung den Schiedsrichtern vorgelegt, deren Entscheidung endgültig ist. Sie können den Video Review Berater zur Unterstützung ihrer endgültigen Entscheidung heranziehen.

➔ Regel 37.6 – Videoüberprüfung.

OFFIZIELLE

Der Spielzeitnehmer muss bei der Überprüfung der Spielzeit mit Hilfe eines zusätzlichen Zeitmessgeräts (von der IIHF zugelassene Stoppuhr) helfen. Falls die Uhr bei der Wiederaufnahme des Spiels nicht funktioniert, können die Offiziellen auf dem Eis entscheiden, das Spiel zu unterbrechen, sofern keine unmittelbare Torchance besteht oder bis zur nächsten rechtmässigen Spielunterbrechung zu warten. In Zusammenarbeit mit dem Spielzeitnehmer und dem Video Review Berater wird die Uhr auf die entsprechende Zeit zurückgestellt. Falls eine Videoüberprüfung ergibt, dass ein Tor vor der Spielunterbrechung erzielt wurde, informiert der Video Review Berater den Spielzeitnehmer und den offiziellen Punktrichter über den Zeitpunkt des Tores und die verbleibende Spielzeit, die auf der Spieluhr neu eingestellt werden muss.

REGEL 35 STRAFZEITNEHMER

35.1. ALLGEMEINE AUFGABEN

Der Strafzeitnehmer führt ein korrektes Protokoll über alle Strafen, die von den Spiel-Offiziellen auf dem Eis ausgesprochen werden, einschliesslich der Namen der bestraften Spieler, der Art der verhängten Strafen, der Dauer jeder Strafe und der Zeit, zu der jede Strafe ausgesprochen wurde. Diese Information wird ebenfalls vom Punktrichter auf dem Spielbericht aufgeführt.

Der Strafzeitnehmer informiert die bestraften Spieler und die Betreuer auf der Strafbank über die korrekte Ablaufzeit aller Strafen. Im Falle einer Fehlfunktion der Strafzeituhr wird die Spieluhr zur Bestimmung der Ablaufzeit jeder Strafe herangezogen. Andernfalls ist die Strafzeituhr das offizielle Zeitmessgerät für alle Strafen, bei denen ein Team mit weniger als fünf (5) Feldspielern spielen muss. Die Spieler dürfen nur dann die Strafbank verlassen, wenn die Strafzeituhr dies anzeigt oder dann, wenn es in den Spielregeln anders geregelt ist. Der Regelverstoss, für den die jeweilige Strafe verhängt wurde, wird über die Lautsprecheranlage, wie vom Schiedsrichter gemeldet, bekannt gegeben. Wenn Spieler beider Mannschaften gleichzeitig bestraft werden, wird die Strafe gegen den Gastspieler zuerst bekannt gegeben.

In Situationen, in denen mehrere Spieldauerdisziplinarstrafen gegen einen (1) Spieler in derselben Spielunterbrechung verhängt wurden, sollte nur eine (1) Spieldauerdisziplinarstrafe angekündigt werden.

Disziplinarstrafen und gleichzeitige Grosse Strafen sollten nicht auf dem Zeitmessgerät (Strafzeituhr) aufgezeichnet werden, sondern die bestraften Spieler benachrichtigt und bei der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf der Strafzeit von der Strafbank entlassen werden.

Wird ein Spieler zusätzlich zu anderen Strafen mit einer Disziplinarstrafe belegt, wird die Disziplinarstrafe erst gestartet, nachdem alle anderen Strafen vollständig abgelaufen sind oder durch das Erzielen eines Tores des gegnerischen Teams gelöscht wurden.

Wenn ein Spieler die Strafbank vor Ablauf der Zeit verlässt, muss der Strafzeitnehmer die Zeit notieren und die Schiedsrichter bei der ersten Gelegenheit benachrichtigen.

Es liegt in der Verantwortung des Strafzeitnehmers sicherzustellen, dass bestrafte Spieler auf die Strafbank zurückkehren, bevor der Puck für den Beginn eines neuen Drittels eingeworfen wird.

Falls ein bestrafter Spieler nicht auf der Strafbank ist, sollte der Strafzeitnehmer die Schiedsrichter benachrichtigen und verhindern, dass das Spiel fortgesetzt wird, bis der Spieler auf der Strafbank ist.

35.2. AUSRÜSTUNG

Für den Fall, dass das Zeitmesssystem ausfällt, sollten manuelle Stoppuhren zur Verfügung stehen, um die korrekten Strafzeiten zu ermitteln.

35.3. STRAFEN GEGEN DEN TORHÜTER

Wird ein Torhüter bestraft, wird die Strafe von einem anderen Spieler seiner Mannschaft abgesessen, der sich zu dem Zeitpunkt auf dem Eis befand, bei welchem das Vergehen stattfand. Die Kommunikation mit dem offiziellen Punktrichter und/oder dem Statistikpersonal ist zu diesem Zeitpunkt wichtig, da sie den Strafzeitnehmer informieren können, wer tatsächlich auf dem Eis war, um sicherzustellen, dass die richtigen Spieler die Strafe absitzen können.

OFFIZIELLE

35.4. PENALTYSCHUSS

Der Strafzeitnehmer muss auf dem Spielbericht jeden vergebenen "Penaltyschuss", den Namen des Spielers, der den Schuss ausgeführt hat und das Ergebnis des Schusses eintragen.

35.5. STRAFZEITUHR

Der Strafzeitnehmer ist für die korrekte Anzeige der Strafen auf der Anzeigetafel verantwortlich und muss den Schiedsrichtern unverzüglich auf jede Abweichung zwischen der angezeigten Zeit auf der Uhr und der offiziell korrekten Zeit aufmerksam machen und er ist für die vom Schiedsrichter angeordneten Korrekturen verantwortlich.

Werden zwei (2) Spieler einer (1) Mannschaft und ein (1) Spieler der gegnerischen Mannschaft gleichzeitig bestraft, so hat der Strafzeitnehmer über den Schiedsrichter oder den Mannschaftskapitän der fehlbaren Mannschaft anzufordern, welche Strafe sie auf der Anzeigetafel haben möchten.

35.6. MELDUNGEN

Wird ein Spieler mit einer Strafe belegt, die einen "automatischen Ausschluss aus dem Spiel" zur Folge hat, muss dies dem Schiedsrichter zum Zeitpunkt der Verhängung der Strafe mitgeteilt werden, um sicherzustellen, dass eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt wird. Wenn Strafen in der letzten Minute eines Zeitraums verhängt werden, in dem Zehntelsekunden auf der Uhr angezeigt werden, wird die Zeit der Strafe für den offiziellen Spielbericht auf die nächste Sekunde aufgerundet.

35.7. STOCKVERMESSUNGEN

Der Strafzeitnehmer muss dem Schiedsrichter während des Spiels ein offizielles IIHF "Stockmessgerät" und ein Massband zur Verfügung stellen. Sie müssen auf dem offiziellen Spielbericht auch die Einzelheiten und das Ergebnis jeder Stockmessung festhalten, die während des Spiels von den Schiedsrichtern durchgeführt werden.

35.8. ÜBERPRÜFUNG DER ZEIT

Wird ein Tor durch Videoüberprüfung zugesprochen, obwohl das Spiel fortgesetzt wurde, muss der Strafzeitnehmer alle bestehenden Strafen der Situation entsprechend anpassen. Die Uhr muss auf den ursprünglichen Zeitpunkt des Tores zurückgestellt werden. Wenn eine Strafe im Begriff war, ausgesprochen zu werden, wird sie ebenfalls auf diese Zeit zurückgestellt.

REGEL 36 STATISTIK PERSONAL

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

REGEL 37 VIDEOÜBERPRÜFUNG

37.1. VIDEOÜBERPRÜFUNG

Die IIHF benennt einen Offiziellen, der in jedem Stadion und bei jedem Spiel als Videoüberprüfung-Berater fungiert. Der Videoüberprüfung-Berater befindet sich in einem separaten Bereich im oberen Stockwerk des Gebäudes mit ungehinderter Sicht auf beide Tore. Der Raum muss gross genug sein, um vier (4) Personen Platz zu bieten (Videoüberprüfung-Berater, Videoüberprüfung-Techniker, Schiedsrichter-Coach und IIHF-Schiedsrichter-Beauftragter) und muss Platz für die erforderlichen Monitore, Wiedergabe- und Aufnahmegeräte bieten.

Der Videoüberprüfung-Berater und der Schiedsrichter-Coach müssen beide Zugänge zu allen Wiederholungen haben, die von allen verfügbaren Übertragungen des Spiels verfügbar sind.

OFFIZIELLE

Der Videoüberprüfung-Berater und der Schiedsrichter-Coach müssen ausserdem mit modernsten Kommunikationssystemen ausgestattet sein, die einen direkten und sofortigen Zugang zu den Off-Ice-Offiziellen auf der Strafbank und den On-Ice-Offiziellen ermöglichen.
 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

37.2. VORGANG BEI ÜBERPRÜFUNG VON TORSITUATIONEN

Jedes Tor wird vom Video Review Berater überprüft. Wenn es notwendig ist, die Wiederaufnahme des Spiels nach einem offensichtlichen Tor zu verzögern, wird der Off-Ice-Offizielle auf Eisebene in Kenntnis gesetzt, um einem der Schiedsrichter zu signalisieren, das "Anspiel" in der Mitte des Eises für einen Moment zu verzögern. Sobald der Video Review Berater das Video überprüft und bestätigt hat, dass das Tor gültig ist, sollte der Off-Ice-Offizielle vom Spielfeldrand dem Schiedsrichter signalisieren, das Spiel fortzusetzen.

Wenn bei einem möglichen Tor eine genauere Überprüfung erforderlich ist, muss der Video Review Berater anweisen, dass die Sirene im Stadion ertönt und der Stadionsprecher den Anwesenden im Stadion mitteilt, dass die Torszene überprüft wird. Sobald das Spiel überprüft wurde und als Tor anerkannt wird, wird das Tor auf die übliche Weise verkündet.

Wenn die Überprüfung ergibt, dass das Tor nicht anerkannt werden sollte, gibt der Schiedsrichter den Grund für das aberkannte Tor bekannt. Wenn der Video Review Berater einen Sachverhalt beobachtet, bei dem es sich um ein mögliches Tor handelt, das von den Offiziellen auf dem Eis nicht erkannt wurde, kontaktiert der Off-Ice Offizielle bei der ersten Spielunterbrechung den Schiedsrichter und informiert ihn, dass eine Überprüfung der Szene im Gange ist. Der Stadionsprecher macht eine Ansage, dass "die Szene überprüft wird".

Sollte der Video Review Berater durch den Einsatz der Videowiedergabe feststellen können, dass ein Tor erzielt wurde und das Spiel auf dem Eis dennoch fortgesetzt wurde, weist der Video Review Berater an, dass die Sirene im Stadion ertönt, um das Spiel sofort zu unterbrechen, und das Tor wird anerkannt. Die Spieluhr (und ggf. die Strafzeiten) werden dann auf die Zeit des Tores zurückgestellt.
Fällt die erste Spielunterbrechung nach einem vermeintlichen Tor mit dem Ende eines Drittels zusammen, weisen die Offiziellen auf dem Eis beide Teams an, auf ihren jeweiligen Spielerbänken zu bleiben, bis die Videoüberprüfung der Szene abgeschlossen werden kann. Ergibt die Überprüfung, dass das Tor gezählt werden sollte, wird die Uhr (einschliesslich der Strafzeiten, falls es solche gibt) auf den Zeitpunkt des Tores zurückgestellt.

Ergibt die Überprüfung, dass kein Tor erzielt wurde, wird keine Anpassung der Zeiten vorgenommen.

Bei jeder Spielunterbrechung kann nur ein Tor anerkannt werden. Wenn ein vermeintliches Tor der Mannschaft A erzielt wurde und anschliessend vom Video Review Berater als Tor bestätigt wird, wird ein Tor, das von der Mannschaft B in der Zeit zwischen dem vermeintlichen Tor der Mannschaft A und der Spielunterbrechung (Tor der Mannschaft B) erzielt wurde, nicht anerkannt.
Wenn das scheinbare Tor von Team A als unrechtmässig ins Tor gegangen angesehen wird (z.B. eine "Ausgeprägte Kick-Bewegung"), wird das Tor vom Video Review Berater für ungültig erklärt; auch in diesem Fall wird Team B kein Tor zugesprochen, da das Spiel zum Zeitpunkt des scheinbaren Tores hätte unterbrochen werden müssen. Die Uhr (einschliesslich der Strafzeit-Uhren, falls zutreffend) wird auf den Zeitpunkt des offensichtlichen Tores von Mannschaft A zurückgestellt - unabhängig davon, ob es anerkannt oder nicht anerkannt wurde.

Jede Strafe, die in der Zeit zwischen dem offensichtlichen Tor und der nächsten Spielunterbrechung angezeigt wird, wird auf normale Weise ausgesprochen, es sei denn, es wurde eine Kleine Strafe für die Mannschaft angezeigt, gegen die das Tor erzielt wurde. In diesem Fall wird die Kleine Strafe annulliert - siehe ➔ Regel 16.2. – Kleine Strafen und ➔ Regel 18.2. Doppelte Kleine Strafen.

OFFIZIELLE

Wenn eine Regelwidrigkeit nach der ersten Spielunterbrechung nach einem offensichtlichen Tor (Regelwidrigkeit nach dem Pfiff) von einer der beiden Mannschaften begangen wird, wird sie unabhängig von der Entscheidung der Videoüberprüfung auf die übliche Weise bewertet und geahndet.

Wenn der Schiedsrichter anzeigt, dass eine Videoüberprüfung im Gange ist, sollten sich alle Spieler (mit Ausnahme der Torhüter) sofort zu ihrer jeweiligen Spielerbank begeben. Falls sie das nicht tun, kann dies zu einer Spieldauerdisziplinarstrafe für den/die fehlbaren Spieler führen und ist den zuständigen Stellen zu melden.

Jedes potenzielle Tor, das eine Videoüberprüfung erfordert, muss vor und/oder während der nächsten Spielunterbrechung überprüft werden. Sobald das Spiel wieder aufgenommen wurde, kann aufgrund einer Videoüberprüfung kein Tor mehr anerkannt (oder aberkannt) werden.

Der Video Review Berater - steht in Verbindung mit dem/den Schiedsrichter(n) auf dem Eis, um bei der Überprüfung einer umstrittenen Szene oder eines strittigen Tores zu helfen. Die Entscheidung der Offiziellen (Schiedsrichter oder Linienrichter) auf dem Eis ist endgültig.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

37.3. TORSITUATIONEN DIE MITTELS VIDEO ÜBERPRÜFT WERDEN KÖNNEN

Die folgenden Situationen können per Video Review überprüft werden:

(I) Der Puck überquert die Torlinie.

(II) Der Puck ist im Tor, bevor das Tor verschoben wurde oder die Kriterien für die Gültigkeit eines Tores nach einem verschobenen Tor sind erfüllt.

(III) Der Puck ist im Tor vor (oder nach) Ablauf der Zeit am Ende eines Drittels.

(IV) Beim Einsatz eines Fusses/Schlittschuhs war eine "ausgeprägte Kick-Bewegung" erkennbar.

(V) Der Puck ist von einem angreifenden Spieler absichtlich auf irgendeine Art und Weise (und mit einem beliebigen Körperteil), ausser mit dem Stock, ins Tor gelenkt, geschlagen oder geworfen worden - ausser mit dem Fuss/Schlittschuh - siehe (IV) oben.

(VI) Der Puck ist von einem Offiziellen direkt ins Tor befördert worden.

(VII) Der Puck wird von einem hohen Stock, über der Höhe Torlatte ins Tor geschlagen oder abgelenkt.

(VIII) Der Puck ist auf korrekte Art und Weise durch den Torraum ins Tor gelangt (versichern, dass der Puck nicht durch die Netzmaschen hindurch oder unter dem Torrahmen ins Tor gelang, usw.).

(IX) Der Puck geht als Folge eines ununterbrochenen Spielzuges ins Tor, wobei der Spielzug durch einen Pfiff des Schiedsrichters, der den Puck aus den Augen verloren hat, nicht beeinflusst wird; und

(X) Die Rechtmässigkeit aller potenziellen Tore bei einem "Penaltyschuss"- oder einem "Penaltyschuss" im Penaltyschiessen, um die Einhaltung der geltenden Regeln zu gewährleisten (z.B., der Torhüter verlässt den Torhüterkreis, bevor der Spieler den Puck auf der Mittellinie berührt hat, Werfen des Stocks des Torhüters, Verschieben des Tores durch den Torhüter, Halten des Pucks des Schützen oberhalb der normalen Schulterhöhe, Ausführen einer unerlaubten "Spin-o-Rama"-Bewegung durch den Schützen, Weiterschieben des Pucks durch den Spieler, "Double-Tap"/"Rebound", usw.)

Die Coach's Challenge, gemäß Regel 38 - Coach's Challenge, wird nur bei ausgewählten IIHF-Meisterschaften angewendet. Zusätzliche Videoüberprüfung, wenn die Coach's Challenge nicht angewendet wird:

(XI) Die Schiedsrichter können nach eigenem Ermessen Situationen mit einer möglichen "Torhüterbehinderung" überprüfen.

➔ Regel 69 – Behinderung am Torhüter.

➔ Weitere Informationen finden Sie unter Anhang V - Technische Anforderungen und Einrichtung.

 Weitere Informationen zur Verwendung des Video-Review-Systems finden Sie in den IIHF Event Codes.

OFFIZIELLE

37.4. AUSGEPRÄGTE KICK-BEWEGUNG

Aktionen, bei denen der Puck als direkte Folge einer "ausgeprägten Kick-Bewegung" ins Tor geht, werden als "kein Tor" gewertet. Eine "ausgeprägte Kick-Bewegung", die eine Videoüberprüfung zur Folge hat, liegt vor, wenn auf dem Video deutlich zu erkennen ist, dass ein angreifender Spieler den Puck mit einem Fuss- oder Schlittschuhkick absichtlich in Richtung Tor bewegt hat und der Puck anschliessend ins Tor geht. Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn ein angreifender Spieler den Puck mit dem Schlittschuh ins Tor befördert (auch nicht durch eine anschliessende Ablenkung eines anderen Spielers, ausser von einem Stock eines Spielers) und dabei eine "ausgeprägte Kick-Bewegung" verwendet.

Ein Tor kann auch nicht erzielt werden, wenn ein angreifender Spieler den Puck mit irgendeinem Ausrüstungsgegenstand kickt (Schläger, Handschuh, Helm usw.), auch nicht mit der eigenen Stockschaufel, wodurch der Puck die Torlinie überquert.

Ein Puck, der ohne "ausgeprägte Kick-Bewegung" vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers ins Tor abgelenkt wird, wird als "korrektes Tor" gewertet.

Ein Puck, der vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers ins Tor abgelenkt wird, wird ebenfalls als "korrektes Tor" gewertet, sofern keine "ausgeprägte Kick-Bewegung" erkennbar ist.

➔ Regel 49.2. – Kicken / Tore.

37.5. PUCK WIRD MIT EINEM HOHEN STOCK GESPIELT

Entscheidend für die Videoüberprüfung wegen "Hohen Stocks" ist, wo der Puck mit dem Stock im Bezug zur Torlatte in Berührung kommt. Wenn der Puck einen Teil des Stocks berührt, der sich auf oder unter der Höhe der Torlatte befindet (obwohl sich ein anderer Teil des Stockes oberhalb der Torlatte befindet), ins Tor geht, ist das Tor korrekt.

➔ Regel 80.3. – Spielen des Pucks mit hohem Stock.

37.6. VIDEOÜBERPRÜFUNG ZUR BESTIMMUNG DER ZEIT AUF DER UHR

Um die korrekte Zeit auf der Uhr zu ermitteln, kann eine Videoüberprüfung genutzt werden.

Jeder Zeitverlust auf der Spiel- oder Strafenuhr aufgrund eines unkorrekten "Anspiels", einer Verletzung der Regeln für Anspiele oder eines Pucks, der aus dem Spielfeld geht, muss ersetzt werden. Um sicherzustellen, dass jeder Zeitverlust auf der Spiel- oder Strafenuhr aufgrund dieser Situationen ordnungsgemäss ersetzt wird, kann der Video Review Berater konsultiert werden oder direkt bei den On- und Off-Ice Offiziellen intervenieren.

➔ Regel 76.8 – Anspielprozess / Überprüfung der Zeit, ➔ Regel 85.7 – Puck ausserhalb des Spielfelds / Überprüfung der Zeit.

Bei Unstimmigkeiten bezüglich der Spielzeit wird die Angelegenheit an den Video Review Berater zur Klärung weitergeleitet, wobei deren Entscheidung endgültig ist. Der Spielzeitnehmer ist bei der Überprüfung der Spielzeit durch ein zusätzliches Zeitmessgerät (von der IIHF zugelassene Stoppuhr) behilflich. Zeigt eine Videoüberprüfung, dass ein Tor erzielt wurde, bevor das Spiel unterbrochen wurde, informiert der Video Review Berater den Spielzeitnehmer und den offiziellen Punktrichter über den Zeitpunkt des Tores und die verbleibende Spielzeit, die auf der Spieluhr und der Strafzeituhr (falls verfügbar) neu eingestellt werden muss.

➔ Regel 34.7 – Spielzeitnehmer / Überprüfung der Zeit.

OFFIZIELLE

37.7. TORRICHTER HINTER DEM TOR - KEINE VIDEOÜBERPRÜFUNG VERFÜGBAR

Bei IIHF-Meisterschaften, bei denen keine Videoüberprüfung eingesetzt wird, sind Torrichter hinter beiden Toren zu verwenden.

Ein Torrichter muss sich, möglichst in einem geschützten Bereich, hinter jedem Tor (oder in einem von der IIHF bestimmten und genehmigten Bereich) befinden, so dass keine Behinderung seiner Tätigkeit möglich ist. Sie dürfen die Tore während des Spiels nicht wechseln.

Der Torrichter signalisiert, normalerweise durch ein rotes Licht, ob der Puck zwischen den Torpfosten und vollständig die Torlinie überquert hat. Die einzige Entscheidung, die der Torrichter treffen muss, ist, ob der Puck tatsächlich ins Tor ging, nicht wie oder wann das Tor erzielt wurde.

Das Licht muss jedes Mal für fünf (5) Sekunden aufleuchten, wenn der Puck ins Tor geht, unabhängig von den Umständen. Es ist Sache des Schiedsrichters, die endgültige Entscheidung zu treffen.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

REGEL 38 COACH'S CHALLENGE

38.1. ALLGEMEIN

Die durch die Coach's Challenge ausgelöste Videoüberprüfung, kann nur in "Tor / Kein Tor"-Situationen angewandt werden und ist sehr eng gefasst.

In allen Situationen der Coach's Challenge wird die ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis nur dann aufgehoben, wenn auf der Grundlage des Videobeweises schlüssig und unwiderlegbar festgestellt werden kann, dass die ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis eindeutig nicht korrekt war.

Wenn eine Überprüfung nicht schlüssig ist und/oder es irgendeinen Zweifel daran gibt, ob die Entscheidung auf dem Eis korrekt war, wird die ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis bestätigt.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Technology Codes & Regulations.

38.2. SITUATIONEN WELCHE EINER COACH'S CHALLENGE UNTERLIEGEN

Ein Team kann eine Coach's Challenge nur zur Überprüfung der folgenden Szenarien beantragen:

(I) **Ein "Abseits", das zu einem Tor führt.**

Ein Spielzug, der auf dem Eis zu einem "anerkannten Tor" führt, bei dem die verteidigende Mannschaft behauptet, dass der Spielzug aufgrund eines "Abseits" der angreifenden Mannschaft hätte unterbrochen werden müssen.

➔ Regel 83 – Abseits.

(II) **Verpasste Spielunterbrechung in der Angriffszone, die zu einem Tor führt.**

Ein Spielzug, der auf dem Eis zu einem "Tor" führt, bei dem die verteidigende Mannschaft behauptet, dass das Spiel aufgrund eines Spielzuges in der Angriffszone durch die angreifende Mannschaft, zu einer Spielunterbrechung hätte führen müssen, aber nicht geführt hat, hätte unterbrochen werden müssen. Die einzige Ausnahme von dieser Regelung ist, wenn der Puck von einem der beiden Teams aus dem Spielfeld gespielt wird und von den Schiedsrichtern auf dem Eis nicht bemerkt wird;

(III) **Torszenen mit möglicher „Behinderung am Torhüter"**

Entweder:

(1) Ein Spielzug, der auf dem Eis zu einem "anerkannten Tor" führt, bei dem die verteidigende Mannschaft behauptet, dass das Tor wegen „Behinderung am Torhüter" hätte aberkannt werden müssen" ➔ Regel 69 – Behinderung am Torhüter; oder

OFFIZIELLE

(2) Ein Spielzug, der auf dem Eis zu einem "nicht gegebenen Tor" führt, obwohl der Puck im Tor gelandet ist, die Offiziellen auf dem Eis jedoch festgestellt haben, dass sich die angreifende Mannschaft der „Behinderung am Torhüter“ schuldig gemacht hat, die angreifende Mannschaft aber behauptet:

- Es gab keinen tatsächlichen Kontakt eines angreifenden Spielers mit dem Torhüter;
- Der angreifende Spieler wurde von einem verteidigenden Spieler gestossen, geschubst oder gefoult, wodurch der angreifende Spieler mit dem Torhüter in Kontakt gekommen ist; oder
- Die Positionierung des angreifenden Spielers innerhalb des Torraums hat den Torhüter nicht darin beeinträchtigt sein Tor zu verteidigen und hatte keinen erkennbaren Einfluss auf das Spielgeschehen

(IV) **Strafensituationen für „Spielverzögerung – Puck aus dem Spielfeld schiessen“**

Wenn eine kleine Strafe wegen Spielverzögerung gemäß Regel 63.2 (III) wegen Schießens oder Schlagen des Pucks aus dem Spielfeld aus der Verteidigungszone verhängt wurde. Dies gilt nur für Strafen wegen Spielverzögerung, wenn festgestellt wird, dass der geschossene/geschlagene Puck anschliessend von einem Spieler, Stock, dem Schutzglas oder der Banden usw. abgefälscht wurde, und nicht aufgrund einer Ermessensentscheidung. Es kann keine Challenge für eine „Nichtentscheidung“ genommen werden, d. h. es wird keine Challenge berücksichtigt, wenn die Schiedsrichter auf dem Eis der Meinung sind, dass kein Verstoß gegen Regel 63.2 (III) vorliegt. Eine Challenge kann nur dazu verwendet werden, eine Strafe aufzuheben, nicht aber, um eine Strafe zu verhängen. Im Falle einer erfolglosen Challenge wird eine zusätzliche kleine Strafe (oder gegebenenfalls eine doppelte kleine Strafe) verhängt (zusätzlich zur bestehenden Strafe wegen Spielverzögerung).

➔ Regel 63 – Spielverzögerung

38.3. PROZESS ZUR INITIIERUNG EINER COACH'S CHALLENGE

Alle Coach's Challenges müssen nach einem "Tor" oder, im Falle eines "kein Tor Entscheids" aufgrund einer „Behinderung am Torhüter“ vor dem "Anspiel" im Mittelkreis durch eine mündliche Mitteilung an den Schiedsrichter, vor der Wiederaufnahme des Spiels eingeleitet werden. Die Mannschaften dürfen die Wiederaufnahme des Spiels nicht übermässig verzögern, während sie überlegen, ob sie eine Coach's Challenge einleiten sollen oder nicht. Eine solche Verzögerung oder Verzögerungstaktik kann zur Verweigerung der Coach's Challenge und nach Ermessen des Schiedsrichters auch zu einer Kleinen Bankstrafe wegen "Spielverzögerung" führen.

➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

Um den Überprüfungsprozess zu beschleunigen, müssen die Trainer, die eine Coach's Challenge initiieren, dem Schiedsrichter sowohl den Grund für ihre Coach's Challenge (d.h. den tatsächlichen Verstoss, der geltend gemacht wird) als auch die ungefähre Zeit auf der Uhr, zu der der angebliche Verstoss stattgefunden hat, mit angemessener Genauigkeit mitteilen. Werden diese Angaben nicht mit hinreichender Genauigkeit gemacht, kann das Recht auf eine Coach's Challenge verweigert werden.

Es ist nur eine Coach's Challenge pro Mannschaft und Spielunterbrechung zulässig.

38.4. PROZESS ZUR ÜBERPRÜFUNG EINER COACH'S CHALLENGE

Die IIHF-Technologieabteilung stellt in Zusammenarbeit mit dem Veranstalter in allen Stadien geeignete Geräte zur Verfügung (z.B. ein Tablet oder einen Fernseh- oder Computermonitor), die es den Offiziellen auf dem Eis in Zusammenarbeit mit dem Video Review Berater ermöglicht, Wiederholungen von Szenen, die Anlass zur Coach's Challenge gegeben haben zu überprüfen.

Soweit praktisch und durchführbar, werden den Offiziellen auf dem Eis dieselben Wiederholungen zur Verfügung gestellt, die auch vom Video Review Berater verwendet werden.

Sobald eine Coach's Challenge eingeleitet wurde, nimmt der Video Review Berater sofort über das Headset Kontakt mit dem/ den für den

OFFIZIELLE

Entscheid auf dem Eis auf und erkundigt sich bei dem/den Offiziellen und bespricht mit ihm/ihnen Folgendes, bevor der Offiziellen das Video ansieht:

(I) die "definitive Entscheidung auf dem Eis des Offiziellen"; und

(II) was der/die Offizielle(n) bei der Szene beobachtet hat/haben.

Der Video Review Berater wird sowohl an der Kommunikation mit den Offiziellen über das Headset als auch an der Bereitstellung von Inputs für die Offiziellen auf dem Eis (Schiedsrichter und Linienrichter) beteiligt sein. Die Offiziellen auf dem Eis sind für die "endgültige" Entscheidung verantwortlich.

Die "On-Ice-Entscheidung" wird dann gleichzeitig von dem/den zuständigen Offiziellen auf dem Eis und vom Video Review-Berater unter Verwendung aller ihnen zur Verfügung stehenden Wiederholungen überprüft. Nach gemeinsamer Prüfung und Beratung entscheiden die Offiziellen auf dem Eis (Schiedsrichter oder Linienrichter), ob die ursprüngliche "Entscheidung auf dem Eis" aufrechterhalten oder

aufgehoben werden soll.

Sobald eine Entscheidung getroffen wurde, informiert der Schiedsrichter den Strafzeitnehmer/Stadionsprecher und macht die Ansage auf dem Eis.

38.5. RECHT ZUR INITIIERUNG EINER COACH'S CHALLENGE

Die Teams können jederzeit während des Spiels eine Coach's Challenge bei entsprechenden Spielzügen einleiten.

38.6. RESULTAT EINER ERFOGREICHEN COACH'S CHALLENGE

In Fällen, in denen eine Anfechtung wegen eines "Abseits, das zu einem Tor geführt hat" oder einer "Verpassten Spielunterbrechung in der Angriffszone, die zu einem Tor geführt hat" eingeleitet wurde und entschieden wird, dass die Entscheidung auf Tor auf dem Eis aufgehoben werden sollte, wird das Tor aberkannt und die Spieluhr auf die Zeit zurückgestellt, zu der das Spiel wegen der verpassten Regelübertretung hätte unterbrochen werden müssen.

In diesem Fall findet ein Anspiel an der Stelle auf dem Eis statt, an der es bei korrekter Ahndung des Vergehens auf dem Eis ebenfalls stattgefunden hätte. Wenn eine oder mehrere Strafen (Kleine oder Grosse) zwischen dem Zeitpunkt des übersehenen Vergehens und der Videoüberprüfung, mit der das scheinbare Tor aberkannt wird, verhängt werden, müssen die fehlbare(n) Mannschaft(en) (und der/ die verantwortliche(n) Spieler) die festgestellte(n) und ausgesprochene(n) Strafe(n) trotzdem absitzen, und der Zeitpunkt der Strafe(n) wird als der Zeitpunkt festgehalten, zu dem das Spiel wegen des übersehenen Vergehens hätte unterbrochen werden müssen.

In Fällen, in denen eine Überprüfung wegen eines "zugesprochenen Tores" auf dem Eis eingeleitet wurde und das verteidigende Team behauptet, dass das Tor aufgrund der „Torhüterbehinderung", wie in ➔ Regel 69 – Behinderung am Torhüter, beschrieben, hätte aberkannt werden müssen, wird das Tor aberkannt und das "Anspiel" auf dem nächstgelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone ausserhalb der Angriffszone durchgeführt.

Der Videoüberprüfungsprozess in diesen Szenen wird ausschliesslich für den Zweck einer Aberkennung eines zugesprochenen "Tores" auf dem Eis verwendet - er wird nicht für andere Zwecke verwendet, insbesondere nicht für das Aussprechen von Kleinen oder Grossen Strafen für Torhüterbehinderung.

In Fällen, in denen eine Überprüfung wegen eines "nicht zugesprochenen Tores" auf dem Eis eingeleitet wurde, obwohl der Puck im Tor gelandet ist, die Offiziellen auf dem Eis entschieden haben, dass das angreifende Team sich der „Torhüterbehinderung" schuldig gemacht hat, und entschieden wird, dass der "Entscheid auf dem Eis" aufgehoben werden sollte, wird das Tor anerkannt und ein "Anspiel" wird auf dem Mittelpunkt folgen.

Aufhebung und Erteilung von Strafen nach Videoüberprüfung "Behinderung eines Torhüters".

OFFIZIELLE

Wenn eine Strafe für "Torhüterbehinderung" angezeigt wurde und aufgrund der Videoüberprüfung keine solche Aktion vom angreifenden Spieler begangen wurde, wird für ein solches Vergehen keine Strafe verhängt.
Alle anderen Strafen, die nicht im Zusammenhang mit "Torhüterbehinderung" stehen, sollten auf normale Art und Weise verhängt und abgesessen werden. Andere Strafen können aufgrund der Videoüberprüfung nicht verhängt werden.

38.7. RESULTAT EINER NICHT ERFOGREICHEN COACH'S CHALLENGE

Wenn ein Team eine Coach's Challenge für eines der in Regel 38.2 aufgezählten Szenarien einleitet und diese Challenge nicht dazu führt, dass die "ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis" aufgehoben wird, erhält das Team, das diese Challenge ausübt, eine Kleine Bankstrafe (2 Minuten) wegen Spielverzögerung. Wenn eine Mannschaft, die bereits eine oder mehrere erfolglose Coach's Challenges eingeleitet hat, eine Coach's Challenge für eines der in Regel 38.2 aufgezählten Szenarien einleitet und diese Anfechtung nicht dazu führt, dass die ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis aufgehoben wird, wird die Mannschaft, die eine solche Coach's Challenge eingeleitet hat, mit einer Doppelten Kleinen Bankstrafe (4 Minuten) wegen Spielverzögerung bestraft.
Hinweis: Wenn eine Situation aufgrund eines technischen Fehlers (z. B. eines "schwarzen Bildschirms") nicht von den Offiziellen auf dem Eis überprüft werden kann, bleibt die "letzte Entscheidung auf dem Eis" bestehen. In diesem Fall wird die Coach's Challenge als "erfolglos" gewertet, aber es wird keine Kleine Bankstrafe gegen die Mannschaft verhängt, die die Challenge eingeleitet hat.

38.8. ANGEWENDETER STANDARD EINER "ABSEITS" CHALLENGE

Der Standard für die Aufhebung einer Entscheidung im Falle eines zugesprochenen "Tores" auf dem Eis ist, dass der Offizielle (Linienrichter) auf dem Eis nach Überprüfung aller verfügbaren Wiederholungen und nach Rücksprache mit dem Video Review Berater feststellt, dass ein oder mehrere Spieler der angreifenden Mannschaft vor dem Puck in die Angriffszone gefahren sind, bevor das Tor erzielt wurde, und dass daher das Spiel wegen eines "Abseits" hätte unterbrochen werden müssen; wenn dieser Standard erfüllt ist, wird das Tor nicht anerkannt.
Tore werden nur dann wegen eines möglichen "Abseits" überprüft, wenn der Puck zwischen dem Zeitpunkt des "Abseits" und dem Zeitpunkt des Tores nicht wieder aus der Angriffszone herauskommt.

38.9. ANGEWENDETER STANDARD FÜR EINE «VERPASSTE SPIELUNTERBRECHUNG IN DER ANGRIFFSZONE» CHALLENGE

Der Standard für die Aufhebung einer Entscheidung im Falle einer Entscheidung auf "Tor" auf dem Eis ist, dass der Schiedsrichter nach Überprüfung aller verfügbaren Wiederholungen und nach Rücksprache mit dem Video Review Berater feststellt, dass das Spiel hätte unterbrochen werden müssen, dies aber nicht geschah, und zwar zu einem Zeitpunkt, nachdem der Puck in die Angriffszone eingedrungen war, aber bevor das Tor erzielt wurde; ist dieser Standard erfüllt, wird das Tor aberkannt.

Mögliche Vergehen, die eine Spielunterbrechung in der Angriffszone erfordern würden, sind unter anderem: ➔ Regel 79 - Handpass; ➔ Regel 80 - Spielen des Pucks mit hohem Stock; und ➔ Regel 85 - Puck ausserhalb des Spielfelds.

Ein solches Vergehen dient nur dann als Grundlage für die Aufhebung eines zugesprochenen "Tores" auf dem Eis, wenn die Videoüberprüfung schlüssig nachweisen kann, dass in der Angriffszone eine Aktion für eine Spielunterbrechung stattgefunden hat und von dem/den Offiziellen auf dem Eis übersehen wurde.
Handelt es sich bei dem fraglichen Vergehen um eine verpasste Strafe, die im Ermessen des/der Offiziellen liegt, kann ein solches Vergehen nicht dazu führen, dass das zugesprochene "Tor" auf dem Eis aufgehoben wird, selbst wenn der/die Offizielle(n) bei einer Videoüberprüfung eine andere Entscheidung getroffen hätten. Tore werden nur dann auf eine mögliche "Verpasste Spielunterbrechung in der Angriffszone" überprüft, wenn der Puck zwischen dem Zeitpunkt der "Verpassten Spielunterbrechung in der Angriffszone" und dem Zeitpunkt des Tores nicht wieder aus der Angriffszone herauskommt.

OFFIZIELLE

38.10. ANGEWENDETER STANDARD FÜR EINE MÖGLICHE «BEHINDERUNG AM TORHÜTER» CHALLENGE

Der Standard für die Aufhebung einer Entscheidung im Falle einer zugesprochenen "Tores" auf dem Eis besteht darin, dass die Offiziellen (Schiedsrichter) auf dem Eis nach Überprüfung aller Wiederholungen und nach Rücksprache mit dem Video Review Berater feststellt, dass das Tor aufgrund von „Torhüterbehinderung", wie in ➔ Regel 69 – Behinderung am Torhüter beschrieben, hätte aberkannt werden müssen; ist dieser Standard erfüllt, wird das Tor aberkannt.

Der Standard für die Aufhebung einer Entscheidung im Falle eines "nicht zugesprochenen Tores" auf dem Eis besteht darin, dass der Schiedsrichter auf dem Eis nach Überprüfung aller Wiederholungen und nach Rücksprache mit dem Video Review Berater feststellt, dass das Tor auf dem Eis hätte anerkannt werden müssen, weil entweder:

(I) Kein tatsächlicher Kontakt zwischen dem angreifenden Spieler und dem Torhüter geschah; oder

(II) Der angreifende Spieler vom verteidigenden Spieler gestossen, geschubst oder gefoult wurde, wodurch der angreifende Spieler in Kontakt mit dem Torhüter kam; oder

(III) Die Positionierung des angreifenden Spielers im Torraum dem Torhüter nicht in der Möglichkeit beeinträchtigt hat sein Tor zu verteidigen und keinen erkennbaren Einfluss auf das Spielgeschehen hatte; ist diese Voraussetzung erfüllt, wird das Tor anerkannt

38.11. ANGEWENDETER STANDARD FÜR EINE „SPIELVERZÖGERUNG – PUCK AUS DEM SPIELFELD" CHALLENGE

Der Standard für die Aufhebung einer kleinen Strafe wegen Spielverzögerung – Puck über die Bande gegen einen verteidigenden Spieler – lautet, dass die On-Ice Offiziellen (Schiedsrichter) nach Überprüfung aller Wiederholungen und Rücksprache mit dem Video Review Consultant feststellt, dass der Puck von der Bande, dem Schutzglas, dem Torrahmen oder anderweitig abgelenkt wurde oder nicht das Spielfeld verlassen hat und somit nicht mit einer kleinen Strafe bestraft werden sollte. In solchen Fällen wird die kleine Strafe aufgehoben und ein Anspiel in der Verteidigungszone durchgeführt.

REGEL 39 BESCHIMPFUNG VON OFFIZIELLEN

39.1. ALLGEMEIN BESCHREIBUNG

Ein Spieler, Torhüter, Trainer und nicht spielendes Teampersonal darf die Entscheidungen eines Offiziellen vor, während oder nach einem Spiel, auf oder ausserhalb des Eisfelds und an jedem Ort im Stadion und den dazugehörigen Räumlichkeiten nicht anfechten oder bestreiten. Ein Spieler, Torhüter, Trainer und nicht spielendes Teampersonal darf kein "unsportliches Verhalten" an den Tag legen, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf obszöne, lästerliche oder beleidigende Sprache oder Gesten, Kommentare persönlicher Art, die darauf abzielen, einen Offiziellen zu erniedrigen, oder darauf, eine Entscheidung anzufechten, nachdem er aufgefordert wurde, damit aufzuhören oder nachdem er für ein solches Verhalten bestraft wurde. Hinweis: Richtet sich ein solches Verhalten gegen eine andere Person als einen Offiziellen, so ist ➔ Regel 75 – Unsportliches Verhalten anzuwenden.

39.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe für "unsportliches Verhalten - Beschimpfung von Offiziellen" wird nach dieser Regel für die folgenden Vergehen verhängt:

(I) Jeder Spieler, der die Entscheidung eines Offiziellen in Frage stellt oder anfechtet.

Jeder identifizierbare Spieler, der obszöne, lästerliche oder beleidigende Sprache oder Gesten gegenüber einem Offiziellen auf oder neben dem Spielfeld verwendet. Hinweis: Eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe für die Verwendung von obszönen Gesten, rassistischen Beleidigungen oder Verspottungen oder sexuellen Äusserungen - siehe ➔ Regel 39.5 – Spieldauerdisziplinarstrafe.

OFFIZIELLE

(II) Jeder Spieler, der mit seinen Stöcken oder anderen Gegenständen gegen die Bande oder das Plexiglas schlägt oder in irgendeiner Weise die Entscheidung eines Offiziellen missachtet. Wenn dies geschieht, um die Aufmerksamkeit der Offiziellen aus einem legitimen Grund (z.B. schwere Verletzung, Krankheit, etc.) zu erlangen, muss der Schiedsrichter eine Ermessensentscheidung treffen.

(III) Wenn ein Kapitän, Assistenzkapitän oder ein anderer Spieler von der Spielerbank kommt, um eine Entscheidung eines Offiziellen auf dem Eis zu hinterfragen oder zu widersprechen.

(IV) Wenn ein Spieler gegen die Bande oder das Plexiglas schlägt, um gegen eine Entscheidung eines Offiziellen zu protestieren. Wenn er beharrend weitermacht, wird eine Disziplinarstrafe verhängt.

(V) Wenn ein bestrafter Spieler eine zusätzliche Strafe wegen "unsportlichem Verhalten" erhält, entweder bevor oder nachdem er seine ursprüngliche(n) Strafe(n) verbüsst hat, wird die zusätzliche Kleine Strafe zu der noch nicht abgelaufenen Zeit hinzugezählt und fortlaufend verbüsst.

39.3. KLEINE BANKSTRAFE

Eine kleine Bankstrafe für "unsportliches Verhalten – Beschimpfung von Offiziellen" wird nach dieser Regel für folgende Vergehen verhängt:

(I) Jeder Trainer und jedes nicht spielende Teampersonal, das mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande oder das Plexiglas schlägt und damit gegenüber der Entscheidung eines Offiziellen Respektlosigkeit zeigt. Wenn dies geschieht, um die Aufmerksamkeit der Offiziellen aus einem legitimen Grund (z.B. schwere Verletzung, Krankheit, etc.) zu erlangen, muss der Schiedsrichter eine Ermessensentscheidung treffen.

(II) Ein Spieler, Trainer oder nicht spielendes Teampersonal behindert in irgendeiner Weise einen Spiel-Offiziellen, einschliesslich des Schiedsrichters, des Linienrichters, des Spiel- oder Strafzeitnehmers oder des Torrichters bei der Ausübung seiner Pflichten.

(III) Ein Spieler, Trainer oder eine nicht spielende Person missbraucht eine Technologie (Tablet usw.), um einen Offiziellen herauszufordern.

39.4. DISZIPLINARSTRAFE

Disziplinarstrafen für "unsportliches Verhalten - Beschimpfung von Offiziellen" werden nach dieser Regel für die folgenden Vergehen verhängt:

(I) Jeder Spieler, der sich gegenüber einem Offiziellen auf oder neben dem Eis weiterhin obszöner, lästerlicher oder beleidigender Ausdrücke bedient, für die er bereits eine kleine oder eine kleine Bankstrafe erhalten hat. Anmerkung: Eine Spieldauerdisziplinarstrafe für die Verwendung von obszönen Gesten, rassistischen Beleidigungen oder Spott oder sexuellen Bemerkungen - siehe ➔ Regel 39.5 – Spieldauerdisziplinarstrafe.

(II) Jeder Spieler, der den Puck absichtlich ausser Reichweite eines Offiziellen schiebt oder schiesst, der ihn gerade aufheben will.

(III) Jeder Spieler, der nach der Verhängung einer kleinen Strafe wegen "unsportlichem Verhalten" die Entscheidung eines Offiziellen beharrlich in Frage stellt oder anfechtet.

(IV) Jeder Spieler, der mit seinem Stock oder anderen Gegenständen gegen die Bande oder das Plexiglas schlägt und damit die Entscheidung eines Offiziellen nicht respektiert, für die er bereits eine Kleine Strafe oder eine kleine Bankstrafe für "unsportliches Verhalten" erhalten hat.

OFFIZIELLE

(V) Ein oder mehrere Spieler, der/die den Schiedsrichterkreis betritt/betreten oder sich dort aufhält/aufhalten, während der/ die Offizielle/n sich bei einem anderen Offiziellen meldet oder sich mit ihm/ihr berät, einschliesslich des anderen Schiedsrichters, der Linienrichter, des Spielzeitnehmers, des Strafzeitnehmers, des offiziellen Punktrichters oder des Stadionsprechers. Ausser er/sie will seine/ihre Position auf der Strafbank einnehmen.

(VI) Wenn ein bestrafter Spieler sich nicht direkt auf die Strafbank oder in die Umkleidekabine begibt, wie von einem Offiziellen angewiesen.

(VII) Eine Disziplinarstrafe (oder nach Ermessen des Schiedsrichters eine Spieldauerdisziplinarstrafe) wird gegen jeden Spieler verhängt, der absichtlich einen Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielbereich wirft. Geschieht dies aus Protest gegen eine Entscheidung eines Offiziellen, wird eine Kleine Strafe plus eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt - siehe ➔ Regel 39.5 – Spieldauerdisziplinarstrafe.

(VIII) Jeder Spieler, der gegen die Bande oder die Scheibe schlägt und der vorher aus Protest gegen die Entscheidung eines Offiziellen eine Kleine Strafe für "unsportliches Verhalten" erhalten hat.

(IX) Im Allgemeinen werden Spieler, die ein solches Verhalten an den Tag legen, mit einer kleinen Strafe, dann mit einer Disziplinarstrafe und im Wiederholungsfall mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt.

39.5. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Eine Spieldauerdisziplinarstrafe für "unsportliches Verhalten - Beschimpfung von Offiziellen" wird nach dieser Regel für die folgenden Vergehen verhängt:

(I) Jeder Spieler, der nach der Verhängung einer Disziplinarstrafe weiterhin die Entscheidung eines Offiziellen anzweifelt oder bestreitet

(II) Wenn ein Trainer oder nicht spielendes Teampersonal eine obszöne, lästerliche oder beleidigende Sprache oder Geste gegenüber einem Offiziellen auf oder neben dem Eis verwendet oder den Namen eines Offiziellen in Verbindung mit lautstarken Bemerkungen benutzt, nachdem er bereits mit einer kleinen Bankstrafe (Regel 39.3 (ii)) belegt wurde, ist dieser Trainer und das nicht spielende Teampersonal mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe zu belegen und die Situation zur weiteren Abklärung den zuständigen Stellen zu melden. Wenn diese Art von Verhalten nach Ablauf des Spiels bei Spielern, Trainern oder nicht spielendem Teampersonal auf oder neben dem Eis auftritt, ist die Spieldauerdisziplinarstrafe auszusprechen, ohne dass zuvor eine Strafe wegen „Unsportlichem Verhalten“ verhängt werden muss.

(III) Ein Spieler, der in irgendeiner Weise absichtlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen anwendet, die den Offiziellen verletzen können, einen Offiziellen körperlich erniedrigt oder der absichtlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen nur zu dem Zweck anwendet, sich während oder unmittelbar nach einer Auseinandersetzung von einem Offiziellen zu befreien, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe und die in ➔ Regel 40 – Physische Tätlichkeit gegen Offizielle festgelegten Bestimmungen sind anzuwenden.

(IV) Jeder Spieler, der, nachdem er die Strafbank betreten hat, die Strafbank vor Ablauf seiner Strafe verlässt, um die Entscheidung eines Offiziellen anzufechten, wird bestraft. Diese Regel ersetzt keine andere, strengere Strafe, die für das Verlassen der Strafbank zum Zwecke des Beginns oder der Teilnahme an einer Auseinandersetzung verhängt werden kann.
➔ Regel 70 – Verlassen der Spieler- oder Strafbank.

(V) Eine Kleine Strafe für "unsportliches Verhalten" sowie eine Spieldauerdisziplinarstrafe wird gegen einen Spieler verhängt, der aus Protest gegen eine Entscheidung eines Offiziellen seinen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand oder einen Gegenstand aus dem Spielfeld wirft.

OFFIZIELLE

(VI) Jeder Spieler, Trainer und nicht spielendes Teampersonal, der eine Ausrüstung oder einen anderen Gegenstand in die allgemeine Richtung eines Offiziellen wirft oder schiesst, ohne ihn auch nur annähernd zu berühren. Diese Aktion kann auf oder ausserhalb des Eisfelds erfolgen.

(VII) Im Allgemeinen werden Teilnehmer, die dieses Verhalten an den Tag legen, mit einer kleinen Strafe, dann mit einer Disziplinarstrafe und im Wiederholungsfall mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt.

(VIII) Jeder Spieler, Trainer und nicht spielendes Teampersonal spuckt, beschmiert Blut oder richtet obszöne, lästerliche oder beleidigende Ausdrücke, obszöne Gesten, rassistische Verunglimpfungen oder Verspottungen oder sexuelle Bemerkungen an einen Offiziellen, während oder nach einem Spiel, auf oder neben dem Eis und an jedem Ort im Stadion und den dazugehörigen Räumlichkeiten.

39.6. MELDUNGEN

Es liegt in der Verantwortung aller Spiel-Offiziellen, einen Bericht an die zuständigen Stellen zu senden, in dem alle Einzelheiten über die Verwendung obszöner Gesten, rassistischer Verunglimpfungen oder Verspottungen oder sexueller Bemerkungen oder Sprache durch Spieler, Trainer und nicht spielendes Teampersonal aufgeführt sind. Die zuständigen Stellen können nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmassnahmen verhängen, wenn sie dies für angemessen halten.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 40 PHYSISCHE TÄTLICHKEIT GEGEN OFFIZIELLE

40.1. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Ein Spieler, der in irgendeiner Weise vorsätzlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen anwendet, die den Offiziellen verletzen können, einen Offiziellen körperlich erniedrigt oder der vorsätzlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen nur zu dem Zweck anwendet, sich während oder unmittelbar nach einer Auseinandersetzung von einem Spiel-Offiziellen zu befreien, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe.

40.2. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN – SPERREN – KATEGORIE I

Jeder Spieler, der einen Offiziellen vorsätzlich schlägt und eine Verletzung verursachen könnte, oder der in irgendeiner Weise vorsätzlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen anwendet, mit dem Vorsatz ihn zu verletzen, oder der in irgendeiner Weise versucht, einen Offiziellen zu verletzen. Für die Regel "könnte eine Verletzung verursachen" ist jede körperliche Gewalt gemeint, von der ein Spieler wusste oder hätte wissen müssen, dass sie eine Verletzung verursachen könnte.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

40.3. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN – SPERREN – KATEGORIE II

Jeder Spieler, der vorsätzlich körperliche Gewalt gegen einen Offiziellen ausübt (mit Ausnahme der in Kategorie I aufgeführten Handlungen), wobei die körperliche Gewalt ohne Verletzungsabsicht ausgeübt wird, oder der einen Offiziellen bespuckt.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

40.4. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN – SPERREN – KATEGORIE III

Jeder Spieler, der durch seine Handlungen einen Offiziellen körperlich erniedrigt oder körperlich bedroht, indem er (aber nicht nur) einen Stock oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand oder sonst einen Gegenstand auf einen Offiziellen oder in dessen Richtung wirft, den Puck gegen oder in die Richtung eines Offiziellen schiesst, einen Offiziellen anspuckt oder mit Blut bespritzt oder ihn mit Blut beschmiert oder der vorsätzlich körperliche Gewalt auf einen Offiziellen ausübt, nur um sich von diesem während oder unmittelbar nach einer Auseinandersetzung zu befreien.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

OFFIZIELLE

40.5. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN – SPERREN – KATEGORIE PROZESS

Unmittelbar nach dem Spiel, in dem eine solche Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt wurde, entscheidet der Schiedsrichter in Absprache mit dem Linienrichter über die Kategorie des Vergehens. Er hat unmittelbar nach dem betreffenden Spiel einen mündlichen und/oder schriftlichen Bericht an die zuständigen Stellen zu erstatten. Der betroffene Spieler und die Mannschaft werden von der Disziplinarabteilung benachrichtigt und das entsprechende Verfahren wird eingeleitet.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

40.6. ERGÄNZENDE DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN

Hat der Spieler mehr als ein Vergehen im Sinne dieses Reglements begangen, wird sein Fall zusätzlich zu der für dieses Vergehen verhängten Strafe an die zuständigen Stellen zur Prüfung einer zusätzlichen Disziplinarstrafe verwiesen.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

40.7. TRAINER UND NICHT SPIELENDES TEAMPERSONAL

Jeder Trainer und jedes nicht spielende Teampersonal, das einen Offiziellen anfasst oder schlägt oder einen anderen Verstoss gemäss 40.1 genannten Vergehen begeht, wird automatisch vom Spiel ausgeschlossen, in die Umkleidekabine verwiesen und die Angelegenheit wird den zuständigen Stellen zur Einleitung weiterer Disziplinarmassnahmen gemeldet.

Weitere Informationen finden Sie in den ergänzenden Bestimmungen.

40.8. SCHUTZ UND SICHERHEIT

Alle Organisatoren von Meisterschaften müssen zu jeder Zeit einen angemessenen Polizei- oder sonstigen Schutz für alle Spieler, Torhüter und Offizielle gewährleisten. Der/die Schiedsrichter melden den zuständigen Stellen jede von ihnen beobachtete oder ihnen gemeldete Verletzung dieses Schutzes unter Angabe der Einzelheiten.

SEKTION 06

KÖRPERLICHE VERGEHEN

KÖRPERLICHE VERGEHEN

REGEL 41 BANDENCHECK

41.1. BANDENCHECK

Eine Strafe für Bandencheck soll gegen jeden Spieler ausgesprochen werden, der einen wehrlosen Gegenspieler so checkt oder schubst, dass der Gegenspieler heftig oder gefährlich gegen die Bande aufschlägt. Die Schwere der Strafe, basierend auf dem Aufprall gegen die Bande, liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Bei der Anwendung dieser Regel durch den Schiedsrichter ist ein erhebliches Mass an Urteilsvermögen erforderlich. Es ist die Verantwortung des Spielers, der den Check ausführt, sicherzustellen, dass sich sein Gegenspieler nicht in einer wehrlosen Position befindet, und wenn dies der Fall ist, muss er den Kontakt vermeiden oder minimieren. Bei der Feststellung, ob ein solcher Kontakt hätte vermieden werden können, können jedoch die Umstände des Checks berücksichtigt werden, einschliesslich der Frage, ob sich der Gegenspieler unmittelbar vor oder gleichzeitig mit dem Check in eine schutzlose Lage gebracht hat oder ob der Check unvermeidbar war. Diese Abwägung muss vom Schiedsrichter bei der Anwendung dieser Regel berücksichtigt werden.

Jeder unnötige Kontakt mit einem Spieler, der den Puck bei einem offensichtlichen "Icing" oder "Abseits" spielt, der dazu führt, dass dieser Spieler gegen die Banden prallt oder aufschlägt, ist ein "Bandencheck" und muss als solcher bestraft werden. In anderen Fällen, in denen es keinen Kontakt mit den Banden gibt, sollte es als "unerlaubter Körperangriff" behandelt werden.

41.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe für einen Spieler aus, der sich eines "Bandenchecks" eines Gegenspielers schuldig gemacht hat, basierend auf dem Ausmass der Kraft und der Heftigkeit des Aufpralls gegen die Bande.

41.3. GROSSE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe gegen einen Spieler verhängen, der sich eines "Bandenchecks" eines Gegenspielers schuldig macht und den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Art und Weise gefährdet, die nach Ermessen des Schiedsrichters nicht ausreichend mit einer kleinen Strafe geahndet werden kann.

41.4. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch einen „Bandencheck" rücksichtslos gefährdet und der Spieler durch eine Grosse Strafe nicht ausreichend sanktioniert würde. Bei der Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung wird die Intensität des Regelverstoßes, der Intensität des Kontakts, das Ausmaß der Gewalteinwirkung und die allgemeine Verwerflichkeit bewertet.

41.5. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende disziplinarische Massnahmen.

REGEL 42 UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF

42.1. UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF

Eine Strafe wird gegen einen Spieler verhängt, der in einen Gegenspieler fährt, springt oder einen Gegenspieler in irgendeiner Weise mit einem unerlaubten Körperangriff angreift.

Unerlaubter Körperangriff bezeichnet die Aktion eines Spielers, der entweder springt, um einen Gegenspieler zu checken, der Geschwindigkeit aufbaut, indem er unmittelbar vor dem Kontakt mehrere Schritte macht und/oder eine übermässige Distanz zurücklegt, mit dem alleinigen Zweck

KÖRPERLICHE VERGEHEN

einen solchen Check zu erteilen und/oder einen Gegenspieler in irgendeiner Weise gewaltsam checkt. Ein "Unerlaubter Körperangriff" kann das Ergebnis eines Checks gegen die Bande, in den Torrahmen oder auf offenem Eis sein.
Jeder unnötige Kontakt mit einem Spieler, der den Puck bei einem offensichtlichen "Icing" oder „Abseits" spielt, der dazu führt, dass der Spieler gegen die Bande fällt, ist "Boarding" und muss als solches bestraft werden. In anderen Fällen, in denen es keinen Kontakt mit den Banden gibt, sollte es als „Unerlaubter Körperangriff" behandelt werden.
Diese Regel ist dann nachrangig, wenn es Aktionen gegen den Kopf oder Hals bzw. Faustschläge sind. Eine Strafe wird gegen einen Spieler verhängt, der einen Torhüter angreift, während sich der Torhüter in seinem Torraum befindet.
Ein Torhüter ist nicht "Freiwild", nur weil er sich ausserhalb des Torraumes befindet.

In jedem Fall, in dem ein gegnerischer Spieler einen Torhüter unnötig berührt, sollte die entsprechende Strafe verhängt werden.

Ein zufälliger Kontakt ist jedoch nach dem Ermessen des Schiedsrichters erlaubt, wenn der Torhüter den Puck ausserhalb seines Torraums spielt, vorausgesetzt, der angreifende Spieler hat sich in angemessener Weise bemüht, einen solchen Kontakt zu vermeiden.

42.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe gegen einen Spieler aus, der sich eines "Unerlaubten Körperangriffs" gegen einen Gegenspieler schuldig gemacht hat, basierend auf dem Ausmass der Gewalt und Wucht des Checks.

42.3. GROSSE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe gegen einen Spieler verhängen, der sich eines "Unerlaubten Körperangriffs" gegen einen Gegenspieler schuldig gemacht hat und der den gefoulten Spieler leichtfertig in einer Weise gefährdet, die nach Ermessen des Schiedsrichters mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichend sanktioniert wäre.

42.4. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch einen „Unerlaubten Körperangriff" rücksichtslos gefährdet und der Spieler durch eine Grosse Strafe nicht ausreichend sanktioniert würde. Bei der Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung wird die Intensität des Regelverstoßes, der Intensität des Kontakts, das Ausmaß der Gewalteinwirkung und die allgemeine Verwerflichkeit bewertet.

42.5. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.
➔ Regel 28 – Ergänzende disziplinarische Massnahmen.

REGEL 43 CHECK VON HINTEN

43.1. CHECK VON HINTEN

Ein Check von hinten ist ein Check gegen einen Spieler in einer verwundbaren Position, der sich des drohenden Checks nicht bewusst ist und sich daher nicht vor einem solchen Check schützen oder verteidigen kann und der Kontakt am hinteren Teil des Körpers erfolgt.
Ein Spieler, der einen Gegenspieler von hinten gegen die Bande, den Torrahmen oder auf offenem Eis in irgendeiner Weise (z.B. hoher Stock, Cross-Checking, etc.) trifft, wird nach dieser Regel bestraft.
Wenn ein Spieler, der einen Bodycheck erhält, einem Gegenspieler absichtlich den Rücken zudreht und sich so unmittelbar vor dem

KÖRPERLICHE VERGEHEN

Bodycheck in eine verwundbare Position begibt, um eine Situation für "Check von hinten" zu kreieren, wird keine Strafe für "Check von hinten" verhängt. Andere Strafen können jedoch weiterhin ausgesprochen werden.

43.2. KLEINE STRAFE

Dieses Vergehen wird als schwerwiegend und gefährlich angesehen, daher gibt es keine Möglichkeit, eine Kleine Strafe für "Check von hinten" auszusprechen.

43.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe gegen einen Spieler aus, der sich eines "Checks von hinten" gegen einen Gegenspieler schuldig macht und den gefoulten Spieler rücksichtslos gefährdet.

43.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende disziplinarische Massnahmen.

REGEL 44 CHECK GEGEN DAS KNIE

44.1. CHECK GEGEN DAS KNIE

"Check gegen das Knie" oder ein "Low-Hit" ist eine Aktion in welcher ein Spieler seinen Körper über oder unter die Knie eines Gegenspielers aus einer beliebigen Richtung wirft. Ein Spieler darf weder einen Check in der Art eines "Check gegen das Knie" ausführen, noch seine eigene Körperposition senken, um einen Check auf oder unter die Knie eines Gegenspielers auszuführen.

Ein unzulässiger "Low-Hit" ist ein Check, der von einem Spieler mit der alleinigen Absicht ausgeführt wird, den Gegenspieler im Bereich seiner Knie zu checken, mit beiden Schlittschuhen auf dem Eis oder nicht. Ein Spieler darf seine Körperposition nicht senken, um einen Check gegen das Knie eines Gegenspielers auszuführen. Ein Spieler darf in der Nähe der Bande nicht in die Hocke gehen, um ein Bodycheck zu vermeiden und dadurch einen Gegenspieler über ihn zu Fall zu bringen.

44.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe gegen einen Spieler aus, der sich eines "Checks gegen das Knie" gegen einen Gegenspieler schuldig gemacht hat, basierend auf dem Ausmass der Heftigkeit.

44.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch "Check gegen das Knie" rücksichtslos gefährdet und mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichend sanktioniert wäre. Eine solche Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung basiert auf der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Ausmass der Heftigkeit und der allgemeinen Verwerflichkeit.

44.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende disziplinarische Massnahmen.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

REGEL 45 ELLBOGEN CHECK

45.1. ELLBOGEN CHECK

"Ellbogen Check" bedeutet die Verwendung eines ausgefahrenen Ellbogens, um einen Gegenspieler auf eine Art und Weise zu schlagen/checken, die eine Verletzung verursachen kann oder aber nicht muss.

45.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe gegen einen Spieler aus, der sich eines "Ellbogen Checks" eines Gegenspielers schuldig gemacht hat, basierend auf dem Ausmass der Kraft und Heftigkeit.

45.3. GROSSE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe gegen einen Spieler verhängen, der sich des "Ellbogen Checks" gegen einen Gegenspieler schuldig gemacht hat und der den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Weise gefährdet, die nach Ermessen des Schiedsrichters mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichend sanktioniert wäre.

45.4. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und Spieldauerdisziplinarstrafe verhängen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch "Ellbogen Check" rücksichtslos gefährdet und mit einer Grossen Strafe nicht ausreichend sanktioniert wäre. Eine solche Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung basiert auf der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Ausmass der Heftigkeit und der allgemeinen Verwerflichkeit.

45.5. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende disziplinarische Massnahmen.

REGEL 46 FAUSTKAMPF

46.1. FAUSTKAMPF

"Faustkampf" ist nicht Teil der DNA des internationalen Eishockeys.

Ein Spieler, der bereit ist zu kämpfen und/oder aktiv an einem Faustkampf teilnimmt, erhält eine grosse Strafe wegen Faustkampf sowie automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Dies ist die Standardstrafe für einen Spieler, der an einem Faustkampf beteiligt ist.

Eine "Schlägerei" liegt vor, wenn mindestens ein (1) Spieler einen Gegenspieler wiederholt schlägt oder zu schlagen versucht oder wenn zwei (2) Spieler so miteinander ringen, dass es für den Linienrichter schwierig ist, einzugreifen und die Kämpfer zu trennen.

Den Schiedsrichtern wird ein sehr grosser Spielraum bei den Strafen eingeräumt, die sie im Rahmen dieser Regel verhängen können. Dies geschieht absichtlich, um ihnen zu ermöglichen, zwischen den erkennbaren Ausmassen der Verschuldung der Teilnehmer zu unterscheiden, entweder für den Start des "Kampfes oder für das Beharren auf der Fortsetzung des Kampfes". Der zur Verfügung stehende Ermessensspielraum sollte vernünftig ausgeübt werden.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

46.2. AGGRESSOR

Als Aggressor in einer Auseinandersetzung gilt der Spieler, der weiterhin Schläge austeilt, um seinem Gegner, der sich in einer wehrlosen Position befindet oder sich dem Kampf nicht stellen will, Schmerzen und/oder Verletzungen zuzufügen.

Ein Spieler muss als Aggressor angesehen werden, wenn er den Kampf eindeutig gewonnen hat, aber weiterhin Schläge austeilt und trifft, um seinem Gegner, der sich nicht mehr verteidigen kann, weitere Schmerzen und/oder Verletzungen zuzufügen.

Ein Spieler, der als Aggressor einer Auseinandersetzung eingestuft wird, erhält eine kleine Strafe („Aggressor“) sowie eine grosse Strafe wegen Faustkampfes und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe.

Nach Ermessen des Schiedsrichters kann ein Spieler, der sich gegen einen Aggressor oder einen Anstifter „verteidigt“, als „unwilliger Kämpfer“ angesehen werden, und die automatische Spieldauerstrafe kann nach Ermessen des Schiedsrichters erlassen werden.

Ein Spieler, der als Aggressor einer Auseinandersetzung angesehen wird, wird zu statistischen Zwecken als solcher erfasst und kann mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmaßnahmen belegt werden.

Ein Spieler, der sowohl als Anstifter als auch als Aggressor einer Auseinandersetzung angesehen wird, erhält eine kleine Strafe („Anstifter“), eine kleine Strafe („Aggressor“) sowie eine grosse Strafe wegen einem Faustkampf und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe.

46.3. AUSEINANDERSETZUNG

Eine "Auseinandersetzung" ist eine Situation, an der zwei (2) Spieler beteiligt sind, wobei mindestens ein Spieler (1) bestraft werden muss.

46.4. RÄUMUNG DES „KAMPFPLATZES“

Wenn es zu einer Auseinandersetzung kommt, müssen sich alle nicht an der Auseinandersetzung beteiligten Spieler unverzüglich in den Bereich ihrer Spielerbank begeben; findet die Auseinandersetzung an einer Spielerbank statt, müssen sich die Spieler dieser Mannschaft, die sich auf dem Eis befinden, in ihre Verteidigungszone begeben. Torhüter müssen in ihrem Torraum verbleiben, es sei denn, die Auseinandersetzung findet in der Nähe des Torraums statt; in diesem Fall müssen sie den Anweisungen des Schiedsrichters Folge leisten. Die Nichtbeachtung dieser Anweisung kann zu Strafen wegen ihrer Beteiligung in und um diesen Bereich führen und möglicherweise zusätzliche Disziplinarmassnahmen nach sich ziehen.

46.5. FORTFÜHRUNG EINES FAUSTKAMPFS / VERSUCH DER FORTFÜHRUNG EINES FAUSTKAMPFS ODER EINER AUSEINANDERSETZUNG

Jeder Spieler, der einen Kampf oder eine Auseinandersetzung fortgesetzt hat oder versucht hat, fortzusetzen, nachdem er vom Schiedsrichter dazu aufgefordert wurde, damit aufzuhören, oder der sich einer Linesperson bei der Ausübung seiner Pflichten widersetzt, erhält nach Ermessen des Schiedsrichters zusätzlich zu den verhängten Strafen eine Disziplinarstrafe oder eine Spieldauerdisziplinarstrafe.

46.6. HELME

Kein Spieler darf seinen Helm abnehmen, bevor er sich auf einen Kampf einlässt. Sollte er dies doch tun, erhält er eine Kleine Strafe für "unsportliches Verhalten". Helme, die im Verlauf und als Folge der Auseinandersetzung runterfallen, haben für keinen der beiden Spieler eine Strafe zur Folge.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

46.7. FAUSTKAMPF AUSSERHALB DER EISFLÄCHE

Gegen jeden Spieler, der sich ausserhalb des Spielfelds oder mit einem anderen Spieler, der sich ausserhalb des Spielfelds befindet, an einer Schlägerei beteiligt, wird eine grosse Strafe wegen Faustkampfs sowie automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt; darüber hinaus können weitere Disziplinarmassnahmen folgen.

Wenn ein Trainer oder ein anderes nicht spielendes Teammitglied auf oder abseits des Eises in eine Auseinandersetzung mit einem gegnerischen Spieler, Trainer oder einem anderen nicht spielenden Teammitglied verwickelt wird, wird ihm eine Spieldauerdisziplinarstrafe auferlegt, er wird für den Rest des Spiels in die Umkleidekabine verwiesen und muss mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen rechnen.

46.8. FAUSTKAMPF ANDERS ALS WÄHREND EINES DRITTELS IM SPIEL

Jede Mannschaft, deren Spieler ausserhalb der normalen Spielzeit während den Dritteln in eine Auseinandersetzung verwickelt werden, muss mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen rechnen.

Spieler, die sich ausserhalb der normalen Spielzeit während den Dritteln an Schlägereien beteiligen, erhalten eine grosse Strafe wegen Faustkampf und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe.

Nach Ermessen des Schiedsrichters kann ein Spieler, der sich gegen einen Aggressor oder Anstifter „verteidigt“, als „unwilliger Kämpfer“ angesehen werden, und die automatische Spieldauerstrafe kann nach Ermessen des Schiedsrichters erlassen werden.

Jeder Spieler, der gemäss dieser Regel zu einem anderen Zeitpunkt als während der Spielabschnitte als Anstifter oder Aggressor eingestuft wird, kann zusätzlich zu einer Strafe für Anstiftung oder Aggressor gemäss den Regeln 46.10 und 46.2 mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen belegt werden.

Sollten Spieler nach Ende des Drittels und vor Beginn einer Auseinandersetzung von ihrer Spielerbank auf das Eis kommen, werden sie nicht bestraft, sofern sie sich in der Nähe ihrer Spielerbank aufhalten und sich nicht an Auseinandersetzungen beteiligen.

46.9. FAUSTKAMPF BEVOR DER PUCK EINGEWORFEN IST

Sofern dies nicht vor Spielbeginn oder vor Beginn eines Drittels geschieht (siehe Regel 46.8), wird eine Auseinandersetzung, die vor dem Einwurf des Pucks im Rahmen eines regulären Anspiels stattfindet, so geahndet, als hätte sie während der regulären Spielzeit stattgefunden. Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters gegen Ende eines Spiels von einer oder beiden Mannschaften bestimmte Spielerwechsel vorgenommen wurden und es daraufhin zu einer Auseinandersetzung kommt, sind die entsprechenden Strafen zu verhängen und der Vorfall unmittelbar nach dem Spiel zur Überprüfung und möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen gemäß Regel 28 sowohl für Spieler als auch für Coaches zu melden.

46.10. ANSTIFTER / AUSLÖSER

Als Anstifter einer Auseinandersetzung gilt ein Spieler, der durch sein Handeln oder sein Verhalten eines oder mehrere der folgenden Kriterien erfüllt: zurückgelegte Strecke; als Erster die Handschuhe ausgezogen; den ersten Schlag ausgeführt; bedrohliche Haltung oder Körperhaltung; verbale Anstiftung oder Drohungen; Verhalten als Vergeltung für einen Vorfall in einem früheren Spiel (oder einer früheren Saison); offensichtliche Vergeltung für einen früheren Vorfall im Spiel oder in der Saison.

Einem Spieler, der als Anstifter einer Auseinandersetzung angesehen wird, wird eine kleine Strafe wegen Anstiftung, eine grosse Strafe wegen Faustkampf und automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe auferlegt.

Nach Ermessen des Schiedsrichters kann ein Spieler, der sich gegen einen Aggressor oder Anstifter „verteidigt“, als „unwilliger Kämpfer“ angesehen werden, und die automatische Spieldauerstrafe kann nach Ermessen des Schiedsrichters erlassen werden.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

Ein Spieler, der als Anstifter einer Auseinandersetzung angesehen wird, wird zu statistischen Zwecken als Anstifter einer Auseinandersetzung erfasst und kann mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen belegt werden.

Ein Spieler, der in den letzten fünf (5) Minuten der regulären Spielzeit oder zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Verlängerung als Anstifter einer Auseinandersetzung angesehen wird, muss mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen rechnen. Wurde ein Spieler gemäß dieser Regel bestraft, unterliegt auch der Trainer des Spielers möglichen zusätzlichen Disziplinarmaßnahmen gemäß Regel 28.

Einem Spieler, der sowohl als Anstifter als auch als Aggressor einer Auseinandersetzung angesehen wird, wird eine kleine Strafe wegen Anstiftung, eine kleine Strafe wegen Aggressor und eine grosse Strafe wegen einem Faustkampf sowie eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe auferlegt.

46.11. TRIKOTS

Ein Spieler, der vor der Beteiligung an einer Auseinandersetzung absichtlich sein Trikot auszieht oder offensichtlich ein Trikot trägt, das verändert wurde und nicht der Regel **9** – Spielkleidung entspricht, erhält eine kleine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens sowie eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Dies gilt zusätzlich zu anderen Strafen, die gegen die an einer Auseinandersetzung Beteiligten verhängt werden. Sollte es gar nicht zu einer Auseinandersetzung kommen, erhält der Spieler eine kleine Strafe wegen unsportlichen Verhaltens und eine Disziplinarstrafe wegen des absichtlichen Ausziehens seines Trikots.

46.12. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Gegen jeden Spieler, der sich auf einen Kampf einlässt, wird eine grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt. Anmerkung: Nach Ermessen des Schiedsrichters kann ein Spieler, der sich gegen einen Aggressor oder einen Anstifter „verteidigt“, als „unwilliger Kämpfer“ angesehen werden, und die automatische Spieldauer-Disziplinarstrafe kann nach Ermessen des Schiedsrichters erlassen werden.

46.13. GEFÄHRLICHE SCHLÄGE – “SUCKER PUNCHER”

Jeder Spieler, der an den Händen (unterhalb des Handgelenks) Klebeband oder ein anderes Material trägt und während einer Auseinandersetzung einen Gegner verletzt oder ihm eine Schnittwunde zufügt, erhält eine grosse Strafe und automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe zusätzlich zu allen anderen gemäss dieser Regel verhängten Strafen, einschliesslich der Strafen für Faustkämpfe. Eine grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe werden gegen einen Spieler verhängt, der einen ahnungslosen oder unwilligen Gegner schlägt (d. h. „Hinterhalt-Schlag“) und dadurch eine Verletzung verursacht. Der Spieler kann mit weiteren Disziplinarmassnahmen belegt werden.

46.14. DRITTER INVOLVIERTER SPIELER

Gegen jeden Spieler, der als Erster in eine bereits im Gange befindliche Auseinandersetzung eingreift (dritter Spieler, der sich einmischt), wird nach Ermessen des Schiedsrichters eine Spieldauerdisziplinarstrafe verhängt. Diese Strafe kommt zu allen anderen Strafen hinzu, die im Rahmen desselben Vorfalls verhängt wurden.

Wird im ursprünglichen Kampf eine Strafe gegen den Angreifer verhängt, kann auf die Strafe für den „dritten Spieler“ verzichtet werden, wenn der Schiedsrichter zu der Einschätzung gelangt, dass dieser mit der Absicht eingreift, den laufenden Streit mit einem „unwilligen Kontrahenten“ zu beenden, und nicht, um einen zweiten Streit auszulösen.

Diese Regel gilt auch für nachfolgende Spieler, die sich entschliessen, während derselben Spielunterbrechung in dieselbe oder andere Auseinandersetzungen einzugreifen.

Im Allgemeinen wird diese Regel angewendet, wenn es zu einer Schlägerei kommt.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

46.15. DISZIPLINARISCHE MASSNAHMEN

Falls dies als angemessen erachtet wird, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmassnahmen für jeden Verstoss gegen diese Regel verhängen. Dazu gehören unter anderem:

- das Anstiften einer Schlägerei,
- das Auftreten als Aggressor während einer Schlägerei,
- das Schlagen eines ahnungslosen Gegners,
- das Versäumnis, den Bereich einer Schlägerei zu verlassen,
- Schlägereien ausserhalb der normalen Spielzeiten,
- Schlägereien vor dem Anspiel,
- Schlägereien ausserhalb des Spielfelds,
- das Verlassen der Spielerbank oder der Strafbank,
- das Anstiften oder Auftreten als Aggressor in den letzten 5 Minuten oder zu jedem Zeitpunkt der Verlängerung

REGEL 47 KOPFSTOSS

47.1. KOPFSTOSS

Ein Kopfstoss bedeutet, dass ein Spieler einen Gegenspieler absichtlich berührt oder versucht, ihn zu berühren, indem er ihn mit dem Kopf und/oder dem Helm führt, unabhängig davon, ob es zu einem Kontakt kommt oder nicht.

47.2. DOPPELTE KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter verhängt nach eigenem Ermessen eine Doppelte Kleine Strafe gegen jeden Spieler, der versucht, einem Gegner einen Kopfstoss zu versetzen.

47.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn der Spieler nach seinem Ermessen seinen Gegenspieler durch "Kopfstoss" rücksichtslos gefährdet. Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalttätigkeit und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

47.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

REGEL 48 ILLEGALER CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH

48.1. ILLEGALER CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH

Es gibt keinen sauberen Check gegen den Kopf oder den Nackenbereich. Der Spieler, der den Check ausführt, muss alles unternehmen, um einen Kontakt gegen den Kopf oder den Nackenbereich des Gegners zu verhindern.

Ein Check, der zu einem Kontakt mit dem Kopf oder Nacken des Gegners führt, wobei der Kopf der Hauptkontaktpunkt war und ein solcher Kontakt mit dem Kopf vermeidbar war, ist nicht erlaubt. Diese Regel ersetzt alle ähnlichen Handlungen in Bezug auf Checks gegen den Kopf und den Hals.

Wenn ein Spieler mit erhobenem Kopf läuft, unabhängig davon, ob er im Besitz des Pucks ist und realistischerweise mit einem bevorstehenden Kontakt rechnen kann, hat ein Gegner nicht das Recht, ihn am Kopf oder Nacken zu treffen.

Ein Spieler, der einen Bodycheck gegen einen Gegner ausführt, der mit dem Puck mit dem Kopf nach unten in Richtung des Spielers läuft, und dabei keine Aufwärtsbewegung macht oder seinen Körper in den Gegner hinaufwuchtet, wird nicht für einen "illegalen Check gegen den Kopf" bestraft.

Eine Strafe für illegales Checken gegen Kopf oder Nackenbereich wird verhängt, wenn einer der folgenden Fälle eintritt:

(I) Ein Spieler, der mit irgendeinem Teil seines Körpers oder seiner Ausrüstung einen Check gegen den Kopf oder Nacken eines gegnerischen Spielers ausführt oder den Kopf eines gegnerischen Spielers mit irgendeinem Teil seines Oberkörpers gegen das Schutzglas oder die Bande stößt oder lenkt.

(II) Ein Spieler, der einen Teil seines Oberkörpers ausstreckt und es darauf anlegt, den Kopf oder den Nackenbereich eines Gegners zu treffen.

(III) Ein Spieler, der seinen Körper nach oben oder außen streckt, um den Gegner zu erreichen, oder irgendeinen Teil des Oberkörpers benutzt, um den Kopf oder den Nacken des Gegners zu treffen.

(IV) Ein Spieler, der springt (seine Schlittschuhe haben keinen Kontakt mehr zum Eis), um einen Check gegen den Kopf oder den Nacken eines Gegners auszuführen.

Bei der Feststellung, ob der Kontakt mit dem Kopf eines Gegners vermeidbar war, sind die Umstände des Checks einschliesslich der folgenden Punkte zu berücksichtigen:

(V) Ob der Spieler versucht hat, direkt den Körper des Gegners zu treffen, und ob der Kopf nicht aufgrund eines schlechten Timings, eines ungünstigen Annäherungswinkels oder einer unnötigen Streckung des Körpers nach oben oder aussen "erwischt" wurde. Ob die primäre Kraft eines Checks zunächst auf den Körperbereich gerichtet ist und der Kontakt dann zum Kopf oder Nacken hinaufgleitet.

(VI) Ob der Gegner sich in eine verwundbare Position gebracht hat, indem er eine Körperhaltung eingenommen hat, die einen Kopfkontakt bei einem ansonsten sauberen Körpercheck unvermeidlich machte.

(VII) Ob der Gegner die Position seines Körpers oder Kopfes unmittelbar vor oder gleichzeitig mit dem Check auf eine Weise verändert hat, die wesentlich zum Kopfkontakt beigetragen hat.

48.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe für jeden Spieler aus, der einen "Illegalen Check gegen den Kopf und Nackenbereich" eines Gegenspielers ausführt.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

48.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann eine Grosse Strafe und eine automatische automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn der Spieler nach seinem Ermessen seinen Gegenspieler durch einen "Illegalen Check gegen den Kopf und Nackenbereich" rücksichtslos gefährdet. Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalttätigkeit und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

48.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 49 TRETEN / KICKEN

49.1. TRETEN / KICKEN

Die Aktion eines Spielers, der seine Schlittschuhe absichtlich mit einer Kick-Bewegung einsetzt, um den Puck voranzutreiben oder mit einem Gegenspieler in Kontakt zu kommen.

49.2. TORE

Das Kicken des Pucks ist in allen Zonen erlaubt. Ein Tor kann nicht von einem angreifenden Spieler erzielt werden, der eine "Ausgeprägte Kick-Bewegung" benutzt, um den Puck mit dem Schlittschuh/Fuss ins Tor zu befördern.

Ein Tor kann nicht von einem angreifenden Spieler erzielt werden, der einen Puck " kickt", der von einem Spieler, Torhüter oder Spiel-Offiziellen ins Tor abgefälscht wird. Ein Puck, der vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers, der keine "Ausgeprägte Kick-Bewegung" anwendet, ins Tor abgefälscht wird, ist ein gültiges Tor.

Ein Puck, der vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers ins Tor "gelenkt" wird, ist ein gültiges Tor, sofern keine "Ausgeprägte Kick-Bewegung" erkennbar ist.

Die folgenden Ausführungen sollen Ablenkungen nach einem "gekickten Puck", der ins Tor geht, verdeutlichen:

Ein " gekickter Puck", der vom Körper eines Spielers einer der beiden Mannschaften (einschliesslich des Torhüters) "abgefälscht" wird, wird als "kein Tor" gewertet.

Ein "gekickter Puck", der vom Stock eines beliebigen Spielers (mit Ausnahme des Stocks des Torhüters) "abgefälscht" wird, wird als " gültiges Tor" gewertet.

Ein Tor wird anerkannt, wenn ein angreifender Spieler den Puck "kickt" und der Puck von seinem eigenen Stock ins Tor "abprallt".

Ein Tor ist gültig, wenn der Puck ins Tor geht, nachdem er vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers "abgefälscht" wurde oder vom Schlittschuh eines angreifenden Spielers "abgefälscht" wurde, während dieser sich im "Prozess des Stoppens" befand.

Ein Tor kann nicht von einem angreifenden Spieler erzielt werden, der den Puck mit irgendeinem Teil der Ausrüstung (Stock, Handschuh, Helm usw.) "schiesst", einschliesslich "Kicken" der Schaufel des eigenen Stockes, wodurch der Puck die Torlinie überquert.

49.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aus, wenn ein Spieler nach seinem Ermessen einen gegnerischen Spieler "tritt" oder "zu treten versucht".

KÖRPERLICHE VERGEHEN

49.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 50 CHECK MIT DEM KNIE

50.1. CHECK MIT DEM KNIE

Check mit dem Knie ist die Handlung eines Spielers, der mit dem Knie und in manchen Fällen sein Bein nach aussen streckt, um Kontakt mit seinem Gegenspieler herzustellen.

50.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe aus, je nach Schwere des Vergehens, für einen Spieler, der sich des "Checks mit dem Knie" an einem Gegenspieler schuldig gemacht hat.

50.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch einen "Check mit dem Knie" rücksichtslos gefährdet und der Spieler durch eine Kleine Strafe nicht ausreichend sanktioniert würde. Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalttätigkeit und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

50.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 51 ÜBERTRIEBENE HÄRTE

51.1. ÜBERTRIEBENE HÄRTE

Übertriebene Härte ist eine Schlag- oder Stossbewegung mit oder ohne Handschuh an der Hand, die normalerweise auf den Kopf oder das Gesicht eines Gegenspielers gerichtet ist, oder wenn ein Spieler einem Gegenspieler während des Spiels absichtlich den Helm vom Kopf nimmt. Übertriebene Härte ist eine geringfügige Auseinandersetzung, die für keinen der Beteiligten eine Grosse Strafe wert ist.

51.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter bewertet nach seinem Ermessen eine Kleine Strafe gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler mit der Hand oder Faust schlägt, oder wenn ein Spieler einem Gegenspieler während des Spiels absichtlich den Helm vom Kopf nimmt.

➔ Regel 9.6 – Helme.

Ein Spieler, der weiterhin an der Übertriebene Härte beteiligt ist, unterliegt der Regel für "Faustkampf".

➔ Regel 46 – Faustkampf.

51.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe gegen einen Torhüter aussprechen, der seinen Blockerhandschuh benutzt, um einen Gegenspieler zu schlagen, wenn die Aktion wahrscheinlich zu einer Verletzung des Gegenspielers geführt hätte.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

51.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 52 SLEW-FOOTING

52.1. SLEW-FOOTING

Als "Slew-footing" wird die Handlung bezeichnet, bei der ein Spieler mit seinem Bein oder Fuss die Füsse eines Gegenspielers von sich wegschlägt oder tritt oder den Oberkörper eines Gegenspielers mit einem Arm oder Ellbogen nach hinten zieht und gleichzeitig mit einer Vorwärtsbewegung seines Beines die Füsse des Gegenspielers von sich wegschlägt oder tritt, so dass dieser heftig auf das Eis fällt.

52.2. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter verhängt nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe, wenn ein Spieler an einem gegnerischen Spieler ein "Slew-footing" begeht.

52.3. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 53 WERFEN VON AUSRÜSTUNGEN

53.1. WERFEN VON AUSRÜSTUNGEN

Ein Spieler darf weder einen Stock noch einen anderen Gegenstand in irgendeiner Zone werfen. Ein Spieler, der seinen Stock verloren oder zerbrochen hat, darf nur von seiner eigenen Spielerbank einen Stock erhalten oder einen Stock von einem Mitspieler auf dem Eis bekommen.

➔ Regel 10 – Stock.

53.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe ist auszusprechen:

(I) Für das "Werfen eines Stockes" gegen einen Spieler auf dem Eis, der seinen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand in Richtung des Pucks oder eines Gegenspielers in einer beliebigen Zone wirft, es sei denn, eine solche Handlung wurde mit einem "Penaltyschuss" (Regel 53.7) oder einem Tor (Regel 53.8) geahndet;

(II) Für das Werfen eines Stockes, wenn ein verteidigender Spieler einen Stock oder einen anderen Gegenstand in der Verteidigungszone, aber nicht auf den Puck oder den Puckführer schiesst oder wirft;

(III) Für "Behinderung", wenn ein Spieler einen nicht gebrochenen Stock bewegt und damit einen gegnerischen Spieler behindert (ausser wenn ein "Penaltyschuss" Regel 53.7 oder ein Tor zugesprochen wird Regel 53.8) oder wenn der Spieler, der den Stock verloren hat, daran gehindert wird, ihn wiederzuerlangen;
Es wird keine Strafe ausgesprochen, wenn der nicht zerbrochene Stock bewegt wird, wenn er das Spiel nicht behindert oder der gegnerische Spieler nicht versucht, ihn wiederzuerlangen
Wirft ein Spieler den zerbrochenen Teil eines Stockes oder eines anderen Gegenstandes so zur Seite des Eisfeldes (und nicht über die Bande), dass er das Spiel oder den/die gegnerischen Spieler nicht behindert, wird dafür keine Strafe verhängt.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

(IV) Für "Unsportliches Verhalten", wenn ein Spieler seinen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand oder Teil der Ausrüstung aus Protest gegen eine Entscheidung eines Spiel-Offiziellen aus dem Spielfeld wirft. Für eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe siehe Regel 53.5 - Spieldauerdisziplinarstrafe.

53.3. KLEINE BANKSTRAFE

Wirft ein Spieler, Trainer oder nicht spielendes Mannschaftspersonal auf der Spielerbank oder Strafbank während des Spielverlaufs oder während einer Spielunterbrechung etwas auf das Eis, wird eine Kleine Bankstrafe für "Unsportliches Verhalten" ausgesprochen.

➔ Regel 75 – Unsportliches Verhalten.

53.4. DISZIPLINARSTRAFE

Eine Disziplinarstrafe wird gegen einen Spieler ausgesprochen, der "unabsichtlich" oder "versehentlich" seinen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand oder einen Teil der Ausrüstung aus dem Spielfeld wirft.

53.5. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Eine Spieldauerdisziplinarstrafe wird gegen einen Spieler ausgesprochen, der absichtlich seinen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand oder ein Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielfeld wirft.

Wird das Vergehen aus Protest gegen die Entscheidung eines Spiel-Offiziellen begangen, erhält der fehlbare Spieler eine Kleine Strafe für "Unsportliches Verhalten" (Regel 53.2, iv) plus eine Spieldauerdisziplinarstrafe.

53.6. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn die Aktion eines Spielers, "einen Stock oder einen anderen Gegenstand" oder ein Teil der Ausrüstung auf einen gegnerischen Spieler, Trainer und nicht spielendes Mannschaftspersonal wirft, zu einer Verletzung des Gegenspielers führen könnte.

Anmerkung: Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

53.7. PENALTYSCHUSS

Wenn irgendein Mitglied der verteidigenden Mannschaft, einschliesslich des Trainers oder eines Mannschaftsmitglieds, einen Teil eines Stocks oder einen anderen Gegenstand oder ein Ausrüstungsgegenstand auf den Puck oder den Puckführer in der Verteidigungszone wirft oder schiesst, lässt der Schiedsrichter oder Linienrichter den Spielzug zu Ende spielen, und wenn kein Tor erzielt wird, spricht der Schiedsrichter für die nicht fehlbaren Mannschaft einen "Penaltyschuss" aus.

Dieser Schuss kann von jedem Spieler der nicht fehlbaren Mannschaft ausgeführt werden.

Wird ein Spieler bei einem "Breakaway" in der neutralen oder angreifenden Zone durch einen Stock oder einen anderen Gegenstand oder Ausrüstungsgegenstand behindert, der von einem Mitglied der verteidigenden Mannschaft, einschliesslich des Trainers oder des Mannschaftspersonals, geworfen wird, spricht der Schiedsrichter einen "Penaltyschuss" für die nicht fehlbare Mannschaft aus.

➔ Regel 24.8 – Vergehen.

Wird ein Spieler bei einem "Breakaway" in der neutralen oder angreifenden Zone durch einen von einem Zuschauer auf das Eis geworfenen Gegenstand behindert, so dass er den Puck verliert oder zu Fall kommt, spricht der Schiedsrichter einen "Penaltyschuss" für die nicht fehlbare Mannschaft aus.

KÖRPERLICHE VERGEHEN

53.8. ZUGESPROCHENES TOR

Wirft oder schiesst ein Spieler der verteidigenden Mannschaft, einschliesslich des Trainers oder eines nicht spielenden Teampersonal, nach dem der Torhüter der gegnerischen Mannschaft vom Eis genommen wurde einen Teil eines Stockes oder eines anderen Gegenstandes oder Ausrüstungsteils auf den Puck oder den Puck führenden Spieler in der neutralen oder eigenen Verteidigungszone und verhindert dadurch, dass der Puck führende Spieler einen "freien Schuss" auf ein "offenes Tor" hat, wird ein Tor für die angreifende Mannschaft zugesprochen. Für den Zweck dieser Regel wird ein "offenes Tor" als eines definiert, aus dem ein Torhüter für einen zusätzlichen angreifenden Spieler vom Eis genommen wurde. Der Torhüter gilt als nicht mehr auf dem Eis, sobald der Ersatzspieler die Spielfläche betreten hat.

53.9. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnehmen.

SEKTION 07

DESTRUKTIVE VERGEHEN

DESTRUKTIVE VERGEHEN

REGEL 54 HALTEN

54.1. HALTEN

Jede Aktion eines Spielers, die einen gegnerischen Spieler am Weiterkommen hindert, unabhängig davon, ob er im Besitz des Pucks ist oder nicht.

54.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe wird gegen einen Spieler verhängt, der einen Gegenspieler mit seinen Händen, Armen oder Beinen festhält. Einem Spieler ist es erlaubt, seinen Arm in einer Kraftbewegung zu benutzen, indem er seinen Gegenspieler blockt, vorausgesetzt, er hat eine "Körperposition" und benutzt seine Hände dabei nicht in einer Halten-Manier.

Einem Spieler ist es nicht erlaubt, den Stock eines Gegenspielers zu halten. Ein Spieler, der den Stock eines Gegenspielers hält, erhält eine Kleine Strafe (angezeigt und ausgesprochen) als "Halten des Stockes". Einem Spieler ist es erlaubt, sich zu schützen, indem er den Stock eines Gegenspielers abwehrt. Er muss den Stock sofort loslassen und dem Spieler erlauben, das Spiel normal fortzusetzen.

54.3. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 24.8 – Vergehen.

54.4. ZUGESPROCHENES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 25.1 – Zugesprochenes Tor.

REGEL 55 HAKEN

55.1. HAKEN

Haken ist das Benutzen des Stockes auf eine Art und Weise, die es einem Spieler ermöglicht, einen Gegenspieler zurückzuhalten. Wenn der Stock gegen die Hände des Gegenspielers oder in die Nähe der Hände des Gegenspielers geht, wird dies als "Haken" bestraft. Wenn ein Spieler einen Gegner so kontrolliert, dass es nur zu einem Kontakt zwischen den Stöcken kommt, wird diese Aktion nicht als "Haken" bestraft.

55.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe wird gegen einen Spieler verhängt, der den Gegenspieler am Vorwärtskommen durch "Haken" mit seinem Stock hindert. Eine Kleine Strafe für "Haken" wird gegen jeden Spieler verhängt, der den Stockschaft oberhalb der oberen Hand benutzt, um einen Gegenspieler zu halten oder zu haken.

55.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe gegen einen Spieler aussprechen, der sich des "Haken" eines Gegenspielers schuldig gemacht hat und der den gefoulten Spieler einer Art und Weise rücksichtslos gefährdet, dass dieser Spieler nach Ermessen des Schiedsrichters mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichend bestraft werden würde.

55.4. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 24.8 – Vergehen

DESTRUKTIVE VERGEHEN

55.5. ZUGESPROCHENES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 25.1 – Zugesprochenes Tor

55.6. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die Ergänzenden Disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 56 BEHINDERUNG

56.1. BEHINDERUNG

Ein Spieler, der einen Gegenspieler "ohne Puckbesitz" am Schlittschuhlaufen, an der Annahme eines Passes oder an der freien Bewegung auf dem Eis hindert, gilt als "Behinderung".

Ein "Später-Check" stellt eine rücksichtslose Gefährdung eines Spielers dar, der "nicht mehr die Kontrolle oder den Besitz des Pucks hat".

Jeder Spieler, der gerade dabei ist, den Puck "wegzugeben" oder "die Kontrolle oder den Besitz über den Puck zu verlieren", darf gecheckt werden, solange sich der Angreifer in unmittelbarer Nähe des Spielers mit dem Puck befindet.

In allen Bereichen der Eisfläche muss ein strenger Standard für Aktionen von Behinderung eingehalten werden.

Körperposition: Als "Körperposition" gilt, wenn der Spieler vor oder neben seinem Gegenspieler läuft, der sich in dieselbe Richtung bewegt. Ein Spieler, der sich hinter einem Gegenspieler befindet, der den Puck nicht hat, darf seinen Stock, seinen Körper oder seine freie Hand nicht benutzen, um seinen Gegenspieler zurückzuhalten, sondern muss mit den Schlittschuhen laufen, um seine "richtige Position" zu erreichen oder wiederherzustellen, um einen Check auszuführen.

Ein Spieler darf auf dem Eis stehen, auf dem er steht (Körperposition), und muss sich nicht bewegen, um einen Gegenspieler vorbeilaufen zu lassen. Ein Spieler darf einem Gegenspieler "den Weg versperren", sofern er sich vor seinem Gegenspieler befindet und sich in dieselbe Richtung bewegt. Sich seitlich zu bewegen, ohne eine "Körperposition einzunehmen", und dann den Nicht-Puckführenden Spieler zu berühren, ist nicht erlaubt und wird als "Behinderung" bestraft. Ein Spieler ist immer berechtigt, seine "Körperposition" zu nutzen, um den Weg des Gegenspielers zum Puck zu verlängern, vorausgesetzt, dass er seinen Stock nicht einsetzt (um sich selbst "grösser" zu machen und damit die Strecke, die der Gegenspieler zurücklegen muss, um zum Ziel zu gelangen, erheblich zu verlängern); seine "freie Hand" nicht benutzt wird, und seine "Körperposition" nicht ausnutzt, um einen anderweitig illegalen Check auszuführen.

Besitz des Pucks: Der letzte Spieler, der den Puck berührt hat, ausser dem Torhüter, gilt als der Spieler in "Besitz". Der Spieler, der als in "Besitz" des Pucks gilt, darf legal gecheckt werden, vorausgesetzt, der Check erfolgt unmittelbar nach dem "Verlust des Besitzes" und der Gegenspieler befindet sich noch innerhalb eines "objektiv angemessenen Zeitfensters", um einen solchen Check auszuführen, siehe Regel 56.4 - Behinderung.

DESTRUKTIVE VERGEHEN

Zurückhalten: Die Handlungen eines Spielers, der keine "Körperposition" zu seinem Gegner hat, sondern stattdessen illegale Mittel einsetzt (z.B. "Haken" mit dem Stock; "Halten" mit den Händen, "Beinstellen" mit dem Stock oder auf andere Weise), um einen Gegenspieler zu behindern, der nicht im "Besitz" des Pucks ist. Unzulässige Mittel sind Handlungen, die es einem Spieler oder Torhüter durch andere Mittel als mittels Schlittschuhlaufen erlauben, eine bessere Körperposition einzunehmen, beizubehalten oder wiederherzustellen.

Pick: Ein "Pick" ist die Aktion eines Spielers, der einen Gegenspieler checkt, der nicht im "Besitz" des Pucks ist und den drohenden Check bzw. Kontakt nicht bewusst ist.
Ein Spieler, der sich eines bevorstehenden Kontaktes bewusst ist, der nicht als legaler "Kampf um den Puck" angesehen wird, darf nicht durch einen Spieler oder Torhüter, der einen "Pick" ausführt, behindert werden.
Ein Spieler, der einen "Pick" ausführt, ist ein Spieler, der sich in den Weg eines Gegenspielers bewegt, ohne zunächst eine "Körperposition" einzunehmen, und ihn dadurch "aus dem Spiel" nimmt. Wenn dies geschieht, wird eine Strafe wegen "Behinderung" ausgesprochen.

Freie Hand: Wird die "freie Hand" benutzt, um einen Gegenspieler zu halten, zu ziehen, zu zerren, zu packen oder ihn physisch daran zu hindern, sich "frei" zu bewegen, muss dies als "Halten" bestraft werden. Die "freie Hand" darf von einem Spieler benutzt werden, um einen Gegenspieler oder dessen Stock "abzuwehren", aber nicht, um den Stock oder den Körper eines Gegenspielers zu halten.

Stock: Ein Spieler, der keine "Körperposition" zu seinem Gegenspieler einnimmt und seinen Stock (entweder die Schaufel oder den Schaft, einschliesslich des Schaftendes) benutzt, um seinen Gegenspieler daran zu hindern, sich "frei" auf dem Eis zu bewegen, wird mit einer Strafe "Haken" bestraft.
➔ Regel 55 – Haken.

56.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe für "Behinderung" ist auszusprechen:

(I) Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler, der nicht im "Besitz" des Pucks ist, behindert oder in seiner Bewegung behindert;

(II) Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler zurückhält, der versucht, einen "Fore-Check" durchzuführen;

(III) Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler, einschliesslich des Torhüters, absichtlich checkt, wenn dieser nicht oder nicht mehr im "Besitz" des Pucks ist ("Später-Check");

(IV) Gegen einen Spieler, der einen Gegenspieler, der nicht im "Besitz" des Pucks ist, ins Abseits drängt und dadurch einen Spielunterbruch verursacht. Wenn diese Aktion ein verzögertes Abseits (und nicht notwendigerweise einen Spielunterbruch) verursacht, liegt die Bestrafung der Aktion für "Behinderung" im Ermessen des Schiedsrichters;

(V) Gegen einen Spieler, der einem Gegenspieler absichtlich den Stock aus der Hand schlägt oder einen Gegenspieler daran hindert, dessen verlorenen Stock oder anderen Ausrüstungsgegenstand wieder in "Besitz" zu bringen,

DESTRUKTIVE VERGEHEN

(VI) Gegen einen Spieler, der einen fallengelassenen oder zerbrochenen Stock oder einen illegalen Puck oder andere Gegenstände in Richtung eines gegnerischen Puckführers "schlägt oder schiesst", so dass dieser abgelenkt werden könnte;
➔ Regel 53 – Werfen von Ausrüstungen.

(VII) Gegen jeden identifizierbaren Spieler auf der Spieler- oder Strafbank, der mit seinem Stock oder seinem Körper die Bewegungen des Pucks oder eines Gegenspielers auf dem Eis während des Spielverlaufs behindert;

(VIII) Gegen einen Spieler, der im Begriff ist, das Eis zu betreten, der den Puck spielt, während ein oder beide Schlittschuhe noch auf der Spieler- oder Strafbank sind.

Wenn ein Spieler auf der Spieler- oder Strafbank während eines Spielunterbruchs mit einem Gegenspieler auf dem Eis zusammenstösst, ist die entsprechende Strafe gemäss den Spielregeln zu verhängen. Gegen den/die beteiligten Spieler können gegebenenfalls zusätzliche Sanktionen verhängt werden.
➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

56.3. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe wird verhängt, wenn ein nicht identifizierbarer Spieler auf der Spielerbank oder Strafbank oder ein Trainer und nicht spielendes Teampersonal mit seinem Stock oder seinem Körper die Bewegungen des Pucks oder eines Gegenspielers auf dem Eis während des Spielverlaufs behindert.

56.4. GROSSE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe gegen einen Spieler verhängen, der sich der "Behinderung" eines Gegenspielers schuldig gemacht hat und der den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Weise gefährdet, die nach Ermessen des Schiedsrichters mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichend sanktioniert wäre. Zu den Kriterien für eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe siehe Regel 56.6.

56.5. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler, durch "Behinderung“ oder einen "Späten Check" rücksichtslos gefährdet und der Spieler mit einer Grossen Strafe nicht ausreichend sanktioniert würde. Diese Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung basiert auf der Schwere des Verstosses, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalt und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

56.6. PENALTYSCHUSS

Wenn ein Spieler, der den Puck in der neutralen oder Angriffszone unter Kontrolle hat und keinen anderen Gegenspieler als den Torhüter zu umspielen hat, durch einen Stock oder einen Teil davon oder einen anderen Gegenstand oder ein Teil einer Ausrüstung, das von einem Mitspieler der verteidigenden Mannschaft, einschliesslich des Trainers und nicht spielenden Teampersonals, geworfen oder geschossen wurde, behindert wird, erhält die nicht fehlbare Mannschaft einen "Penaltyschuss" zugesprochen.
Wenn sich ein Trainer und nicht spielendes Teampersonal einer solchen Handlung schuldig macht, wird er automatisch mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe vom Spiel ausgeschlossen, in die Umkleidekabine verwiesen und der Vorfall wird den zuständigen Stellen für mögliche weitere disziplinarische Massnahmen gemeldet.

DESTRUKTIVE VERGEHEN

56.7. ZUGESPROCHENES TOR

Wenn, nachdem der Torhüter vom Eis genommen wurde, ein Spieler der eigenen Mannschaft (einschliesslich des Torhüters), der sich nicht rechtmässig auf dem Eis befindet, einschliesslich des Trainers und nicht spielenden Teampersonals, mit seinem Körper, seinem Stock oder einem anderen Gegenstand oder Ausrüstungsteil die Bewegungen des Pucks oder eines gegnerischen Spielers in der neutralen oder Angriffszone behindert, spricht der Schiedsrichter sofort ein Tor der nicht fehlbaren Mannschaft zu.

Wenn sich ein Trainer und nicht spielendes Teampersonal einer solchen Handlung schuldig macht, wird er automatisch mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe vom Spiel ausgeschlossen, in die Umkleidekabine verwiesen und der Vorfall wird den zuständigen Stellen für mögliche weitere disziplinarische Massnahmen gemeldet.

56.8. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

56.9. BEHINDERUNG DURCH ZUSCHAUER

Jeder Vorfall von Behinderung durch Zuschauer muss von den Spiel-Offizielle an die zuständigen Stellen gemeldet werden.

(I) Falls Gegenstände von Zuschauern auf das Eis geworfen werden und das Spielgeschehen beeinträchtigt wird, unterbrechen die Spiel-Offiziellen das Spiel und das darauffolgende "Anspiel" findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt;

(II) Wenn ein Spieler von einem Zuschauer festgehalten oder gestört wird, wird das Spiel unterbrochen. Wenn die Mannschaft des gestörten Spielers im "Puckbesitz" ist, wird das Spiel fortgesetzt, bis ein "Puckwechsel" stattfindet.

REGEL 57 BEINSTELLEN

57.1. BEINSTELLEN

Ein Spieler darf den Stock oder einen Teil seines Körpers nicht so platzieren, dass sein Gegenspieler stolpert oder hinfällt. Unbeabsichtigte Stolperer, die gleichzeitig mit einem abgeschlossenen Spielzug auftreten, werden nicht bestraft.

Unbeabsichtigte Stolperer, die gleichzeitig mit oder nach einer Spielunterbrechung auftreten, werden nicht bestraft.

57.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe für jeden Spieler verhängen, der seinen Stock oder einen Teil seines Körpers so platziert, dass sein Gegenspieler stolpert und hinfällt, je nach der Schwere des Vergehens.

57.3. GROSSE STRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe gegen einen Spieler verhängen, der sich des "Beinstellens" eines Gegenspielers schuldig gemacht hat und den gefoulten Spieler rücksichtslos in einer Weise gefährdet, die nach Ermessen des Schiedsrichters nicht ausreichend mit einer Kleinen Strafe geahndet werden kann.

57.4. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch "Beinstellen“ rücksichtslos gefährdet und der Spieler mit einer Grossen Strafe nicht ausreichend sanktioniert würde. Diese Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung basiert auf der Schwere des Verstosses, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalt und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

DESTRUKTIVE VERGEHEN

57.5. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 24.8 – Vergehen

57.6. ZUGESPROCHENES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 25.1 – Zugesprochenes Tor.

57.7. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarischen Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

SEKTION 08

STOCK VERGEHEN

STOCK VERGEHEN

REGEL 58 STOCKENDENSTOSS

58.1. STOCKENDENSTOSS

Die Aktion, bei der ein Spieler das Schaftende des Stockes oberhalb der oberen Hand benutzt, um einen gegnerischen Spieler auf irgendeine Weise zu checken, oder einen gegnerischen Spieler mit diesem Teil des Stockes stösst oder zu stossen versucht, unabhängig davon, ob es zu einem Kontakt kommt oder nicht.

58.2. DOPPELTE KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht gegen jeden Spieler, der versucht, einem Gegenspieler einen Stockendenstoss zu versetzen, nach eigenem Ermessen eine Doppelte Kleine Strafe aus.

58.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter spricht gegen jeden Spieler, der einem Gegenspieler einen Stockendenstoss versetzt, nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aus.

58.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 59 CHECK MIT DEM STOCK

59.1. CHECK MIT DEM STOCK

Die Art und Weise der Verwendung des Stockes zwischen den beiden Händen, um einen Gegenspieler gewaltsam zu checken.

59.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht basierend auf dem Grad der Kraft und Gewalt gegen einen Spieler, der sich eines "Check mit dem Stock" an einem Gegenspieler schuldig gemacht hat, nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe aus.

59.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch einen "Check mit dem Stock" rücksichtslos gefährdet und er mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichen sanktioniert wäre. Die Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalt und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

59.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

STICK FOULS

REGEL 60 HOHER STOCK

60.1. HOHER STOCK

Ein „Hoher Stock“ liegt vor, wenn der Stock einen Gegner oberhalb der Schultern berührt, vorausgesetzt, dessen Schultern befinden sich auf Hüfthöhe oder höher.

Die Spieler müssen die Kontrolle über ihren Stock haben und sind für ihn verantwortlich. Einem Spieler ist jedoch ein "zufälliger Kontakt" mit einem Gegenspieler erlaubt, wenn die Handlung als normales "Ausholen oder Durchschwingen" einer "Schussbewegung" begangen wird, oder ein "zufälliger Kontakt" mit dem gegnerischen Center, der während der Ausführung eines "Anspiels" nach vorn gebeugt ist. Ein wilder Schwung nach einem aufspringenden Puck gilt nicht als normales "Ausholen oder Durchschwingen", und jeder Kontakt mit einem Gegenspieler oberhalb der Schulterhöhe ist entsprechend zu bestrafen.

Für Situationen mit "Spielen des Pucks mit Hohem Stock":

➔ Regel 80 – Spielen des Pucks mit Hohem Stock.

60.2. KLEINE STRAFE

Jede Berührung eines Gegenspielers mit einem Stock oberhalb der Schultern ist verboten und wird mit einer Kleinen Strafe geahndet.

60.3. DOPPELTE KLEINE STRAFE

Wenn ein Spieler mit seinem Stock den Hals, das Gesicht oder den Kopf eines Gegners (oberhalb der Hüfthöhe des Gegners) so berührt, dass eine „Verletzung“ entsteht – sei es durch Blutungen oder auf andere Weise –, verhängt der Schiedsrichter eine doppelte kleine Strafe.

Schiedsrichter, die diese Entscheidung treffen, haben die Möglichkeit (aber nicht die Pflicht), die Videobilder der Situation zu überprüfen, um ihre ursprüngliche Entscheidung auf dem Eis zu bestätigen (oder aufzuheben) und insbesondere um festzustellen, ob der Stock, der die scheinbare Verletzung verursacht hat, tatsächlich der Stock des bestraften Spielers war.

Videoüberprüfung auf dem Eis einer Doppelten Kleine Strafe für Hohen Stock.

➔ Regel 18.4 – Videoüberprüfung auf dem Eis einer Doppelten Kleinen Strafe für Hohen Stock.

60.4. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn der Spieler nach seinem Ermessen seinen Gegenspieler durch einen "Hohen Stock" rücksichtslos gefährdet. Die Bewertung der rücksichtslosen Gefährdung richtet sich nach der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalt und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

60.5. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

STICK FOULS

REGEL 61 STOCKSCHLAG

61.1. STOCKSCHLAG

Stockschlag ist die Handlung eines Spielers, der seinen Stock nach einem Gegenspieler schwingt, unabhängig davon, ob es zu einem Kontakt kommt oder nicht. Ein "nicht-aggressiver" Kontakt des Stocks mit der Hose oder der Vorderseite der Schienbeinschoner sollte nicht als Stockschlag geahndet werden.

Jeder heftige oder kraftvolle Schlag mit dem Stock auf den Körper eines Gegenspielers, den Stock des Gegenspielers oder auf oder in die Nähe der Hände des Gegenspielers, der nach dem Ermessen des Schiedsrichters kein Versuch ist, den Puck zu spielen, ist als Stockschlag zu ahnden.

61.2. KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht basierend auf dem Grad der Kraft und Gewalt gegen einen Spieler, der sich eines "Stockschlags" an einem Gegenspieler schuldig gemacht hat, nach eigenem Ermessen eine Kleine Strafe aus.

61.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aussprechen, wenn er der Meinung ist, dass der Spieler seinen Gegenspieler durch einen "Stockschlag" rücksichtslos gefährdet und er mit einer Kleinen Strafe nicht ausreichen sanktioniert wäre. Eine solche Beurteilung der rücksichtslosen Gefährdung basiert auf der Schwere des Vergehens, der Schwere des Kontakts, dem Grad der Gewalt und der damit verbundenen allgemeinen Verwerflichkeit.

61.4. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 24.8 – Vergehen

61.5. ZUGESPROCHENES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 25.1 – Zugesprochenes Tor.

61.6. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.
➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 62 STOCKSTICH

62.1. STOCKSTICH

Stockstich bedeutet, einen Gegenspieler mit der Spitze des Stockblattes zu stechen, unabhängig davon, ob es zu einem Kontakt kommt oder nicht.

62.2. DOPPELTE KLEINE STRAFE

Der Schiedsrichter spricht gegen jeden Spieler, der versucht, einem Gegenspieler einen Stockstich zu versetzen, nach eigenem Ermessen eine Doppelte Kleine Strafe aus, auch wenn es dabei zu einem minimalen Kontakt kommt.

STICK FOULS

62.3. GROSSE STRAFE UND SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Der Schiedsrichter spricht gegen jeden Spieler, der einem Gegenspieler einen "Stockstich“ versetzt, nach eigenem Ermessen eine Grosse Strafe und eine automatische Spieldauerdisziplinarstrafe aus.

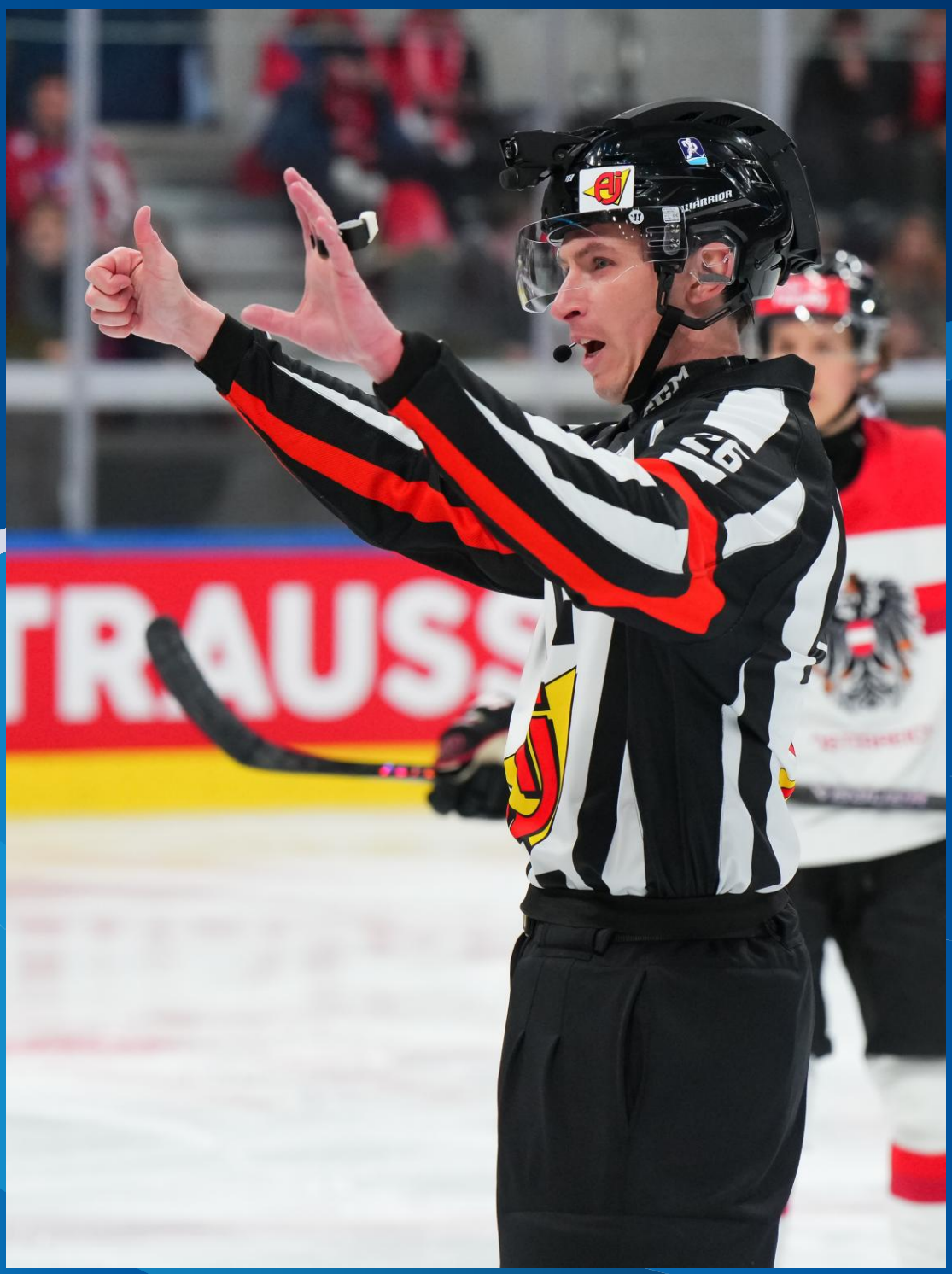
62.4. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Die ergänzenden disziplinarische Massnahmen können von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen angewandt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

SEKTION 09

ANDERE VERGEHEN



ANDERE VERGEHEN

REGEL 63 SPIELVERZÖGERUNG

63.1. SPIELVERZÖGERUNG

Ein Spieler oder ein Team kann bestraft werden, wenn sie nach Ansicht des Schiedsrichters das Spiel in irgendeiner Art und Weise verzögern.

63.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe wegen Spielverzögerung wird ausgesprochen gegen:

(I) Jeden Spieler, einschliesslich des Torhüters, welcher den Puck festhält, unspielbar macht, oder in einer Art und Weise mit seinem Stock, seinen Schlittschuhen oder seinem Körper spielt, sodass ein beabsichtigter Spielunterbruch herbeigeführt wird. In Bezug auf den Torhüter gilt dieselbe Regel ausserhalb seines Torraumes.

(II) Jeden Spieler, welcher den Puck während des Spiels oder nach einem Spielunterbruch (von irgendwo auf dem Eis) absichtlich aus dem Spielfeld schiesst oder schlägt (mit den Händen oder dem Stock);

(III) Jeden Spieler, welcher den Puck aus seiner Verteidigungszone direkt (ohne Ablenkung) aus dem Spielfeld schiesst oder schlägt (mit den Händen oder dem Stock), ausser dort, wo das Schutzglas fehlt.
Ausschlaggebend ist die Position des Pucks als dieser vom fehlbaren Spieler geschossen oder geschlagen wurde. Wenn der Kontakt mit dem Puck innerhalb der Verteidigungszone stattfindet und der Puck danach das Spielfeld verlässt, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen. Wenn der Puck über das Schutzglas, welches die Spielerbänke umgibt, geschossen wird, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen. Hinweis: Wenn der Puck auf die Spielerbänke geschossen wird, wird keine Strafe ausgesprochen. Wenn der Puck direkt durch ein Anspiel aus dem Spielfeld geschossen wird, wird keine Strafe ausgesprochen;

(IV) Jeden Spieler, welcher das Spiel durch das absichtliche Verschieben des Tores aus seiner normalen Position verzögert. Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel sofort, wenn das fehlbare Team in Puckbesitz gelangt.
Hinweis: wenn ein Spieler das Spiel durch das absichtliche Verschieben des Tores aus seiner normalen Position verzögert, währenddem ein Gegenspieler eine unmittelbare Torchance auf ein leeres Tor hat, kann der Schiedsrichter ein Tor zusprechen – siehe ➔ Regel 63.7 – Zugesprochenes Tor,

(V) Jeden Spieler, ausser den Torhüter, der absichtlich auf den Puck fällt oder diesen unter seinem Körper begräbt; Hinweis: Jeder Spieler, welcher auf seine Knie fällt, um einen Schuss zu blocken, wird nicht bestraft, sofern der Puck unter ihm zu liegen kommt oder sich in seiner Ausrüstung verfängt, jedoch wird jeder Versuch, den Puck danach mit den Händen unspielbar zu machen, sofort bestraft;

(VI) Jeden Torhüter, der aus seinem Torraum “stürmt”, um vor einem Gegenspieler zum Puck zu gelangen und, anstatt den Puck zu spielen, auf den Puck springt und einen Unterbruch herbeiführt; Hinweis: Wenn ein Torhüter aus dem Torraum fährt um für einen Schuss den “Winkel zu verkürzen” und nach einer Abwehr den Puck abdeckt, wird keine Strafe ausgesprochen.

(VII) Jeden Torhüter, welcher sich in seinem Torraum befindet und absichtlich auf den Puck fällt oder diesen unter seinem Körper begräbt, oder welcher den Puck gegen irgendeinen Teil des Tores blockiert oder darauf platziert, um einen Spielunterbruch herbeizuführen, ausser, er wird gegenwärtig von einem Gegenspieler bedrängt;

ANDERE VERGEHEN

(VIII) Jeden Torhüter, der den Puck ausserhalb der festgelegten Fläche hinter dem Tor spielt. Ausschlaggebend ist die Position des Pucks. Hinweis: Es wird keine Kleine Strafe ausgesprochen, wenn der Torhüter den Puck spielt, während er mit seinem Schlittschuh Kontakt zum Torraum hält.

(IX) Für das Anpassen von Kleidung, Ausrüstung, Schlittschuhen, oder Stöcken; Hinweis: Für das Reichen einer Wasserflasche für den Torhüter wird keine Strafe ausgesprochen, jedoch sollte diese während Time-Outs unternommen werden. Wenn dies nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich unternommen wird, um das Spiel zu verzögern, kann eine Kleine Strafe ausgesprochen werden.

(X) Für Reparaturen oder Korrekturen der Torhüterausrüstung ist keine Verzögerung erlaubt. Bei erforderlichen Anpassungen muss der Torhüter das Eis verlassen und von seinem Ersatztorhüter ersetzt werden. Für einen Verstoss gegen diese Regel durch einen Torhüter, wird eine Kleine Strafe ausgesprochen.

63.3. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe wird gegen jedes Team verhängt, welches nach einer Verwarnung des Schiedsrichters an ihren Kapitän oder Assistenzkapitän, die korrekte Anzahl von Spielern auf dem Eis zu platzieren und das Spiel zu beginnen, die Anweisung des Schiedsrichters nicht befolgt und dadurch eine Verzögerung verursacht, indem sie zusätzliche Auswechslungen vornimmt (einschliesslich, aber nicht beschränkt auf das ständige Auswechseln von Torhütern, um das Spiel zu verzögern oder zu stoppen), indem sie Spieler beim Anspiel auf der anderen Spielfeldseite stehen haben, oder auf jede andere Weise.

63.4. VERZÖGERTER PFIFF

Wenn das Tor unabsichtlich durch einen angreifenden Spieler verschoben wurde und die verteidigende Mannschaft in Puckbesitz ist und ihre Verteidigungszone verlässt, wird das Spiel bis zum nächsten Wechsel des Puckbesitzes fortgeführt.

Das darauffolgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, wo das Spiel unterbrochen wurde, ausser das Spiel befindet sich in der Verteidigungszone des nicht fehlbaren Teams, worauf das Anspiel auf einen Anspielpunkt in der Neutralen Zone ausserhalb der blauen Linie verlegt wird.

Es ist möglich, dass an einem Ende des Spielfelds ein Tor erzielt wird, während am anderen Ende das Tor verschoben ist, vorausgesetzt das Team, gegen welches das Tor erzielt wurde, ist verantwortlich für das Verschieben des Tores auf der anderen Seite des Spielfeldes.

63.5. WERFEN VON GEGENSTÄNDEN AUF DEM EIS

Gilt nicht für IIHF-Meisterschaften. Wenn Gegenstände auf das Eis geworfen werden, die den Spielablauf stören, pfeift der Schiedsrichter und unterbricht das Spiel, und das darauffolgende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt statt, wo das Spiel unterbrochen wurde.

63.6. PENALTYSCHUSS

Wenn eine Kleine Strafe gegen einen Spieler wegen absichtlichen Verschiebens des eigenen Tores wegen Zeitmangels in der regulären Spielzeit oder wegen bereits verhängter Strafen nicht vollständig innerhalb der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung abgesessen werden kann, wird ein "Penaltyschuss" gegen die fehlbare Mannschaft verhängt.

Keinem verteidigenden Spieler, mit Ausnahme des Torhüters, ist es erlaubt, sich auf den Puck fallen zu lassen, den Puck zu halten, den Puck aufzunehmen oder den Puck mit dem Körper zu verdecken oder ihn in die Hände zu nehmen, wenn er sich im Torraum befindet. Bei einem Verstoss gegen diese Regel wird das Spiel sofort unterbrochen und ein "Penaltyschuss" gegen die fehlbare Mannschaft ausgesprochen, aber keine weitere Strafe verhängt. Die Regel ist so auszulegen, dass ein "Penaltyschuss" nur dann verhängt wird, wenn sich der Puck zum Zeitpunkt des Vergehens im Torraum befindet.

ANDERE VERGEHEN

In Fällen, in denen sich der Puck ausserhalb des Torraums befindet, kann Regel 63 dennoch Anwendung finden und eine Kleine Strafe verhängt werden, wenn auch kein "Penaltyschuss" verhängt wird. Der entscheidende Faktor bei der Entscheidung, ob ein "Penaltyschuss" gerechtfertigt ist oder nicht, ist die Position des Pucks zu dem Zeitpunkt, an dem er gehalten, gegriffen oder mit dem Körper verdeckt wurde. Befindet sich der Puck im Torraum, wird ein "Penaltyschuss" ausgesprochen. Befindet sich der Puck ausserhalb des Torraums und wurde durch den Körper eines Spielers (mit Ausnahme des Torhüters), der sich ausserhalb des Torraums befindet, verdeckt, wird eine Kleine Strafe verhängt.

➔ Regel 67 – Behandlung des Pucks.

63.7. ZUGESPROCHENES TOR

Wird der Torpfosten von einem verteidigenden Spieler "absichtlich" oder "versehentlich" verschoben, bevor der Puck die Torlinie zwischen der normalen Position der Torpfosten überquert, kann der Schiedsrichter auf Tor entscheiden.

Um in dieser Situation ein Tor zuzusprechen, muss der Torpfosten durch die Aktion eines verteidigenden Spielers verschoben worden sein und der angreifende Spieler muss eine "unmittelbare Torchance" gehabt haben, bevor der Torpfosten verschoben wurde, und es muss festgestellt werden, dass der Puck zwischen der normalen Position der Torpfosten ins Tor gelangt wäre.

Verschiebt der Torhüter den Torpfosten absichtlich während eines "Break-Aways", erhält das nicht fehlbare Team, ein Tor zugesprochen. Wenn der Torpfosten vom verteidigenden Team absichtlich verschoben wurde, nachdem ihr Torhüter für einen zusätzlichen Angreifer ausgewechselt wurde, und dadurch eine Torchance des angreifenden Teams verhindert wurde, entscheidet der Schiedsrichter auf ein Tor für das angreifende Team.

Der Torrahmen gilt als verschoben, wenn sich einer oder beide Torpfosten nicht mehr in ihren jeweiligen Löchern im Eis befinden oder sich der Pfosten vollständig von einem oder beiden flexiblen Torverankerungen gelöst hat, bevor oder während der Puck in das Tor gelangt.

63.8. KEIN SPIELERWECHSEL

Wird der Torpfosten versehentlich von einem verteidigenden Spieler verschoben, was zu einer Spielunterbrechung führt, muss das folgende Anspiel an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone durchgeführt werden. Dem fehlbaren Team ist es nicht erlaubt, vor dem Anspiel seine Spieler auszuwechseln.

Jedoch ist es einem Team erlaubt, einen Spielerwechsel vorzunehmen, um einen Torhüter zu ersetzen, der für einen zusätzlichen Angreifer eingewechselt wurde, um einen verletzten Spieler zu ersetzen oder wenn eine Strafe ausgesprochen wurde, die die "Spielerstärke" eines der beiden Teams beeinflusst.

Wenn der Puck vom angreifenden Team aus der eigenen Hälfte in die Endzone geschossen wird und der gegnerische Torhüter den Puck blockiert und so eine Spielunterbrechung herbeiführt, wird das darauffolgende Anspiel an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone des Torhüters durchgeführt.

Dem verteidigenden Team ist es nicht erlaubt, vor dem Anspiel einen Spielerwechsel vorzunehmen.

Jedoch ist es einem Team erlaubt, einen Spielerwechsel vorzunehmen, um einen verletzten Spieler zu ersetzen, oder wenn eine Strafe ausgesprochen wurde, die die "Spielerstärke" eines der beiden Teams beeinflusst.

Zusätzlich hat das angreifende Team in beiden in diesem Abschnitt beschriebenen Situationen für das folgende Anspiel in der Verteidigungszone der verursachenden Mannschaft die Wahl, an welchem Anspielpunkt das Anspiel stattfinden soll.

ANDERE VERGEHEN

REGEL 64 SCHWALBE / BESCHÖNIGEN

64.1. SCHWALBE / BESCHÖNIGEN

Jeder Spieler, der "sich offenkundig fallen lässt" (eine Schwalbe begeht), einen Sturz oder eine Reaktion "beschönigt" oder eine "Verletzung vortäuscht", wird nach dieser Regel mit einer Kleinen Strafe bestraft.

Ein Torhüter, der absichtlich einen Kontakt mit einem angreifenden Spieler herstellt, ausser um seine Position im Torraum einzunehmen, oder der auf andere Weise den Anschein erweckt, dass es sich um einen mehr als "zufälligen Kontakt" mit einem angreifenden Spieler handelt, wird mit einer Kleinen Strafe für "Schwalbe / Beschönigen" bestraft.

Hinweis: "Schwalbe" ist die Aktion eines Spielers, der versucht, eine Strafe gegen einen Gegner zu provozieren, während "Beschönigen" bedeutet, dass ein gefoulter Spieler die Wirkung eines Vergehens "grösser" aussehen lässt, als es tatsächlich ist, auch wenn ein Foul begangen wurde.

64.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe wird gegen einen Spieler ausgesprochen, der versucht, durch seine Aktionen ("Schwalbe / Beschönigen") eine Strafe herauszuholen.

64.3. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Wenn es als angemessen erachtet wird, können von den zuständigen Stellen nach ihrem Ermessen ergänzende disziplinarische Massnahmen verhängt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 65 AUSRÜSTUNG

65.1. AUSRÜSTUNG

Es liegt in der Verantwortung des Spielers, seine Ausrüstung und Kleidung in dem in diesen Regeln beschriebenen Zustand zu halten. Die Ausrüstung eines Spielers besteht aus Stöcken, Schlittschuhen, Schutzausrüstung und Spielkleidung.

Die gesamte Ausrüstung, einschliesslich der Helme, muss auch während des Aufwärmens vor dem Spiel ordnungsgemäss getragen werden. Der Schiedsrichter kann einen Spieler auffordern, persönliche Accessoires, die als gefährlich angesehen werden, zu entfernen.

65.2. KLEINE STRAFE

Die gesamte Schutzausrüstung, mit Ausnahme von Handschuhen, Helmen und Beinschonern der Torhüter, muss unter der Spielkleidung getragen werden. Ein Verstoss gegen diese Regel wird nach Verwarnung durch den Schiedsrichter mit einer Kleinen Strafe geahndet. Die Ausrüstung muss den Sicherheitsstandards entsprechen und darf nur zum Schutz der Spieler verwendet werden, nicht um die Spielfähigkeit zu erhöhen oder zu verbessern oder um einem Gegner Verletzungen zuzufügen.

Spieler, die gegen diese Regel verstossen, dürfen so lange nicht am Spiel teilnehmen, bis die Ausrüstung korrigiert oder entfernt worden ist.

Das Spiel darf weder unterbrochen noch verzögert werden, weil Spielkleidung, Ausrüstung, Schlittschuhe oder Stöcke angepasst werden. Für einen Verstoss gegen diese Regel wird eine Kleine Strafe verhängt.

Für die Reparatur oder Anpassung der Ausrüstung des Torhüters ist keine Verzögerung erlaubt. Wenn Anpassungen erforderlich sind, muss der Torhüter das Eis verlassen und sein Platz muss sofort vom Ersatztorhüter eingenommen werden. Für einen Verstoss gegen diese Regel durch einen Torhüter wird eine Kleine Strafe verhängt.

ANDERE VERGEHEN

Illegale Ausrüstungsgegenstände, Ausrüstungsgegenstände, die nicht den IIHF-Standards entsprechen, und Ausrüstungsgegenstände, die für das Spielgeschehen als inakzeptabel erachtet werden, werden als gefährliche Ausrüstungsgegenstände eingestuft, und Spieler, die solche Ausrüstungsgegenstände tragen, können entsprechend bestraft werden.

REGEL 66 SPIELVERZICHT (FORFAIT)

66.1. SPIELVERZICHT (FORFAIT)

Hält sich ein Team nicht an eine Bestimmung der anwendbaren Regeln oder des Reglements, die sich auf die Durchführung eines Spiels auswirken, so verweigert der Schiedsrichter auf Anweisung der IIHF oder ihres Beauftragten die Fortsetzung des Spiels, bis das fehlbare Team die betreffende Bestimmung befolgt hat.

Weigert sich das fehlbare Team weiterhin, die Bestimmungen einzuhalten, erklärt der Schiedsrichter mit vorheriger Genehmigung der IIHF oder ihres Beauftragten das Spiel für beendet.

Das Spiel wird abgebrochen, wenn ein Team während des Spiels wegen Strafen und Verletzungen nicht die erforderliche Anzahl an Spielern auf dem Eis aufstellen kann.

Wenn ein Spiel abgebrochen wird, muss der Schiedsrichter alle Umstände der zuständigen Behörde melden, welche alle abgebrochenen Spiele untersucht, um über den Ausgang des Spiels zu entscheiden. Darüber hinaus können die zuständigen Stellen zusätzliche disziplinarische Massnahmen gegen ein Team oder ein Teammitglied im Zusammenhang mit dem abgebrochenen Spiel verhängen.

 Weitere Informationen finden Sie im IIHF-Disziplinarreglement.

REGEL 67 SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND

67.1. SPIELEN DES PUCKS MIT DER HAND

Diese Regel beschreibt Vergehen, die zu einer Strafe führen können, wenn ein Spieler oder Torhüter den Puck unerlaubt mit der Hand spielt.

➔ Regel 79 – Handpass für alle Hinweise, die sich auf das Passen des Pucks mit der Hand beziehen.

67.2. KLEINE STRAFE – FELDSPIELER

Einem Spieler ist es erlaubt, den Puck aus der Luft zu fangen, er muss ihn jedoch sofort ablegen oder auf das Eis zurückwerfen. Ein Spieler erhält eine Kleine Strafe für das "Einschliessen" des Pucks in der Hand:

(I) Wenn er ihn fängt und mit ihm Schlittschuh läuft, entweder um einen Check zu vermeiden oder um einen "räumlichen Vorteil" gegenüber seinem Gegner zu erlangen.

(II) Wenn er den Puck mit seiner Hand abdeckt, während dieser auf dem Eis liegt, um ihn vor einem Gegner zu verbergen oder zu verhindern, dass dieser den Puck spielt. Wenn dieses Vergehen im eigenen Torraum geschieht, wird ein “Penaltyschuss” ausgesprochen – siehe ➔ Regel 67.4 – Penaltyschuss, oder ➔ Regel 67.5 - Zugesprochenes Tor.

(III) Wenn er den Puck mit der Hand vom Eis aufhebt, während das Spiel läuft.

Eine Kleine Strafe wegen "Spielverzögerung" - Anspielvergehen wird gegen einen Spieler verhängt, der am Anspielpunkt:

(I) Versucht das Anspiel zu gewinnen, indem er den Puck mit der Hand schlägt.

Hinweis: Die zwei (2) Spieler, die am eigentlichen Anspiel beteiligt sind (die Center), dürfen den Puck nicht mit der Hand spielen, ohne eine Strafe nach dieser Regel zu erhalten, bis ein dritter Spieler (von einem der beiden Teams) den Puck zumindest berührt hat. Sobald als Anspiel als abgeschlossen gilt (und ein Gewinner des Anspiels feststeht), gelten die Regeln bzgl. Handpässe ➔ Regel 79 – Handpass.

ANDERE VERGEHEN

67.3. KLEINE STRAFE – TORHÜTER

Das Ziel dieser gesamten Regel ist es, den Puck kontinuierlich im Spiel zu halten, und jede Aktion des Torhüters, die eine unnötige Unterbrechung verursacht, ohne Verwarnung zu bestrafen.

Eine Strafe wegen "Spielverzögerung" wird gegen einen Torhüter verhängt, der:

(I) den Puck länger als drei (3) Sekunden mit den Händen hält, es sei denn, er wird von einem Gegner "gecheckt/bedrängt";

(II) den Puck absichtlich auf eine Art und Weise hält, die nach Meinung des Schiedsrichters eine unnötige Spielunterbrechung verursacht;

(III) den Puck nach vorne in Richtung des gegnerischen Tores wirft;

(IV) Anmerkung: Wird der vom Torhüter nach vorne geworfenen Puck von einem Gegner übernommen, lässt der Schiedsrichter das Spiel zu Ende spielen, und wenn ein Tor für das nicht fehlbare Team erzielt wird, wird dieses zugelassen und keine Strafe verhängt; wird jedoch kein Tor erzielt, wird das Spiel unterbrochen und eine Kleine Strafe gegen den Torhüter verhängt;

(V) den Puck in die Beinschoner oder auf das Tornetz fallen lässt;

(VI) absichtlich Schnee oder Hindernisse am oder in der Nähe des eigenen Tores auftürmt, die nach Meinung des Schiedsrichters das Erzielen eines Tores behindern würden.

67.4. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 24.8 – Vergehen

67.5. ZUGESPROCHENES TOR

Wenn ein Torhüter, bevor er sich zu seiner Spielerbank begibt, um durch einen zusätzlichen Angreifer ersetzt zu werden, absichtlich seinen Stock oder einen anderen Ausrüstungsgegenstand liegen lässt, Schnee oder andere Hindernisse am oder in der Nähe des Tores auftürmt, die nach Meinung des Schiedsrichters den Puck daran hindern würde, ins Tor zu gelangen, wird auf ein Tor zugesprochen. Um in dieser Situation ein Tor zu gewähren, muss der Torhüter durch einen zusätzlichen Angreifer ersetzt worden sein, andernfalls wird eine Kleine Strafe verhängt.

Wenn ein Spieler, nachdem der Torhüter durch einen zusätzlichen Angreifer ersetzt wurde, im Torraum auf den Puck fällt, den Puck hält, ihn aufhebt oder den Puck in seinen Körper oder in seine Hände nimmt, ist das Spiel sofort zu unterbrechen und dem nicht fehlbaren Team ein Tor zuzusprechen.

67.6. ABERKANNTES TOR

Kein Tor kann von einem angreifenden Spieler erzielt werden, der den Puck mit der Hand ins Tor "schlägt oder führt". Kein Tor kann von einem angreifenden Spieler erzielt werden, der den Puck "schlägt oder führt" und dieser danach von einem Spieler, Torhüter oder Offiziellen ins Tor "abgelenkt" wird.

Wenn der Puck durch einen "klaren Ablenker" von einem Handschuh ins Tor geht, ist das Tor gültig.

ANDERE VERGEHEN

REGEL 68 ILLEGALE AUSWECHSLUNG

68.1. ILLEGALE AUSWECHSLUNG

Eine "illegale Auswechslung" liegt vor, wenn ein Spieler entweder von der Spielerbank (Mitspieler, der sich nicht innerhalb der 1,5m- Grenze befindet) ➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis, von der Strafbank (Strafe ist noch nicht abgelaufen), eine Grosse Strafe verbüsst wird und der Auswechselspieler nicht von der Strafbank auf das Eis zurückkehrt ➔ Regel 68.2 – Kleine Bankstrafe, oder wenn ein Spieler illegal das Spielfeld betritt, um einen gegnerischen Spieler auf einem “Break-Away” an einem Torerfolg zu hindern
➔ Regel 68.3 – Penaltyschuss, oder ➔ Regel 68.4 – Zugesprochenes Tor.

Wenn ein verletzter Spieler bestraft wird und das Spiel verlässt, ist er, wenn er vor Ablauf seiner Strafe zurückkehrt, nicht spielberechtigt. Dies gilt auch für zusammenfallende Strafen, wenn sich der Ersatzspieler noch auf der Strafbank befindet und einen Spielunterbruch abwartet. Der verletzte Spieler muss warten, bis sein Ersatzspieler von der Strafbank zurückkehrt, bevor er spielberechtigt ist.
➔ Regel 8.1 – Verletzte Spieler.

68.2. KLEINE BANKSTRAFE

Wenn ein Spieler gleichzeitig eine Grosse Strafe und eine Disziplinarstrafe oder Spieldauerdisziplinarstrafe erhält, oder wenn ein verletzter Spieler eine Grosse Strafe erhält und nicht in der Lage ist, die Strafe selbst zu verbüssen, muss das bestrafte Team sofort einen Ersatzspieler auf die Strafbank schicken und es darf kein Ersatz für den bestraften Spieler am Spiel teilnehmen, ausser von der Strafbank aus.
Jeder Verstoss gegen diese Bestimmung wird als illegale Auswechslung gemäss dieser Regel behandelt und zieht eine Kleine Bankstrafe nach sich.

68.3. PENALTYSCHUSS

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 70.7 – Penaltyschuss

68.4. ZUGESPROCHENES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 70.8 – Zugesprochenes Tor

68.5. ABERKANNTES TOR

Diese Regel ist beschrieben unter ➔ Regel 70.9 – Aberkanntes Tor

68.6. ABSICHTLICHE ILLEGALE AUSWECHSLUNG

Zu viele Spieler auf dem Eis.
➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis.

ANDERE VERGEHEN

REGEL 69 BEHINDERUNG AM TORHÜTER

69.1. BEHINDERUNG AM TORHÜTER

Diese Regel basiert auf der Grundlage, dass die Position eines angreifenden Spielers, ob innerhalb oder ausserhalb des Torraums, nicht allein darüber entscheidet, ob ein Tor gültig ist oder aberkannt wird. Mit anderen Worten: Tore, die erzielt werden, während die angreifenden Spieler im Torraum stehen, können unter bestimmten Umständen zugelassen werden. Tore sollten nur dann nicht anerkannt werden, wenn:

(I) ein angreifender Spieler entweder durch seine Positionierung oder durch einen "relevanten Kontakt" die Fähigkeit des Torhüters beeinträchtigt, sich frei in seinem Torraum zu bewegen oder sein Tor zu verteidigen; oder

(II) ein angreifender Spieler einen absichtlichen oder vorsätzlichen Kontakt mit einem Torhüter innerhalb oder ausserhalb seines Torraums initiiert.

Ein "zufälliger Kontakt" mit einem Torhüter ist erlaubt und daraus resultierende Tore sind gültig, solange dieser Kontakt ausserhalb des Torraums stattfindet, vorausgesetzt, der angreifende Spieler hat eine angemessene Anstrengung unternommen, um diesen Kontakt zu vermeiden.

Die Regel wird ausschliesslich nach dem Urteil des/der Schiedsrichter(s) auf dem Eis durchgesetzt, kann aber einer Videoüberprüfung unterzogen werden: ➔ Regel 37 – Videoüberprüfung, wenn anwendbar, oder eine Coach's Challenge ➔ Regel 38 – Coach's Challenge.

Für die Umsetzung dieser Regel bedeutet "Kontakt / relevanter Kontakt", ob "zufällig oder anderweitig", jeden Kontakt, der zwischen einem Torhüter und einem oder mehreren angreifenden Spielern stattfindet, sei es mit einem Stock oder einem Körperteil. Der übergeordnete Grundgedanke dieser Regel ist, dass ein Torhüter die Möglichkeit haben sollte, sich frei in seinem Torraum zu bewegen, ohne durch die Aktionen eines angreifenden Spielers behindert zu werden.

Wenn ein angreifender Spieler den Torraum betritt und durch seine Aktionen die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu verteidigen, beeinträchtigt und ein Tor erzielt wird, wird das Tor nicht anerkannt.
Befindet sich ein angreifender Spieler im Torraum und verlässt diesen nicht sofort, hat der Schiedsrichter die Möglichkeit, das Spiel zu unterbrechen und das anschliessende Anspiel findet am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone ausserhalb der Angriffszone der angreifenden Mannschaft statt.
Wenn ein angreifender Spieler von einem verteidigenden Spieler gestossen, geschubst oder gefoult wird, so dass er mit dem Torhüter in Kontakt kommt, gilt dieser Kontakt für die Zwecke dieser Regel nicht als vom angreifenden Spieler initiiert, vorausgesetzt, der angreifende Spieler hat eine angemessene Anstrengung unternommen, um diesen Kontakt zu vermeiden.
Wenn ein verteidigender Spieler von einem angreifenden Spieler gestossen, geschubst oder gefoult wird, so dass der verteidigende Spieler mit dem eigenen Torhüter in Kontakt kommt, gilt dieser Kontakt für die Zwecke dieser Regel als vom angreifenden Spieler initiierter Kontakt, und wenn nötig, wird eine Strafe gegen den angreifenden Spieler verhängt, und wenn ein Tor erzielt wird, wird es nicht anerkannt.
➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabelle 14 – Behinderung am Torhüter Situationen.

69.2. STRAFE

In allen Fällen, in denen ein angreifender Spieler einen "absichtlichen oder vorsätzlichen" Kontakt mit einem Torhüter herbeiführt, unabhängig davon, ob sich der Torhüter innerhalb oder ausserhalb des Torraums befindet, und unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht, erhält der angreifende Spieler eine Strafe (nach Ermessen des Schiedsrichters eine Kleine Strafe oder Grosse Strafe). In allen Fällen, in denen der angreifende Spieler für die Behinderung der Bewegungsfreiheit des Torhüters in seinem Torraum bestraft wird, ist die zu verhängende Strafe "Torhüterbehinderung".

ANDERE VERGEHEN

Bei der Urteilsfindung sollte der Schiedsrichter den Grad und die Art des relevanten Kontakts mit dem Torhüter stärker berücksichtigen als die genaue Position des Torhüters zum Zeitpunkt des Kontakts.

69.3. KONTAKT INNERHALB DES TORRAUMES

Wenn ein angreifender Spieler einen "relevanten Kontakt" mit einem Torhüter initiiert, egal ob zufällig oder nicht, während sich der Torhüter in seinem Torraum befindet, und ein Tor erzielt wird, wird das Tor aberkannt.

Wenn ein Torhüter beim "Einnehmen seiner Position" in seinem Torraum einen Kontakt mit einem angreifenden Spieler, der sich im Torraum befindet, initiiert und dies zu einer Beeinträchtigung der Fähigkeit des Torhüters führt, sein Tor zu verteidigen, und ein Tor erzielt wird, wird das Tor aberkannt.

Wenn der angreifende Spieler nach einer Berührung durch einen Torhüter, der versucht, sich in seinem Torraum zu positionieren, seine aktuelle Position im Torraum nicht sofort verlässt (d. h. dem Torhüter Platz macht) und ein Tor erzielt wird, wird das Tor nicht anerkannt. In allen solchen Fällen, unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird oder nicht, erhält der angreifende Spieler die entsprechende Strafe für "Torhüterbehinderung".

Wenn ein angreifender Spieler eine "signifikante Position" innerhalb des Torraums einnimmt, um die Sicht des Torhüters zu behindern und seine Fähigkeit, das Tor zu verteidigen, zu beeinträchtigen, und ein Tor erzielt wird, wird das Tor nicht anerkannt. In diesem Sinne befindet sich ein Spieler "in signifikanter Weise im Torraum", wenn sich sein Körper oder ein wesentlicher Teil davon nach Ansicht des Schiedsrichters länger als nur für einen kurzen Zeitraum im Torraum befindet.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabelle 14 – Behinderung am Torhüter Situationen.

69.4. KONTAKT AUSSERHALB DES TORRAUMES

Wenn ein angreifender Spieler einen "relevanten Kontakt", der nicht als zufällig angesehen wird, mit einem Torhüter initiiert, während sich der Torhüter ausserhalb seines Torraums befindet, und ein Tor erzielt wird, wird das Tor aberkannt.

Ein Torhüter ist kein "Freiwild", nur weil er sich ausserhalb des Torraums befindet. In jedem Fall, in dem ein angreifender Spieler einen "unnötigen Kontakt" mit dem Torhüter herstellt, sollte die entsprechende Strafe ausgesprochen werden.

Ein "zufälliger Kontakt" ist jedoch erlaubt, wenn der Torhüter dabei ist, den Puck ausserhalb seines Torraums zu spielen, vorausgesetzt, der angreifende Spieler hat eine "angemessene Anstrengung" unternommen, um einen solchen unnötigen Kontakt zu vermeiden.

Wenn ein Torhüter den Puck ausserhalb seines Torraumes gespielt hat und dann durch die absichtliche Aktion eines angreifenden Spielers daran gehindert wird, in seinen Torraum zurückzukehren, kann dieser Spieler wegen "Torhüterbehinderung" bestraft werden. Ebenso kann der Torhüter bestraft werden, wenn er durch seine Aktionen ausserhalb seines Torraums einen angreifenden Spieler, der versucht, den Puck oder einen Gegner zu spielen, absichtlich behindert.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabelle 14 – Behinderung am Torhüter Situationen.

69.5. COACH'S CHALLENGE

➔ Regel 38 – Coach's Challenge

ANDERE VERGEHEN

69.6. ANSPIELORT

Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, um ein Tor infolge eines "relevanten Kontakts" mit dem Torhüter (zufällig oder anderweitig) abzuerkennen, findet das folgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt der Neutralen Zone ausserhalb der Angriffszone des verursachenden Teams statt.

69.7. ABPRALLER UND FREILIEGENDE PUCKS

In einer Situation mit einem Abpraller. oder wenn ein Torhüter und ein angreifender Spieler gleichzeitig versuchen, einen freiliegenden Puck zu spielen, egal ob innerhalb oder ausserhalb des Torraumes, ist ein "zufälliger Kontakt" mit dem Torhüter erlaubt, und jedes Tor, das daraus resultiert, ist gültig.

Wird ein Torhüter von einem angreifenden Spieler nach einer Abwehr mit dem Puck ins Tor gestossen, wird das Tor nicht anerkannt. Falls zutreffend, werden entsprechende Strafen verhängt.

Wenn jedoch nach Meinung des Schiedsrichters der angreifende Spieler von einem verteidigenden Spieler geschubst oder anderweitig gefoult wurde, so dass der Torhüter mit dem Puck ins Tor gestossen wurde, kann das Tor anerkannt werden.

Befindet sich der Puck unter einem Spieler im oder um den Torraum herum (absichtlich oder anderweitig), kann ein Tor nicht dadurch erzielt werden, dass dieser Spieler zusammen mit dem Puck ins Tor geschoben wird. Falls zutreffend, werden die entsprechenden Strafen verhängt, einschliesslich eines "Penaltyschusses", wenn der Puck von einem Spieler absichtlich im Torraum abgedeckt wurde.

➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

69.8. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Wenn es als angemessen erachtet wird, können von den zuständigen Stellen nach ihrem Ermessen zusätzliche disziplinarische Massnahmen verhängt werden.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 70 VERLASSEN DER SPIELER- ODER STRAFBANK

70.1. VERLASSEN DER SPIELER- ODER STRAFBANK

Kein Spieler darf die Spielerbank oder die Strafbank zu irgendeinem Zeitpunkt während einer Auseinandersetzung oder mit dem Ziel, eine Auseinandersetzung zu beginnen, verlassen.

70.2. KORREKTER SPIELERWECHSEL

Ein Spieler, der während des Spiels von der eigenen Spielerbank oder legal von der Strafbank (Strafzeit ist abgelaufen) ins Spiel gekommen ist und eine Auseinandersetzung beginnt, kann gemäss Regel 28 - Ergänzende Disziplinarische Massnahmen - bestraft werden. Ein Spieler oder mehrere Spieler, die bei einem legalen Linienwechsel während einer Spielunterbrechung das Spielfeld betreten haben, sich in Vorbereitung auf das anschliessende Anspiel aufstellen und an einer Auseinandersetzung teilnehmen, werden nach der entsprechenden Regel bestraft und unterliegen einer Disziplinierung gemäss der Ergänzenden Disziplinarordnung (eine Spieldauerdisziplinarstrafe ist in dieser Situation nicht automatisch, es sei denn, sie ist als Folge von Aktionen der Spieler in der Auseinandersetzung vorgesehen).

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

ANDERE VERGEHEN

70.3. VERLASSEN DER SPIELERBANK

Den Spielern ist es nicht gestattet, während einer Spielunterbrechung oder am Ende des ersten und zweiten Drittels zum Aufwärmen auf die Eisfläche zu kommen. Der Schiedsrichter wird jeden Verstoss gegen diese Regel den zuständigen Stellen zur Erwägung disziplinarischer Massnahmen melden.

Ausser am Ende eines jeden Spielabschnitts oder um legal am Spiel teilzunehmen, darf kein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt die Spielerbank verlassen.

Wenn es notwendig ist, sich während des Spiels in die Umkleidekabine zu begeben (und wenn es notwendig ist, sich über das Eis in die Umkleidekabine zu begeben), muss der Spieler einen Spielunterbruch abwarten und sich vergewissern, dass keine Auseinandersetzungen im Gange sind, bevor er die Spielerbank verlässt. Der Spieler jeden Teams, der als Erster oder Zweiter die Spielerbank (oder die Strafbank) während einer Auseinandersetzung oder zum Zweck der Auslösung einer Auseinandersetzung verlässt, wird mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt und muss mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen rechnen.

Wurde ein Spieler gemäß dieser Regel bestraft, muss auch sein Coach mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen gemäß Regel 28 rechnen.

70.4. VERLASSEN DER STRAFBANK

Ausser am Ende jeden Drittels oder nach Ablauf der Strafe darf kein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt die Strafbank verlassen.

Ein Spieler, der eine Strafe auf der Strafbank verbüsst und nach der Verbüssung der Strafe ausgewechselt werden soll, muss sofort über das Eis gehen und bei seiner eigenen Spielerbank sein, bevor ein Wechsel vorgenommen werden kann. Für jeden Verstoss gegen diese Regel wird eine Kleine Bankstrafe für "zu viele Spieler auf dem Eis" verhängt.

➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis.

Ein bestrafter Spieler, der die Strafbank verlässt, bevor seine Strafe abgelaufen ist, egal ob das Spiel läuft oder nicht, erhält eine zusätzliche Kleine Strafe, nachdem er seine noch nicht abgelaufene Strafe abgesessen hat.

Jeder Spieler, der die Strafbank vor Ablauf seiner Strafe verlässt, um eine Entscheidung eines Offiziellen anzufechten, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Wenn es als angemessen erachtet wird, kann die Zuständige Stelle nach eigenem Ermessen ergänzende disziplinarische Massnahmen verhängen. Diese Regel ersetzt keine anderen, schwereren Strafen, die für das Verlassen der Strafbank zum Zweck des Beginns oder der Teilnahme an einer Auseinandersetzung, wie in dieser Regel beschrieben, verhängt werden können.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

Jeder bestrafte Spieler, der die Strafbank während einer Spielunterbrechung und während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine Kleine Strafe plus eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Die Kleine Strafe und die verbleibende Zeit der ursprünglichen Strafe müssen von einem Ersatzspieler verbüsst werden, der vom Trainer der fehlbaren Mannschaft auf die Strafbank geschickt wird.

Wenn ein Spieler die Strafbank verlässt, bevor seine Strafe vollständig verbüsst ist, notiert der Strafzeitnehmer die Zeit und gibt den Spiel-Offiziellen ein Signal, worauf diese das Spiel unterbrechen, wenn das Team des fehlbaren Spielers die in Puckbesitz gelangt. Eine zusätzliche Kleine Strafe muss von diesem Spieler zusätzlich zu der verbleibenden Zeit seiner ursprünglichen Strafe abgesessen werden (diese nicht abgelaufene Zeit wird ab dem Zeitpunkt berechnet, an dem er die Strafbank illegal verlassen hat).

Kehrt ein Spieler aufgrund eines Fehlers des Strafzeitnehmers vor Ablauf seiner Zeit auf das Eis zurück, erhält er keine zusätzliche Strafe, sondern muss die verbleibende Zeit absitzen. Diese verbleibende Zeit wird ab dem Zeitpunkt berechnet, zu dem er aufgrund des Fehlers des Strafzeitnehmers die Strafbank verlassen hat.

ANDERE VERGEHEN

Bei einer Spielunterbrechung nach Ablauf ihrer Strafen werden einem oder mehreren Spielern, die die Strafbank verlassen und in eine Auseinandersetzung verwickelt werden, die Strafen auferlegt, die sie in der Auseinandersetzung erhalten haben und die Spieler müssen mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen rechnen. Sollte ein Spieler, der bei einer Spielunterbrechung von der Strafbank kommt, in eine Auseinandersetzung mit einem Gegner verwickelt werden und der Gegner als Anstifter der Auseinandersetzung angesehen werden, dann wird der Spieler, der von der Strafbank kommt, nicht mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt. Wenn es als angemessen erachtet wird, kann die Zuständige Stelle nach eigenem Ermessen ergänzende, disziplinarische Massnahmen verhängen.

Wurde ein Spieler gemäß dieser Regel bestraft, muss auch sein Coach mit möglichen zusätzlichen Disziplinarmassnahmen gemäss Regel 28 rechnen.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

70.5. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe wird gegen ein Team verhängt, dessen Spieler die Spielerbank zu einem anderen Zweck als einem Spielerwechsel verlassen und wenn keine Auseinandersetzung im Gange ist.

Betritt ein Trainer oder nicht spielendes Teampersonal das Eis, ausser sie werden von Spiel-Offiziellen oder vom medizinischen Personal dazu aufgefordert, einen verletzten Spieler nach Beginn und vor Beendigung eines Drittels zu versorgen, verhängt der Schiedsrichter eine Kleine Bankstrafe gegen das Team und meldet den Vorfall den zuständigen Stellen für disziplinarische Massnahmen.

Bei einer Verletzung eines Spielers und einer Spielunterbrechung darf ein Teamarzt (oder anderes medizinisches Personal) das Eis betreten, um den verletzten Spieler zu behandeln, ohne die Zustimmung des Schiedsrichters abzuwarten.

70.6. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Eine Spieldauerdisziplinarstrafe wird gegen den Spieler eines oder beider Teams ausgesprochen, der als erster oder zweiter Spieler die Spielerbank oder die Strafbank während einer Auseinandersetzung oder mit dem Ziel, eine Auseinandersetzung zu beginnen, verlässt. Gegen diese Spieler können zudem zusätzliche Disziplinarmassnahmen verhängt werden.

Wurde ein Spieler gemäß dieser Regel bestraft, können gemäss Regel 28 auch gegen den Coach dieses Spielers zusätzliche Disziplinarmassnahmen verhängt werden.

Jeder bestrafte Spieler, der die Strafbank während einer Spielunterbrechung und während einer Auseinandersetzung verlässt, erhält eine Kleine Strafe plus eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Die Kleine Strafe und die verbleibende Zeit der ursprünglichen Strafe müssen von einem Ersatzspieler verbüsst werden, der vom Trainer des fehlbaren Teams auf die Strafbank geschickt wird.

Jeder Spieler, der von den Offiziellen in die Umkleidekabine beordert wurde und aus irgendeinem Grund vor der entsprechenden Zeit zu seiner Spielerbank oder zur Eisfläche zurückkehrt, erhält eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Wenn es als angemessen erachtet wird, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarische Massnahmen verhängen.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

Sobald ein Spieler die Strafbank betritt, darf er sie nicht verlassen, bis seine Strafe abgelaufen ist und sein Team das Recht hat, einen zusätzlichen Spieler auf dem Eis zu haben, oder am Ende eines Drittels, um in seine Umkleidekabine zu gehen, oder wenn er die Erlaubnis eines Spiel-Offiziellen erhalten hat. Zu jedem anderen Zeitpunkt wird eine Spieldauerdisziplinarstrafe nach dieser Regel verhängt.

70.7. PENALTYSCHUSS

Wenn ein angreifender Spieler im Besitz des Pucks ist und sich zwischen ihm und dem gegnerischen Torhüter kein Gegenspieler mehr befindet und er in dieser Position von einem Spieler des gegnerischen Teams, der unerlaubt am Spiel teilnimmt, behindert wird, spricht der Schiedsrichter gegen das fehlbare Team einen “Penaltyschuss” aus.

ANDERE VERGEHEN

70.8. ZUGESPROCHENES TOR

Wenn, nachdem der gegnerische Torhüter vom Eis genommen wurde, ein Spieler der angreifenden Mannschaft in der Neutralen Zone oder der Angriffszone von einem Spieler gestört wird, der unerlaubt am Spiel teilnimmt, spricht der Schiedsrichter dem nicht fehlbaren Team ein Tor zu.

70.9. ABERKANNTES TOR

Wenn ein bestrafter Spieler von der Strafbank durch seinen eigenen Fehler oder den Fehler des Strafzeitnehmers auf das Eis zurückkehrt, bevor seine Strafe abgelaufen ist, wird jedes Tor, das vom eigenen Team erzielt wird, während er sich illegal auf dem Eis befindet, aberkannt. Alle Strafen, die gegen jedwedes Team verhängt werden, sind als reguläre Strafen zu verbüssen.

Wenn ein Spieler das Spielfeld illegal von der eigenen Spielerbank oder von der Strafbank aus betritt, wird jedes Tor, das von der eigenen Mannschaft erzielt wird, während er sich illegal auf dem Eis befindet, nicht anerkannt, aber alle Strafen, die gegen jedwedes Team verhängt werden, sind als reguläre Strafen zu verbüssen.

70.10. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Wenn es als angemessen erachtet wird, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmassnahmen verhängen.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 71 VORZEITIGER WECHSEL

71.1. VORZEITIGER WECHSEL

Wenn ein Torhüter seinen Torraum verlässt und sich zu seiner Spielerbank begibt, um sich gegen einen anderen Spieler auszuwechseln, darf der Feldspieler die Spielfläche nicht betreten, bevor der Torhüter sich innerhalb von 1,5m von seiner Spielerbank befindet. Erfolgt die Auswechslung zu früh, unterbricht der Offizielle das Spiel sofort, es sei denn, das nicht fehlbare Team ist im "Puckbesitz"- in diesem Fall wird der Unterbruch verzögert, bis der “Puckbesitz” wechselt.

Es gibt keine Zeitstrafe für das Team, das den vorzeitigen Wechsel vornimmt, aber das resultierende Anspiel findet am Anspielpunkt in der Mitte statt, wenn das Spiel jenseits der roten Mittellinie unterbrochen wird. Wenn das Spiel vor der roten Mittellinie unterbrochen wird, wird das resultierende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone, in der das Spiel unterbrochen wurde, durchgeführt.
In allen anderen Situationen, die nicht in den oben genannten Punkten enthalten sind, kann eine Kleine Strafe für "zu viele Spieler auf dem Eis" verhängt werden.

➔ Regel 74 – Zu viele Spieler auf dem Eis.

71.2. ANSAGE

Der Schiedsrichter fordert den Stadionsprecher auf, die folgende Ansage zu machen: "Das Spiel wurde aufgrund der vorzeitigen Auswechslung des Torhüters unterbrochen."

REGEL 72 VERWEIGERUNG AUF DAS SPIELEN DES PUCKS

72.1. VERWEIGERUNG ODER VERZICHT AUF DAS SPIELEN DES PUCKS

Der Zweck dieses Abschnitts ist es, eine kontinuierliche Aktion zu erzwingen, und sowohl die Schiedsrichter als auch die Linienrichter sollten die Regel auslegen und anwenden, um dieses Ergebnis zu erzielen.

ANDERE VERGEHEN

72.2. HANDPASS

Wenn ein Spieler einen "Handpass" zu einem Mitspieler ausführt und der Mitspieler sich dafür entscheidet, den Puck nicht zu spielen, um eine Spielunterbruch zu vermeiden, und das gegnerische Team ebenfalls darauf verzichtet, den Puck zu spielen (vielleicht, um die Zeit einer Strafe ablaufen zu lassen), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und ordnen das daraus resultierende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt an, an dem das Spiel wegen dieses Verstosses unterbrochen wurde.

72.3. HOHER STOCK

Wenn ein Spieler den Puck mit seinem Stock oberhalb der "normalen Schulterhöhe" berührt und ein Mitspieler sich dafür entscheidet, den Puck nicht zu spielen, um einen Spielunterbruch zu vermeiden, und das gegnerische Team ebenfalls darauf verzichtet, den Puck zu spielen (vielleicht um die Zeit einer Strafe ablaufen zu lassen), unterbrechen die Schiedsrichter das Spiel und ordnen das resultierende Anspiel am nächstgelegenen Anspielpunkt an, an dem das Spiel wegen dieses Verstosses unterbrochen wurde.

➔ Regel 76.2 – Anspielort.

72.4. ICING

Wenn das verteidigende Team nach Meinung des Schiedsrichters "absichtlich" darauf verzichtet, den Puck über den Anspielpunkt hinaus zu verfolgen, wenn es in der Lage ist, dies zu tun, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und das resultierende Anspiel auf dem benachbarten Endzonen-Anspielpunkt anordnen, der dem Tor des fehlbaren Teams am nächsten liegt.

72.5. STRAFE

Wenn der Schiedsrichter einem Team signalisiert, dass eine verzögerte Strafe ausgesprochen wird, und ein Spieler dieses Teams den Puck absichtlich nicht spielt, um zusätzliche Zeit auf der Spiel- oder Strafzeituhr ablaufen zu lassen, stoppt der Schiedsrichter das Spiel und ordnet das daraus resultierende Anspiel an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone des fehlbaren Teams an.

➔ Regel 76.2 – Anspielort.

REGEL 73 WEIGERUNG, DAS SPIEL ZU BEGINNEN

73.1. WEIGERUNG, DAS SPIEL ZU BEGINNEN

Diese Regel gilt für Teams, die sich weigern zu spielen, während beide Teams auf dem Eis sind, oder die sich vom Eis zurückziehen und sich weigern zu spielen, oder die sich weigern, zu Beginn des Spiels oder zu Beginn eines Spielabschnitts auf das Eis zu kommen, wenn sie von den Offiziellen dazu aufgefordert werden.

73.2. PROZESS – MANNSCHAFT AUF DEM EIS

Wenn sich beide Teams auf dem Eis befinden und sich ein Team aus irgendeinem Grund weigert, auf Anweisung des Schiedsrichters zu spielen, muss der Schiedsrichter den Kapitän verwarnen und dem Team, das sich weigert, eine Frist von 15 Sekunden einräumen, um das Spiel zu beginnen oder fortzusetzen.

Weigert sich das Team nach Ablauf dieser Zeit immer noch, das Spiel fortzusetzen, verhängt der Schiedsrichter eine Kleine Bankstrafe wegen "Spielverzögerung" gegen einen durch den Trainer des Teams zu bestimmenden Spielers.

Sollte sich derselbe Vorfall wiederholen, wird der fehlbare Trainer von der Spielerbank entfernt und vom Schiedsrichter mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe belegt, und das fehlbare Team erhält eine Kleine Bankstrafe wegen "Spielverzögerung".

Weigert sich das fehlbare Team immer noch, das Spiel fortzusetzen, bleibt dem Schiedsrichter nichts anderes übrig, als das Spiel für das fehlbare Team als verloren zu erklären und den Fall den zuständigen Stellen für weitere Massnahmen zu melden.

➔ Regel 66 – Spielverzicht (Forfait).

ANDERE VERGEHEN

Erster Verstoss:

(I) Kapitän des fehlbaren Teams verwarnen und dem Team 15 Sekunden Zeit geben, um das Spiel wieder aufzunehmen.

(II) Wenn sich das Team nach Ablauf der 15 Sekunden immer noch weigert, das Spiel fortzusetzen, erhält es eine Kleine Bankstrafe wegen "Spielverzögerung".

Zweiter Verstoss:

(I) Kapitän des fehlbaren Teams verwarnen und dem Team 15 Sekunden Zeit geben, um das Spiel wieder aufzunehmen.

(II) Wenn sich das Team nach Ablauf der 15 Sekunden immer noch weigert, das Spiel fortzusetzen, erhält es eine Kleine Bankstrafe wegen "Spielverzögerung".

(III) Der Schiedsrichter benachrichtigt den Trainer des fehlbaren Teams, dass er eine Spieldauerdisziplinarstrafe erhalten hat.

(IV) Weigert sich das Team immer noch, das Spiel fortzusetzen, erklärt der Schiedsrichter das Spiel für das nicht fehlbare Team als Forfait-Sieg ➔ Regel 66 – Spielverzicht (Forfait).

Hinweis: Diese Regel gilt ab dem Zeitpunkt, an dem eine Mannschaft die Eisfläche oder die Spielerbänke betritt, bevor ein Drittel begonnen hat, bis zum Ende des Drittels. Auch wenn alle Spieler einer Mannschaft die Eisfläche verlassen, um zu den Spielerbänken zu gehen, gilt die Mannschaft als auf dem Eis befindlich.

73.3. PROZESS – MANNSCHAFT NICHT AUF DEM EIS

Wenn ein Team auf Anweisung des Schiedsrichters durch ihren Trainer nicht innerhalb von fünf (5) Minuten auf das Eis geht und das Spiel nicht beginnt, ist das Spiel zu annullieren und der Fall wird den zuständigen Stellen für weitere Massnahmen gemeldet.

➔ Regel 66 – Spielverzicht (Forfait).

(I) Sobald für den Schiedsrichter ersichtlich ist, dass ein Team sich weigert, das Eis zu betreten und das Spiel zu beginnen, erhält das fehlbare Team eine Kleine Bankstrafe wegen "Spielverzögerung".

(II) Dem fehlbaren Team wird eine Zeitspanne von fünf (5) Minuten eingeräumt, um auf das Eis zurückzukehren und das Spiel zu beginnen.

(III) Wenn die fünf (5) Minuten verstrichen sind und das fehlbare Team noch nicht auf das Eis zurückgekehrt ist, um das Spiel fortzusetzen, wird das Spiel annulliert.

(IV) Sobald der Trainer über die fünf (5) Minuten Verwarnung informiert wurde und das Team innerhalb dieser Zeit auf das Eis zurückkehrt, muss eine Kleine Bankstrafe für "Spielverzögerung" gegen das fehlbare Team verhängt werden, wie unter (I) beschrieben.

Ergänzende disziplinarische Massnahmen werden von den zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen verhängt.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

REGEL 74 ZUVIELE SPIELER AUF DEM EIS

74.1. ZUVIELE SPIELER AUF DEM EIS

Spieler können jederzeit während des Spiels von der Spielerbank aus eingewechselt werden, vorausgesetzt, der oder die Spieler, die das Eis verlassen, befinden sich innerhalb eines Abstands von 1,5m zu ihrer Spielerbank und somit nicht mehr Teil des Spiels, bevor der Wechsel vorgenommen wird - siehe auch Regel 71 - Vorzeitige Auswechslung.

Sollte ein auswechselbarer Spieler das Eis betreten, bevor sich sein Teamkollege innerhalb der 1,5m-Grenze von der Spielerbank befindet (und sein Team damit eindeutig "zu viele Spieler" auf dem Eis haben), kann nach Ermessen der Spiel-Offiziellen auf dem Eis eine Kleine Bankstrafe verhängt werden.

Wenn ein Spieler die Eisfläche verlässt und sich innerhalb der 1,5m-Grenze seiner Spielerbank befindet und sein Auswechselspieler auf dem

ANDERE VERGEHEN

Eis ist, dann gilt der sich auswechselnde Spieler für die Zwecke der Regel 70 - Verlassen der Spielerbank oder der Strafbank - als ausserhalb des Spielfelds.

Wenn im Zuge einer Auswechslung entweder der Spieler, der das Eis betritt, oder der Spieler, der die Eisfläche verlässt, den Puck mit dem Stock, den Schlittschuhen oder den Händen spielt oder einen gegnerischen Spieler checkt oder Körperkontakt mit ihm herstellt, während sich entweder der Spieler, der das Spielfeld betritt, oder der sich auswechselnde Spieler noch auf dem Eis befindet, wird eine Strafe wegen "zu vieler Spieler auf dem Eis" ausgesprochen.

Wird während einer Auswechslung entweder der ein- oder der auswechselnde Spieler versehentlich vom Puck getroffen, wird das Spiel nicht unterbrochen und es wird keine Strafe ausgesprochen.

Während des Spiels muss der Spieler, der das Eis verlässt, dies bei der Spielerbank tun und nicht durch einen anderen Ausgang, der von der Eisfläche führt. Dies ist kein legaler Spielerwechsel und daher wird bei einem Verstoss eine Kleine Bankstrafe ausgesprochen. Ein Spieler, der als Auswechselspieler auf das Eis kommt, gilt als auf dem Eis, sobald er mit beiden Schlittschuhen auf dem Eis ist. Wenn er den Puck spielt oder einen Gegner behindert, während er sich noch auf der Spielerbank befindet, wird er nach ➔ Regel 56 – Behinderung bestraft.

Ein auswechselnder Spieler (der vom Eis kommt), der einen Schlittschuh auf dem Eis und einen Schlittschuh ausserhalb des Eises auf der Spielerbank hat, gilt als nicht mehr auf dem Eis befindlich.

74.2. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe für "zu viele Spieler auf dem Eis" wird für einen Verstoss gegen diese Regel verhängt. Diese Strafe kann von den Schiedsrichtern oder den Linienrichtern ausgesprochen werden.

Sollte ein Tor von der fehlbaren Mannschaft erzielt werden, bevor der Schiedsrichter oder der Linienrichter pfeift, um die Kleine Bankstrafe zu verhängen, wird das Tor aberkannt und die Strafe für "zu viele Spieler auf dem Eis" ausgesprochen.

74.3. STRAFBANK

Ein Spieler, der eine Strafe auf der Strafbank verbüsst und nach Ablauf der Strafe ausgewechselt werden soll, muss sich sofort über das Eis begeben und sich innerhalb von 1,5m von der eigenen Spielerbank befinden, bevor ein Wechsel vorgenommen werden kann. Für jeden Verstoss gegen diese Regel wird eine Kleine Bankstrafe für "zu viele Spieler auf dem Eis" ausgesprochen.

74.4. ABSICHTLICHER UNERLAUBTER WECHSEL

Wenn wegen unzureichender verbleibender Spielzeit oder wegen bereits verhängter Strafen eine Kleine Bankstrafe für einen "absichtlichen unerlaubten Wechsel" ("zu viele Spieler auf dem Eis") verhängt wird, die nicht vollständig innerhalb der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung verbüsst werden kann, wird ein "Penaltyschuss" gegen das fehlbare Team ausgesprochen.

REGEL 75 UNSPORTLICHES VERHALTEN

75.1. UNSPORTLICHES VERHALTEN

Spieler, Trainer und nicht spielendes Teampersonal sind jederzeit für ihr Verhalten verantwortlich und müssen sich bemühen, ungebührliches Verhalten vor, während oder nach dem Spiel, auf oder ausserhalb des Eises und an jedem Ort im Stadion zu vermeiden. Die Schiedsrichter können bei Zuwiderhandlung Strafen gegen das oben genannte Teampersonal verhängen.

Wenn sich ein solches Verhalten gegen einen Spiel-Offiziellen richtet, wird ➔ Regel 39 – Beschimpfung von Offiziellen angewendet.

ANDERE VERGEHEN

75.2. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe für "Unsportliches Verhalten" wird gemäss dieser Regel für die folgenden Verstösse ausgesprochen:

(I) Jeder identifizierbare Spieler, der obszöne, profane oder beleidigende Sprache oder Gesten verwendet, die gegen eine Person gerichtet sind. Eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe für obszöne Gesten, rassistische Beleidigungen oder Verspottung oder sexuelle Bemerkungen - siehe Regel 75.5 - Spieldauerdisziplinarstrafe für unsportliches Verhalten.

(II) Jeder Spieler, der sich während des Spiels oder während eines Spielunterbruchs eines "unsportlichen Verhaltens" schuldig macht, einschliesslich, aber nicht beschränkt auf Haareziehen, Greifen nach der Gesichtsmaske, Schlagen mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande oder das Schutzglas usw. Hinweis: Wenn der Schiedsrichter begangene körperliche Vergehen aufgrund des Grades der Gewaltanwendung als ernst und schwerwiegend einstuft.

➔ Regel 21 – Gefährtliche Aktionen.

(III) Ein Spieler, der aus der Spieler- oder Strafbank (oder von einem anderen Ort ausserhalb des Spielfeldes) einen Gegenstand auf das Eis wirft;

(IV) Ein Spieler, der während des Spiels mit den Schlittschuhen in Richtung des Spielfelds auf der Bande sitzt

Der Schiedsrichter gibt dem fehlbaren Team (Trainer und Spieler) eine Verwarnung wegen auf der Bande sitzender Spieler (und informiert das andere Team darüber). Nach einer Verwarnung in einem Spiel erhält das Team, das die Verwarnung ausgelöst hat, bei weiteren Verstössen eine kleine Strafe.

(V) Ein Spieler, der sein Trikot oder seinen Helm vor der Teilnahme an einer Auseinandersetzung absichtlich auszieht oder der offensichtlich ein modifiziertes Trikot trägt, das nicht der ➔ Regel 9 – Ausrüstung - entspricht, erhält eine Kleine Strafe für "Unsportliches Verhalten" und eine Spieldauerdisziplinarstrafe. Wenn die Auseinandersetzung nicht stattfindet, erhält der Spieler eine Kleine Strafe für “Unsportliches Verhalten” und eine zehnminütige (10) Disziplinarstrafe für das absichtliche Ausziehen des Trikots.

Wenn ein bestrafter Spieler eine zusätzliche Strafe für "Unsportliches Verhalten" entweder vor oder nach Beginn der Verbüssung seiner ursprünglichen Strafe(n) erhält, wird die zusätzliche Kleine Strafe zu der noch nicht abgelaufenen Zeit addiert und nacheinander verbüsst.

75.3. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe für "Unsportliches Verhalten" wird nach dieser Regel für die folgenden Vergehen ausgesprochen:

(I) Wenn ein nicht identifizierbarer Spieler, Trainer oder nicht spielendes Teampersonal einen Gegenstand aus der Spieler- oder Strafbank (oder von einem anderen Ort ausserhalb des Eises) auf das Eis wirft oder während des Spiels oder einer Spielunterbrechung mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande oder das Schutzglas usw. schlägt.

(II) Wenn ein nicht identifizierbarer Spieler oder ein Trainer oder nicht spielendes Teampersonal obszöne, profane oder beleidigende Sprache oder Gesten gegenüber einer Person verwendet oder mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande oder das Schutzglas usw. schlägt.

(III) Wenn Trainer und/oder nicht spielendes Teampersonal obszöne oder profane Sprache oder Gesten im Stadion verwenden. Eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe für obszöne Gesten, rassistische Beleidigungen oder Verspottung oder sexuelle Bemerkungen - siehe Regel 75.5 - Spieldauerdisziplinarstrafe.

ANDERE VERGEHEN

75.4. DISZIPLINARSTRAFE

Disziplinarstrafen werden nach dieser Regel für die folgenden Verstösse ausgesprochen:

(I) Jeder Spieler, der ein Verhalten fortsetzt, für das er zuvor mit einer kleinen Strafe belegt wurde.

(II) Jeder Spieler, der absichtlich einen Ausrüstungsgegenstand aus dem Spielbereich wirft. Nach Ermessen eines Spiel-Offiziellen kann eine Spieldauerdisziplinarstrafe ausgesprochen.

(III) Jeder Spieler, der ein Verhalten an den Tag legt (einschliesslich bedrohlicher oder beleidigender Sprache oder Gesten oder ähnlicher Handlungen), das darauf abzielt, einen Gegner zu einer Strafe zu veranlassen.

(IV) Wenn ein bestrafter Spieler die Entscheidung eines Offiziellen anfechtet oder bestreitet, nachdem er bereits die Strafbank betreten hat und das Spiel wieder fortgesetzt wurde.

(V) Im Allgemeinen werden Teilnehmer, die diese Art von Verhalten an den Tag legen, mit einer Kleinen Strafe, dann mit einer Disziplinarstrafe und schliesslich mit einer Spieldauerdisziplinarstrafe bestraft, wenn sie ihr unsportliches Verhalten fortsetzen.

75.5. SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFE

Spieldauerdisziplinarstrafen werden nach dieser Regel für die folgenden Verstösse ausgesprochen:

(I) Wenn ein Spieler ein Verhalten fortsetzt, für das er zuvor eine Disziplinarstrafe erhalten hat.

(II) Wenn sich ein Spieler, Trainer oder nicht spielendes Teampersonal während oder nach dem Spiel irgendwo im Stadion obszöner Gesten, rassistischer Verunglimpfungen oder Verspottung oder sexueller Bemerkungen bedient. Die Schiedsrichter müssen die Umstände den zuständigen Stellen für weitere disziplinarische Massnahmen melden.

(III) Trainer und nicht spielendes Teampersonal, die zuvor eine Kleine Bankstrafe für die Verwendung obszöner oder profaner Sprache oder Gesten irgendwo im Stadion erhalten haben. Der Schiedsrichter muss die Umstände den zuständigen Stellen für weitere disziplinarische Massnahmen melden.

(IV) Jeder Spieler, Trainer oder sonstiges nicht spielendes Teampersonal, dessen Handlungen gegenüber einem Trainer oder sonstigem nicht spielenden Teampersonal in irgendeiner Weise Verletzungen verursachen könnten. Der Schiedsrichter muss die Umstände den zuständigen Stellen für weitere disziplinarische Massnahmen melden.

(V) Wenn ein Spieler, Trainer oder nicht spielendes Teampersonal, nach Ablauf des Spiels obszöne, profane oder beleidigende Sprache oder Gesten an eine Person richtet. Diese Handlung kann auf oder ausserhalb des Eisfelds erfolgen.

(VI) Ein Spieler, Trainer oder nicht spielendes Teampersonal, der während eines Spiels einen Gegner oder irgendjemanden im Stadion bespuckt oder anspuckt.

(VII) Ein blutender Spieler, der einen Gegner oder irgendjemanden im Stadion absichtlich mit Blut von seinem Körper beschmiert.

75.6. DISZIPLINARMASSNAHMEN

Es liegt in der Verantwortung aller Spiel-Offiziellen, einen Bericht an die zuständigen Stellen zu senden, in dem alle Einzelheiten über die Verwendung von obszönen Gesten, rassistischen Beleidigungen oder Verspottung oder sexuellen Bemerkungen oder Ausdrücken durch einen Spieler, Trainer, nicht spielendes Teampersonal oder einen anderen Teamoffiziellen aufgeführt sind.

Wenn es als angemessen erachtet wird, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen ergänzende disziplinarische Massnahmen ergreifen.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

SEKTION 10

SPIELFLUSS

SPIELFLUSS

REGEL 76 ANSPIELE

76.1. ANSPIEL

Das Einwerfen des Pucks durch einen Head-Schiedsrichter oder einen Linienrichter zwischen den Spielerstöcken von zwei gegnerischen Spielern zum Beginnen oder Wiederaufnehmen des Spiels wird als “Anspiel” bezeichnet. Das “Anspiel” beginnt, sobald der Spieloffizielle den “Ort” des “Anspiels” bezeichnet und die Spieler die korrekte Position einnehmen. Das “Anspiel” endet, wenn der Puck korrekt eingeworfen wurde. Einem Torhüter ist nicht erlaubt, am Anspiel teilzunehmen.

76.2. ANSPIELORT

Alle «Anspiele» müssen bei einem der neun (9) Anspielorte, welche sich auf dem Spielfeld befinden, ausgeführt werden.
Falls einer der zwei (2) Regelverstösse der Grund für einen Spielunterbruch ist (z.B. «Spielen des Pucks mit hohem Stock» oder «absichtliches Abseits»), findet das darauffolgende Anspiel am nächstgelegenen Anspielort mit dem geringsten räumlichen Vorteil für das sich verfehlende Team statt.
Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund unterbrochen wird, während der Puck sich in der neutralen Zone befindet, und die Ursache des Unterbruchs keinem der beiden Mannschaften zugeordnet werden kann, findet das nächste «Anspiel» wenn immer möglich am nächstgelegenen Anspielpunkt in der neutralen Zone ausserhalb der blauen Linie statt. Falls unklar ist, welcher der vier (4) Anspielorte der Nächste ist, findet das darauffolgende «Anspiel» an dem Ort in der neutralen Zone mit dem grössten «räumlichen Vorteil» für die Heimmannschaft statt.

Falls Spieler einer Mannschaft bei einem Unterbruch bestraft werden und als Folge Strafen auf der Strafzeituhr angezeigt werden, findet das darauffolgende “Anspiel” an einem der zwei (2) Anspielorte in der Verteidigungszone der sich verfehlenden Mannschaft statt. Zu dieser Regel gibt es nur drei (3) Ausnahmen:

(I) Wenn eine Strafe nach einem gültigen Tor ausgesprochen wird – das «Anspiel» findet in der Spielfeldmitte statt;
(II) Wenn eine Strafe am Ende (oder zu Beginn) eines Drittels ausgesprochen wird – das «Anspiel» findet in der Spielfeldmitte statt;
(III) Oder, wenn die verteidigende Mannschaft bestraft wird und die Verteidiger der angreifenden Mannschaft die Aussenkante des Anspielkreises überquert (gedachte Linie) – das Anspiel findet in der neutralen Zone statt.

Der Mannschaft, der das «Überzahlspiel» zugesprochen wird, hat die Wahl, auf welcher Seite in der Endzone das nächste «Anspiel» stattfindet.

Wenn beide Mannschaften einen Regelverstoss begehen, welcher zu einem Spielunterbruch führt, findet das nächste “Anspiel” am nächstgelegenen Anspielort in dieser Zone statt.

Wenn eine Spielunterbrechung zwischen dem Endanspielpunkt und den Endbanden passiert, findet das darauffolgende «Anspiel» auf der Seite statt, wo es zum Unterbruch kam, ausser es wird ausdrücklich etwas anderes als in dieser Regel beschrieben vorgesehen.

Kein «Anspiel» soll innerhalb von 4.50m vom Tor oder von einer der Seitenbanden oder irgendwo auf dem Spielfeld stattfinden. Es soll immer ein offizieller Endanspielpunkt verwendet werden.

Wenn ein Tor unzulässig erzielt wurde, weil der Puck direkt durch einen Spiel-Offiziellen ins Tor gelenkt wurde, findet das darauffolgende «Anspiel» am nächsten Anspielort in der Zone statt, von wo der Puck vom Spiel-Offiziellen abgelenkt worden ist.

Wird durch die angreifende Mannschaft ein unzulässiges Tor erzielt, indem der Puck mittels «Lenken», «Schlagen», «Kicken» oder «Spielen mit einem hohen Stock» ins Tor befördert wird, findet das darauffolgende Anspiel am nächsten Anspielpunkt in der neutralen Zone statt.

SPIELFLUSS

Wenn das Spiel aus irgendwelchen Gründen unterbrochen wird, die nicht speziell von den offiziellen Regeln abgedeckt werden, findet das nächste «Anspiel» an dem nächsten Anspielpunkt in der Zone statt, wo zuletzt gespielt worden ist.

Sollte nach einem Unterbruch und während einer Auseinandersetzung zwischen Spielern, einer oder beide auf dem Eis befindlichen Verteidiger oder irgendein von der Spielerbank kommender Spieler des angreifenden Teams in der Angriffszone die Aussenkante der Anspielkreise (gedachte Linie) überqueren, erfolgt das darauffolgende «Anspiel» in der neutralen Zone nahe der verteidigenden Mannschaft. Diese Regel gilt auch, wenn ein „Icing“, ein „absichtliches Abseits“ oder eine Strafe verhängt wurde. Das darauffolgende Anspiel findet in der Verteidigungszone der fehlbaren Mannschaft statt.

Sollte irgendein Spieler der angreifenden Mannschaft, die Aussenkante des Anspielkreises (gedachte Linie) während einer Auseinandersetzung überqueren, um daran teilzunehmen, erfolgt das darauffolgende Anspiel in der neutralen Zone nahe der verteidigenden Mannschaft.

Bei einem Verstoss gegen die ➔ Regel 71 – vorzeitige Auswechslung, findet das nächste «Anspiel» in der Mitte des Eisfeldes statt, wenn das Spiel nach dem Überqueren der roten Mittellinie unterbrochen wird. Wenn das Spiel vor der roten Mittellinie unterbrochen wird, findet das darauffolgende «Anspiel» am nächsten Anspielpunkt in der Zone statt, von wo das Spiel unterbrochen worden ist.

Falls das Spiel aufgrund eines verletzten Spielers unterbrochen wird, findet das darauffolgende «Anspiel» am nächsten Anspielpunkt in der Zone statt, wo sich der Puck beim Unterbruch befunden hat.
Wenn die Mannschaft des verletzten Spielers die «Puck-Kontrolle» in der Angriffszone hat, findet das nächste «Anspiel» an einem der beiden Anspielpunkte ausserhalb der blauen Linie in der neutralen Zone statt.
Wenn sich ein verletzter Spieler in seiner Verteidigungszone befindet und die angreifende Mannschaft in «Puck-Besitz» ist, findet das darauffolgende Anspiel an einem der Anspielpunkte der verteidigenden Mannschaft statt.

76.3. ANSPIELPROZESS

Sobald der Spielerwechsel durch den Head-Schiedsrichter vollzogen ist und er durch Senken des Armes signalisiert, dass keine weiteren Wechsel mehr erlaubt sind, pfeift der anspielende Linienrichter am «Anspielpunkt».
Dies signalisiert beiden Mannschaften, dass sie nur noch fünf (5) Sekunden Zeit haben, um sich für das «Anspiel» aufzustellen. Nach den fünf (5) Sekunden (oder früher, falls beide Center bereitstehen), führt der Linienrichter ein korrektes «Anspiel» durch.
Wenn…

(I) Einer oder beide Center sind für das Anspiel noch nicht positioniert,
(II) Einer oder beide Center unterlassen es, den Stock auf dem Eis zu platzieren,
(III) Irgendein Spieler fährt unbefugt in den Anspielkreis,
(IV) Irgendein Spieler stellt körperlichen Kontakt mit einem Gegner her,
(V) Irgendein Spieler stellt sich in einer Offside-Position zum «Anspiel» auf,
(VI) Einer der beiden Center gewinnt das Anspiel durch den Einsatz der Schlittschuhe.

…kann der Linienrichter den/die fehlbaren Center vor dem Puck-Einwurf ersetzen/wegschicken.

Während den letzten zwei (2) Minuten der regulären Spielzeit oder zu irgendeinem Zeitpunkt in der Verlängerung pfeift der Linienrichter, um den Start des «Anspiels» zu signalisieren, aber die fünf (5) Sekunden-Regelwird nicht mehr durchgesetzt. Dennoch müssen die Spieler den verbalen Anweisungen des Linienrichters Folge leisten, um ein schnelles und faires «Anspiel» auszuführen.

SPIELFLUSS

76.4. ANSPIELPROZESS – CENTER

Der Puck soll durch den Head-Schiedsrichter oder durch den Linienrichter zwischen die Stöcke der anspielenden Spieler eingeworfen werden. Die anspielenden Spieler am Anspielpunkt stehen sich rechtwinklig mit Blick zur gegnerischen Endbande, mit ungefähr einer Stocklänge Abstand und der Stockschaufel auf dem Eis gegenüber

Wenn das «Anspiel» an einem der neun (9) Anspielpunkte stattfindet, muss sich der anspielende Spieler rechtwinklig zur gegnerischen Endbande, direkt gegenüber und hinter den Eismarkierungen (wo vorhanden) aufstellen. Die Stockschaufel beider anspielenden Spieler muss sich auf dem Eis und innerhalb der gekennzeichneten weissen Markierung am Anspielpunkt befinden. An den acht (8) Anspielpunkten (ausser dem Anspielpunkt in der Spielfeldmitte) soll der verteidigende Spieler seinen Stock zuerst in den weiss gekennzeichneten Bereich platzieren, dem soll der angreifende Spieler direkt folgen. Wenn das «Anspiel» in der Spielfeldmitte stattfindet, soll die Gastmannschaft den Stock zuerst aufs Eis stellen.

Falls sich ein anspielender Spieler, durch Anweisung des sich auf dem Eis befindenden Spiel-Offiziellen, in seiner Position fehlerhaft verhält, kann der Spieloffizielle den Spieler vom Anspiel wegschicken und durch einen Teamkollegen ersetzen lassen.

Falls sich ein Center nicht innerhalb der vorgesehenen fünf (5) Sekunden am gekennzeichneten «Anspiel» befindet, wirft der Linienrichter den Puck sofort ein.

Falls sich ein Center entfernt vom Anspielpunkt aufstellt oder sich weigert, zum «Anspiel» zu begeben, auch wenn er durch den Linienrichter aufgefordert wird, oder er sich ganz einfach langsam zum Anspielpunkt bewegt und die fünf (5) Sekunden bereits verstrichen sind, soll der Puck eingeworfen werden.

Versucht der Center, genau in dem Moment, in dem die fünf Sekunden ablaufen, den Anspielpunkt zu erreichen, um sich einen Vorteil beim „Anspiel“ zu verschaffen, so wird er von diesem Anspiel ausgeschlossen und ersetzt, was ein unkorrektes Anspiel zur Folge hat.

Falls das «Anspiel» aus einer Icing-Situation entsteht und der Center versucht, sich unmittelbar nach dem Verstreichen der fünf (5) Sekunden zum Anspielpunkt zu bewegen, um einen Vorteil zu erhalten, das «Anspiel» zu gewinnen, soll der Center nicht vom Anspiel weggeschickt werden. Es wird durch den Linienrichter eine Verwarnung für unkorrektes Anspiel ausgesprochen. Falls es dazu kommen sollte, dass der Center ein zweites unkorrektes «Anspiel» ausführt oder die Aktion tatsächlich das zweite «Anspiel-Vergehen» ist, wird eine kleine Bankstrafe ausgesprochen.

Wird ein Spieler vom Anspiel ausgeschlossen, muss sein Ersatzspieler schnell seine Position einnehmen; andernfalls besteht die Gefahr, dass der Linienrichter den Puck einwirft, bevor der Spieler bereit ist, oder dass der Linienrichter den Spieler erneut vom Anspiel ausschliesst, was zu einer Bankstrafe wegen „Spielverzögerung“ führt, da es sich um einen zweiten Verstoss gegen die Anspielregeln während desselben Anspiels handelt.

Bei einem Icing führt der erste Anspielverstoss einer der beiden Mannschaften nicht zum Ausschluss des Centers. Der Center wird vom Linienrichter darauf hingewiesen, dass die Mannschaft ihren ersten Anspielverstoss begangen hat, und jeder weitere Verstoss dieser Mannschaft führt zu einer kleinen Bankstrafe wegen Spielverzögerung – wobei der Anspielverstoss als Grund angegeben wird.

76.5. ANSPIELPROZESS – ANDERE SPIELER

Keinem anderen Spieler ist es erlaubt, den Anspielkreis zu betreten oder sich den anspielenden Spielern bis auf 4,50m zu nähern. Alle Spieler müssen bei allen «Anspielen» auf ihrer Seite stehen.

Während des «Anspiels» in der Endzone müssen alle anderen Spieler auf dem Eis ihren Körper auf ihrer eigenen Seite der Begrenzungslinien, die am äusseren Rand der Anspielkreise markiert sind, befinden.

Betritt ein anderer Spieler als derjenige, der das „Anspiel“ ausführt, den Anspielkreis vor dem Einwurf des Pucks, so wird der Spieler der fehlbaren Mannschaft, der das Anspiel ausführt, aus dem Anspielkreis verwiesen. Dies gilt als Verstoss beim Anspiel.

SPIELFLUSS

Die Spieler der angreifenden Mannschaft (mit Ausnahme des Centers) müssen zuerst ihre Position einnehmen, dann muss sich die verteidigende Mannschaft gegenüber aufstellen und ihre Position halten, bis der Puck eingeworfen wird. Ein Verstoss gegen dieses Verfahren gilt als Anspielverstoss, und der Linienrichter ordnet an, dass der Center der fehlbaren Mannschaft ausgewechselt wird.
Versucht ein angreifender Spieler vor dem "Anspiel" eine neue Position einzunehmen, und die verteidigenden Center tritt vom Anspielpunkt zurück, um seine Mannschaftskameraden neu zu positionieren, wird die Verletzung des Anspiels der angreifenden Mannschaft angelastet, da sie ihre Position zuerst einnehmen muss.

76.6. ANSPIELPROZESS – VERGEHEN

Sollte sich ein Center vor dem „Anspiel“ vorzeitig bewegen oder sollte der Schiedsrichter oder Linienrichter den Puck regelwidrig fallen lassen, gilt das „Anspiel“ als Regelverstoss und muss wiederholt werden.

Wenn zwei (2) unkorrekte «Anspiele» von derselben Mannschaft während desselben «Anspiels» begangen wurden, wird die verursachende Mannschaft mit einer kleinen Bankstrafe für «Spielverzögerung» - unkorrektes «Anspiel» bestraft.

«Anspiel»-Verstösse werden wie folgt zusammengefasst: Jeder der vier (4) Spiel-Offiziellen kann eine «Anspiel»-Verletzung feststellen:

(I) Eindringen eines anderen Spielers als der des Centers in den «Anspiel»-Bereich, bevor der Puck eingeworfen wird. Spieler, die sich am Rande des Anspiel-Kreises befinden, müssen beide Schlittschuhe ausserhalb des Anspiel-Kreises haben - Schlittschuhkontakt mit der Linie ist erlaubt. Wenn der Schlittschuh eines Spielers die Linie des Anspiel-Kreises überquert, bevor der Puck eingeworfen wird, wird dies als Verletzung des «Anspiels» gewertet. Der Schläger eines Spielers darf sich innerhalb des Anspiel-Kreises befinden, vorausgesetzt, es kommt zu keinem physischen Kontakt mit dem Gegner oder dessen Schläger.

(II) Das Eindringen eines Spielers in den Bereich zwischen den Rauten-Markierungen (Hash-Marks) an den Aussenkanten des Anspielkreises vor dem Einwurf des Pucks. Die Spieler müssen auch darauf achten, dass ihre beiden Schlittschuhe die jeweiligen Hash-Marks nicht überschreiten. Eine Berührung der Linie mit dem eigenen Schlittschuh ist erlaubt. Überquert der Schlittschuh eines Spielers vor dem Einwurf des Pucks die Linie in den Bereich zwischen den Hash-Marks, wird dies als «Anspiel»-Verletzung gewertet. Der Schläger eines Spielers darf sich innerhalb des Bereichs zwischen den Rauten-Markierungen aufhalten, vorausgesetzt, es kommt zu keinem physischen Kontakt mit dem Gegner oder dessen Schläger.

(III) Jeder physische Kontakt mit einem Gegner vor dem Einwurf des Pucks. Wenn einer der beiden Spieler, die das «Anspiel» ausführen, Helm-zu-Helm-Kontakt mit dem Gegner ausübt, haben sie einen Anspielverstoss begangen. Wenn der Linienrichter nicht unterscheiden kann, welcher Spieler den Kontakt zuerst ausgelöst hat, haben beide einen Anspielverstoss begangen.

(IV) Das Versäumnis eines der beiden Center, die das «Anspiel» ausführen, sich «ordnungsgemäss hinter den Begrenzungslinien zu positionieren» oder den Schläger auf dem Eis zu platzieren - wie in Regel 76.4 - Anspielverfahren - Centers beschrieben.
Sich «korrekt hinter den Begrenzungslinien zu positionieren" bedeutet, dass der Center seine Füsse auf beiden Seiten der Begrenzungslinien platzieren muss, die parallel zu den Seitenbanden verlaufen (eine Berührung der Linien ist zulässig). Die Kufen-Spitze des Schlittschuhs darf bei der Annäherung an den Anspielpunkt die rechtwinklig zu den Seitenbanden verlaufenden Begrenzungslinien (doppelte L-Markierung) nicht überschreiten. Die Stockschaufel muss dann auf das Eis gestellt werden. Mindestens die Spitze der Stockschaufel muss in den gekennzeichneten weissen Bereich des Anspielpunktes gelangen und muss dort verbleiben, bis der Puck eingeworfen wird.

(V) Die Nichteinhaltung dieser Positionierung und des «Anspiel»-Verfahrens führt zu einem unkorrekten «Anspiel».

SPIELFLUSS

Wenn eine Mannschaft zwei (2) «Anspiel»-Verstösse während desselben «Anspiels» begangen hat, muss der Schiedsrichter sofort die verursachende Mannschaft mit einer kleinen Bankstrafe wegen "Spielverzögerung" bestrafen. Diese Strafe wird als kleine Bankstrafe für «Spielverzögerung – unkorrektes Anspiel» ausgesprochen.

Spieler, die zu spät zum Anspielort kommen und sich deshalb beim anschliessenden «Anspiel» nicht auf ihrer Seite befinden, werden einmal im Spiel vom Schiedsrichter verwarnt. Diese Verwarnung wird auch an den Coach des Teams mitgeteilt.

In dieser Situation wird der Center der fehlbaren Mannschaft nicht vom „Anspiel“ ausgeschlossen. Jeder weitere Verstoss führt zu einer kleinen Bankstrafe wegen „Spielverzögerung“ gegen die fehlbare Mannschaft. Diese Strafe wird wie folgt verkündet: „Kleine Bankstrafe wegen ‚Spielverzögerung‘ – Langsames Begeben zum Anspielort.“

Bei der Durchführung eines «Anspiels» an einem der neun (9) Anspiel-Punkte auf der Spielfläche darf kein Spieler, der sich beim «Anspiel» befindet, einen gegnerischen Spieler mit dem eigenen Körper oder mit dem Schläger berühren, es sei denn, er spielt den Puck, nachdem das «Anspiel» ausgeführt worden ist.

Bei einem Verstoss gegen diese Regel kann der Schiedsrichter nach eigenem Ermessen eine “Kleine Strafe” oder Strafen gegen den/ die Spieler verhängen, dessen/deren Aktion(en) den «Körperkontakt» verursacht hat.

Dennoch gilt dieser „Körperkontakt“ vor dem Einwurf des Pucks als Verstoss gegen die „Anspiel“-Regeln, und der Linienrichter muss anordnen, dass der Center der fehlbaren Mannschaft ausgewechselt wird.

Eingriffe am «Anspiel» können an jedem der neun (9) Anspielpunkte auf der Spielfläche erfolgen. Da jedoch an den vier (4) Anspielpunkten neben den blauen Linien keine solchen Linien auf das Eis gezeichnet sind, müssen die Linienrichter nach eigenem Ermessen entscheiden, ob ein Verstoss vorliegt oder nicht.

Alle Spieler, ausser den Centern, müssen sich gleichmässig vom Anspielpunkt entfernt positionieren, ähnlich wie sie sich ausserhalb des Anspielkreises für die «Anspiele» in den Endzonen aufstellen.

76.7. ANSPIELPROZESS – SPIELERWECHSEL

Das Auswechseln von Spielern ist erst nach Beendigung des «Anspiels» und der Wiederaufnahme des Spiels erlaubt, es sei denn, es wird eine Strafe verhängt, die sich auf die Spielstärke einer Mannschaft auswirkt.

Stellt ein Spieloffizieller auf dem Eis fest, dass die verteidigende Mannschaft nicht genügend Spieler für das folgende «Anspiel» auf dem Eis hat, wird der Head-Schiedsrichter in der neutralen Zone benachrichtigt, der fehlbaren Mannschaft mitzuteilen, einen oder mehrere weitere Spieler auf das Eis zu schicken.

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass dies als "Hinhaltetaktik" geschieht, verwarnt er den Trainer der fehlbaren Mannschaft. Bei weiteren Verstössen wird eine ‘Kleine Bankstrafe’ wegen «Spielverzögerung» verhängt.

Sollte ein Spieloffizieller auf dem Eis feststellen, dass die angreifende Mannschaft nicht genügend Spieler für das folgende «Anspiel» auf dem Eis hat, fährt der Linienrichter mit der Durchführung des «Anspiels» in der üblichen Weise fort. Die angreifende Mannschaft muss sicherstellen, dass sie zu jeder Zeit die angemessene Anzahl von Spielern auf dem Eis hat.

76.8. ANSPIELPROZESS – ÜBERPRÜFUNG DER ZEIT

Jeder Zeitverlust auf der Spiel- oder Strafzeituhr aufgrund eines falschen «Anspiels» oder eines «Anspiel»-Vergehens muss wiederhergestellt werden. Der Video Review Berater kann konsultiert werden, um sicherzustellen, dass die Zeit korrekt wiederhergestellt worden ist. - ➔ Regel 37.6 – Videoüberprüfung zur Bestimmung der Zeit auf der Uhr

Das Spiel wird nicht durch einen Pfiff eines Spiel-Offiziellen wieder freigegeben. Die Spielzeit beginnt in dem Moment, in dem der Puck ins Spiel gebracht wird, und endet, wenn das Spiel abgepfiffen oder ein Tor erzielt wird.

SPIELFLUSS

REGEL 77 SPIEL- UND PAUSENZEITEN

77.1. SPIELZEITEN

Die Spielzeit beträgt drei (3) zwanzigminütige (20) Spielabschnitte mit einer Ruhepause zwischen den Spielabschnitten.

77.2. PAUSENZEITEN

Das Spiel wird unmittelbar nach jeder Pause, nach Ablauf von fünfzehn (15) Minuten, oder einer von der IIHF festgelegten Zeitspanne fortgesetzt. Die Zeitmessung für die Pause beginnt nach Beendigung des Spielabschnitts (Drittel).

➔ Regel 34 – Spielzeitnehmer.

Um die Zuschauer über die verbleibende Zeit während der Pausen zu informieren, verwendet der Zeitnehmer die elektronische Uhr, um die Länge der Pausen zu veranschaulichen.

77.3. VERZÖGERUNGEN

Falls eine ungewöhnliche Verzögerung weniger als zehn (10) Minuten vor Ende des ersten oder zweiten Drittels auftritt, kann der Schiedsrichter die nächste reguläre Pause sofort einberufen.
Die restliche Spielzeit wird mit der Wiederaufnahme des Spiels abgeschlossen, wobei die Teams die gleichen Tore verteidigen. Danach/ Anschliessend wechseln die Mannschaften die Seiten und setzen das Spiel im folgenden Drittel unverzüglich fort.

REGEL 78 TORE

78.1. TORE UND ASSISTS

Es liegt in der Verantwortung der Schiedsrichter, Tore anzuerkennen und den «Torschützen» und die «Assists» zu melden. Ihre diesbezügliche Entscheidung ist endgültig, ungeachtet des Berichts des Schiedsrichters oder eines anderen Spiel-Offiziellen.
Der offizielle Punktrichter wird in Zusammenarbeit mit dem Statistikpersonal den Torschützen und jeglichen Spieler, welcher ein Assist verdient, bestätigen. Diese Entscheidung ist endgültig und es können nach dem Spiel keine Anpassungen mehr gemacht werden. Die Benützung von Videobilder, um die korrekten Torschützen und Assists zu vergeben ist unerlässlich. Solche Entscheidungen werden strikt in Übereinstimmung mit den Bestimmungen dieser Regel getroffen oder verweigert. Daher ist es unerlässlich, dass der offizielle Punktrichter mit allen Aspekten dieser Regel gründlich vertraut ist; er muss bereit sein, alle Aktionen zu beobachten, die die Vergabe eines Tores oder Assists beeinflussen könnten; und dass er vor allem mit absoluter Unparteilichkeit die Vergabe von Punkten vornimmt oder zurückhält.
Im Falle eines offensichtlichen Fehlers bei der Vergabe eines Tores oder eines Assists, der bereits veröffentlicht wurde, sollte dieser umgehend korrigiert werden, aber Änderungen sollten nicht mehr in die offizielle Ergebnisliste aufgenommen werden, nachdem der Schiedsrichter den Spielbericht unterzeichnet hat. Die Mannschaft, die in den drei (3) Zwanzig-Minuten-Dritteln die meisten Tore erzielt hat, ist der Sieger und erhält drei (3) Punkte in der Rangliste gutgeschrieben.
Wird der Sieger während der regulären Saison in der Verlängerung oder im Penaltyschiessen ermittelt, erhält das siegreiche Team zwei (2) Punkte und das unterlegene Team erhält einen (1) Punkt in der Rangliste gutgeschrieben.

78.2. ANERKANNTE TORE

Ein «Tor» wird demjenigen Spieler gutgeschrieben, der den Puck in das gegnerische Tor befördert hat. Jedes «Tor» zählt einen Punkt in der Statistik des Spielers. Einem Spieler kann nur ein Punkt für ein Tor gutgeschrieben werden.

SPIELFLUSS

78.3. ANERKANNTE ASSISTS

Wenn ein Spieler ein Tor erzielt, wird ein «Assist» dem Spieler oder den Spielern (maximal zwei) gutgeschrieben, der/die den Puck vor dem «Torschützen» berührt, vorausgesetzt, dass kein verteidigender Spieler den Puck zuerst spielt oder «unter Kontrolle» hat.
Jeder «Assist» zählt einen Punkt in der Statistik des Spielers. Einem Spieler kann nur ein Punkt für ein Tor gutgeschrieben werden.

78.4. ERZIELEN EINES TORES

Ein Tor ist erzielt, wenn der Puck mit dem Stock eines Spielers der angreifenden Mannschaft von vorne und unter der Querlatte zwischen die Torpfosten befördert wurde, und zwar vollständig über eine rote Linie in der Breite des Durchmessers der Torpfosten, die auf dem Eis von einem Torpfosten zum anderen gezogen wird, wobei sich der Torrahmen in seiner richtigen Position befindet.
Der Torrahmen wird als "in korrekter Position" gewertet, wenn sich mindestens ein Teil des/der flexiblen Zapfen noch innerhalb des Torpfostens und des Lochs im Eis befindet. Die flexiblen Zapfen können verbogen sein und der Torrahmen gilt immer noch in der korrekten Position, wenn sich mindestens ein Teil des flexiblen Zapfen noch in dem Loch im Eis und im Torpfosten befinden.
Der Torrahmen kann an einem Pfosten (oder an beiden) etwas angehoben sein, aber solange die flexiblen Zapfen noch in den Löchern im Eis und den Torpfosten stecken, gilt der Torrahmen nicht als verschoben.
Wird ein Tor durch einen Schuss einen verteidigenden Spieler ins eigene Tor erzielt, wird dem Spieler der angreifenden Mannschaft, der den Puck zuletzt berührt hat, das Tor gutgeschrieben, aber es wird kein Assist vergeben.
Wird ein Tor durch die verteidigende Mannschaft auf irgendeine andere Art und Weise ins eigene Tor erzielt, wird dem Spieler der angreifenden Mannschaft, der den Puck zuletzt berührt hat, das Tor gutgeschrieben, und es können Assists vergeben werden.
Wenn ein angreifender Spieler den Puck auf irgendeine Weise von seinem Schlittschuh oder Körper ins Netz ablenkt, ist das Tor gültig. Dem Spieler, der den Puck abgelenkt hat, wird das Tor gutgeschrieben.
Wenn ein Spieler den Puck legal in den Torraum der gegnerischen Mannschaft befördert und der Puck frei wird und einem anderen Spieler der angreifenden Mannschaft zur Verfügung steht, ist ein Tor aus diesem Spiel zulässig.

78.5. ABERKANNTE TORE

Aus folgenden Gründen können Tore durch den Schiedsrichter aberkannt und durch den /Speaker» entsprechend verkündet werden:

(I) Wenn der Puck von einem angreifenden Spieler mit irgendeinem Körperteil (ausgenommen Schlittschuhe) gelenkt, geschlagen oder ins Netz geworfen wurde, ausser mit einem Stock. Wenn dies geschieht und es als vorsätzlich angesehen wird, lautet die Entscheidung KEIN TOR. Ein Tor kann nicht erzielt werden, wenn der Puck absichtlich mit irgendeinem Körperteil des angreifenden Spielers in das Netz geschlagen wird ➔ Regel 78.4 – Erzielen eines Tores.

(II) Wenn der Puck mit einer eindeutigen Kickbewegung getreten wird ➔ Regel 49.2 – Kicken.

(III) Wenn der Puck von einem Offiziellen direkt ins Netz abgefälscht wird ➔ Regel 85.4 – Puck streift Offiziellen.

(IV) Wenn ein Tor erzielt wird und sich ein nicht spielberechtigter Spieler auf dem Eis befindet ➔ Regel 68.5 – Aberkanntes Tor.

(V) Wenn ein angreifender Spieler einen Torhüter in seinem Torraum behindert ➔ Regel 69.1 – Behinderung am Torhüter.

(VI) Wenn der Puck nach einem Kontakt mit dem Stock eines angreifenden Spielers, der sich über der Höhe der Querlatte befindet, ins Tor gelangt. Entscheidender Faktor ist, wo der Puck mit dem Stock in Berührung kommt ➔ Regel 80.3 – Aberkanntes Tor.

SPIELFLUSS

(VII) Wenn die Videoüberprüfung die Erzielung eines Tores an einem Ende der Eisfläche bestätigt, muss jedes Tor, das am anderen Ende der Eisfläche während desselben Spiels erzielt wird, aberkannt werden ➔ Regel 37.2 – Videoüberprüfung.

(VIII) Wenn ein Linienrichter dem Schiedsrichter eine doppelte Kleine Strafe für "hohen Stock" oder eine Grosse Strafe meldet, nachdem die fehlbare Mannschaft ein Tor erzielt hat, muss das Tor aberkannt und die entsprechende Strafe verhängt werden ➔ Regel 32.4 – Meldung an den Schiedsrichter.

(IX) Wenn ein Torhüter nach einer Parade mit dem Puck ins Netz gestossen wird ➔ Regel 69.7 – Abpraller und freiliegende Pucks.

(X) Wenn das Tor versehentlich verschoben wird. Der Torrahmen gilt als verschoben, wenn sich einer oder beide Torpfosten nicht mehr in ihren jeweiligen Löchern im Eis befinden oder sich das Tor vollständig von einem oder beiden Zapfen gelöst hat, bevor oder während der Puck die Torlinie überquert. Wenn dies jedoch durch die Aktion eines verteidigenden Spielers verursacht wird, siehe ➔ Regel 63.7 – Zugesprochenes Tor.

(XI) Während einer angezeigten Strafe kann die fehlbare Mannschaft kein Tor erzielen, es sei denn, die nicht fehlbare Mannschaft schiesst den Puck in ihr eigenes Tor. Das bedeutet, dass eine Ablenkung oder eine körperliche Aktion durch einen fehlbaren Spieler zu einem Tor der nicht fehlbaren Mannschaft führen kann, dies aber nicht als zulässiges Tor anerkannt wird. Das Spiel soll nach Möglichkeit unterbrochen werden, bevor der Puck ins Tor gelangt (wann immer möglich) und die angezeigte Strafe wird gegen die fehlbare Mannschaft ausgesprochen;

(XII) Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass das Spiel unterbrochen wurde, auch wenn er noch keine Gelegenheit hatte, das Spiel durch einen Pfiff zu unterbrechen;

(XIII) Ein Tor, das nicht durch die offiziellen Regeln geregelt ist, wird nicht anerkannt.

REGEL 79 HANDPASS

79.1. HANDPASS

Einem Spieler ist es erlaubt, den Puck mit der offenen Hand in der Luft zu stoppen oder zu «schlagen» oder ihn mit der Hand über das Eis zu schieben. Das Spiel wird nicht unterbrochen, es sei denn, die Spiel-Offiziellen auf dem Eis sind der Meinung, dass der Spieler den Puck zu einem Mitspieler gelenkt oder seiner Mannschaft einen Vorteil verschafft hat und anschliessend ein Spieler der fehlbaren Mannschaft in den Besitz und die Kontrolle des Pucks gelangt ist, entweder direkt oder durch Ablenkung von einem Spieler oder Spiel-Offiziellen.

Wenn nach Ansicht der Schiedsrichter auf dem Eis der Puck von der Hand eines Spielers abgefälscht wurde und die Mannschaft dadurch keinen Vorteil erlangt hat, stellt dies im Sinne dieser Regel keinen Regelverstoss dar.

Für Verstösse im Zusammenhang mit dem «Schliessen der Hand um dem Puck», siehe Umgang mit dem Puck:
➔ Regel 67 – Handling Puck.

79.2. VERTEIDIGUNGSZONE

Das Spiel wird nicht für einen Handpass von Spielern in ihrer eigenen Verteidigungszone unterbrochen. Der Ort an dem der Puck entweder von dem Spieler, der den Handpass macht, oder dem Spieler, der den Puck durch den Handpass erhält, berührt wird, bestimmt die Zone in der er sich befindet.

SPIELFLUSS

79.3. ANSPIELORT

Bei einem Handpass-Vergehen findet das darauffolgende «Anspiel» am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone statt, in der das Vergehen begangen wurde. Es sei denn, die fehlbare Mannschaft erlangt einen räumlichen Vorteil, dann findet das «Anspiel» am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone statt, in der die Spielunterbrechung stattgefunden hat, sofern die Regeln nichts anderes vorsehen. Bei einem Handpass-Vergehen einer Mannschaft in ihrer Angriffszone, wird das folgende «Anspiel» an einem der Anspielpunkte in der neutralen Zone ausserhalb der blauen Linie der verteidigenden Mannschaftdurchgeführt.

REGEL 80 SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

80.1. SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

Es ist verboten, den Puck mit einem Stock über die normale Schulterhöhe hinaus zu spielen. Wenn ein Puck mit einem «hohen Stock» gespielt wird und anschliessend in den «Besitz und die Kontrolle» eines Spielers der fehlbaren Mannschaft gelangt (einschliesslich des Spielers, der den Puck gespielt hat), entweder direkt oder durch Ablenkung von einem Spieler oder Spiel-Offiziellen, so ist das Spiel durch einen Pfiff zu unterbrechen.

Wurde ein Puck mit einem "hohen Stock" berührt, darf das Spiel fortgesetzt werden, sofern:

(I) Der Puck zu einem Gegner gespielt wird (wenn ein Spieler den Puck zu einem Gegner spielt, muss der Schiedsrichter das Spiel durch sofortiges «Auswinken» wieder freigeben - andernfalls wird das Spiel unterbrochen).

(II) Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Puck ins eigene Tor befördert, so ist das Tor gültig.

Es ist verboten, den Puck auf dem Schlägerblatt ("Lacrosse-Stil") oberhalb der normalen Schulterhöhe zu halten und ein Spielunterbruch ist die Folge. Wird dies von einem Spieler bei der Ausführung eines «Penalty-Schusses» oder beim «Penalty-Shootout» gemacht, wird die Ausführung sofort gestoppt und als abgeschlossen betrachtet.

➔ Regel 60 – Hoher Stock.

80.2. ANSPIELORT

Wenn das Spiel wegen «spielen des Pucks mit hohem Stock» unterbrochen wird, findet das darauffolgende «Anspiel» am nächsten Ort mit dem geringsten «räumlichen Vorteil» gegen die fehlbare Mannschaft, entweder dort wo der Puck illegal angenommen wurde, oder dort wo die fehlbare Mannschaft den Puck mit hohem Stock zuletzt gespielt hat, statt.

Wenn die angreifende Mannschaft eine Verfehlung begeht und das Spiel unterbrochen wird, während sich der Puck in der Angriffszone befindet, muss das folgende «Anspiel» auf den nächstgelegenen Anspielpunkt in der Neutralen Zone verlegt werden.

80.3. ABERKANNTES TOR

Verursacht ein angreifender Spieler, dass der Puck in das gegnerische Tor gelangt, indem er den Puck über der Höhe der Querlatte berührt, entweder direkt oder abgefälscht von einem Spieler oder Spiel-Offiziellen, wird das Tor nicht anerkannt. Entscheidend ist, wo der Puck Kontakt mit dem Stock hat.

Wenn der Puck den Stock auf Höhe der Querlatte oder darunter berührt und ins Tor geht, ist dieses Tor gültig.

Ein Tor, das durch einen verteidigenden Spieler erzielt wird, der den Puck mit seinem Stock über der Höhe der Querlatte des Torrahmens ins eigene Tor spielt, ist gültig.

SPIELFLUSS

REGEL 81 ICING

81.1. ICING

Für die Zwecke dieser Regel teilt die rote Mittellinie das Spielfeld in zwei Hälften. Sollte ein Spieler einer Mannschaft, die gleich oder stärker besetzt ist «(Powerplay)», den Puck aus der eigenen Hälfte des Eises über die Torlinie der gegnerischen Mannschaft hinaus schiessen, schlagen oder ablenken, wird das Spiel unterbrochen. Bei abgefälschten Pucks gilt dies nur, wenn der Puck ursprünglich von der fehlbaren Mannschaft über das Eis gespielt wird.

Für die Zwecke dieser Regel wird der Punkt der letzten Berührung des Pucks durch die Mannschaft, die im Besitz des Pucks ist, herangezogen, um festzustellen, ob ein Icing stattgefunden hat oder nicht. Die Mannschaft in Puckbesitz muss also «die rote Mittellinie erreichen», damit ein Icing annulliert werden kann. «Das Erreichen der Mittellinie» bedeutet, dass der Puck mit dem Stock des Spielers (nicht mit dem Schlittschuh des Spielers) die rote Mittellinie berühren muss, um ein mögliches Icing zu annullieren.

Für die Auslegung dieser Regel sind zwei Beurteilungen für «Icing des Pucks» erforderlich.

Der Linienrichter muss zuerst feststellen, ob der Puck die Torlinie überqueren wird. Sobald der Linienrichter feststellt, dass der Puck die Torlinie überqueren wird, wird die Beurteilung «Icing» durch die Feststellung abgeschlossen, welcher Spieler (Angreifer oder Verteidiger) den Puck zuerst berühren wird.

Diese Entscheidung des Linienrichters wird spätestens in dem Moment getroffen, in dem der erste Spieler den Anspielpunkt in der Endzone erreicht, wobei der Schlittschuh des Spielers der entscheidende Faktor ist. Sollte der Puck so über das Eis geschossen werden, dass er der Bande entlang auf die andere Seite und/oder zurück in Richtung der Anspielpunkte der Endzone gelangt, gilt das gleiche Verfahren, indem der Linienrichter in einem ähnlichen Abstand, wie zu den Endanspielpunkten, feststellt, wer den Puck zuerst berühren kann.

Zur Klarstellung: Der entscheidende Faktor ist, welcher Spieler den Puck zuerst berührt, und nicht, welcher Spieler zuerst die Anspielpunkte in der Endzone erreicht.

Wenn das «Rennen um den Puck» zu knapp ist, um zu entscheiden, welcher der erste Spieler die Anspielpunkte in der Endzone erreicht, wird auf «Icing» entschieden. Wenn der Puck einen Spiel-Offiziellen trifft oder durch diesen abgelenkt wird, wird ein mögliches «Icing» nicht automatisch aufgehoben.

Wenn es kein «Rennen um den Puck» gibt, wird das Spiel nicht wegen Icing unterbrochen, bis ein verteidigender Spieler die blaue Linie zu seiner Verteidigungszone und der Puck die Torlinie (nicht zwischen den Torpfosten) überquert hat.

81.2. ICING – ANSPIELORT

Nach einem «Icing» hat die angreifende Mannschaft die Wahl, an welchem Endanspielpunkt das nächste «Anspiel» stattfinden soll.

Unterlässt es die verteidigende Mannschaft nach Ansicht des Schiedsrichters absichtlich, den Puck sofort zu spielen, wenn sie dazu in der Lage ist, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und ordnet das nächste Anspiel auf dem Anspielpunkt an, der dem Tor der schuldigen Mannschaft am nächsten liegt.

Wenn der Linienrichter fälschlicherweise ein «Icing» gepfiffen hat (unabhängig davon, ob ein Team «in Unterzahl» ist), findet das nächste Anspiel in der Spielfeldmitte statt.

81.3. TORHÜTER

Täuscht der Torhüter nach Ansicht des Linienrichters vor, den Puck zu spielen, oder läuft in Richtung des Pucks zu irgendeinem Zeitpunkt während eines angezeigten Icing's, wird das «angezeigte Icing» abgewunken und das Spiel fortgesetzt.
Wenn jedoch ein Torhüter den Torraum verlässt, und sich zur Spielerbank begibt, um sich durch einen zusätzlichen Angreifer zu ersetzen und in

SPIELFLUSS

keiner Weise versucht, den Puck zu spielen, bleibt das «angezeigte Icing» bestehen.
Befindet sich der Torhüter vor Abgabe des Schusses vor seinem Torraum und zieht sich einfach in seinen Torraum zurück, ohne zu versuchen, den Puck zu spielen oder dies vorzutäuschen, bleibt das «angezeigte Icing» bestehen.

81.4. SPIELERWECHSEL BEI ICING

Einem Team, das gegen die Icing-Regel verstösst, ist es nicht erlaubt, vor dem darauffolgenden «Anspiel» seine Spieler auszuwechseln. Einer Mannschaft ist es jedoch erlaubt, einen Spieler auszuwechseln, wenn ein Torhüter für einen zusätzlichen Angreifer eingewechselt wurde, einen verletzten Spieler oder einen Spieler mit gebrochenem Schlittschuh, oder wenn eine Strafe verhängt wurde, die sich auf die Spielstärke einer der beiden Mannschaften beeinflusst. Die Beurteilung der Anzahl Spieler auf dem Eis wird vorgenommen, wenn der Puck den Stock des fehlbaren Spielers verlässt.

81.5. KEIN ICING

Wenn der Puck geschossen wird und vom Körper oder Stock eines Gegners in der eigenen Spielhälfte abprallt, so dass der Puck die gegnerische Torlinie überschreitet, gilt dies als «kein Icing».
Wird ein Puck von einer Mannschaft aus der eigenen Hälfte des Eises geschossen und mehrmals abgefälscht, bevor er die rote Mittellinie überquert, wird das Icing annulliert, wenn mindestens eine dieser Ablenkungen von einem gegnerischen Spieler verursacht wurde.
Wenn der Puck während des Anspiels direkt von einem der beiden anspielenden Spieler über die Torlinie auf der gegenüberliegenden Seite des Eises gelangt, gilt dies nicht als Verstoss gegen diese Regel.
Wenn nach Meinung des Linienrichters ein Spieler der gegnerischen Mannschaft (mit Ausnahme des Torhüters) den Puck spielen kann, bevor er die eigene Torlinie überquert, dies aber nicht tut, wird das Spiel fortgesetzt und das «angezeigte Icing» wird abgewunken.
Dies gilt auch, wenn die gegnerische Mannschaft während des Spiels einen Spielerwechsel vornimmt, und in der Lage wäre, den Puck zu spielen, sich aber dafür entscheidet, dies nicht zu tun, um nicht wegen «zu vieler Spieler auf dem Eis» bestraft zu werden. Das «Icing» sollte abgewunken werden.
Berührt der Puck vor oder nach dem Überqueren der Torlinie einen Teil eines Spielers der gegnerischen Mannschaft, einschliesslich seiner Schlittschuhe oder seines Stocks, oder berührt er einen Teil des Torhüters der gegnerischen Mannschaft, einschliesslich seiner Schlittschuhe oder seines Stocks, zu irgendeinem Zeitpunkt vor oder nach dem Überqueren der Torlinie, so gilt dies als «kein Icing».
Wenn ein Torhüter irgendeine Aktion unternimmt, um den Puck von der Rückseite des Tor-Netzes zu entfernen, wird auf «kein Icing» entschieden.

81.6. ICING – ANZAHL SPIELER

Wurde der Puck von einem Spieler einer Mannschaft geschossen, die in Unterzahl spielt, wird das Spiel fortgesetzt und es wird «kein Icing» angezeigt.

Wenn ein Team infolge einer Strafe in Unterzahl ist und die Strafe abläuft, wird die Entscheidung, ob ein "Icing" vorliegt, in dem Moment getroffen, in dem die Strafe abläuft. Verlässt der Puck vor Ablauf der Strafe die Schaufel, liegt kein "Icing"-Verstoss vor. Der Umstand, dass der bestrafte Spieler auf der Strafbank bleibt, ändert nichts an der Entscheidung.

REGEL 82 SPIELERWECHSEL

82.1. SPIELERWECHSEL

Nach der Spielunterbrechung stellt die Gastmannschaft unverzüglich eine spielbereite Aufstellung auf dem Eis auf, und von diesem Zeitpunkt an bis zur Wiederaufnahme des Spiels darf keine Auswechslung vorgenommen werden. Die Heimmannschaft kann dann jede beliebige Auswechslung vornehmen, ausser in Fällen nach einem «Icing», das nicht zu einer Spielverzögerung führt.

SPIELFLUSS

«Eine Aufstellung auf das Eis bringen» bedeutet, dass beide Mannschaften innerhalb des Zeitrahmens für den Linienwechsel die volle Anzahl von Spielern (und nicht mehr) aufstellen.

Verzögert eine der beiden Mannschaften den Spielerwechsel, so weist der Schiedsrichter die fehlbare(n) Mannschaft(en) an, sofort ihre Positionen einzunehmen und es werden keine weiteren Spielerwechsel mehr zugelassen.

Wenn eine Auswechslung gemäss der oben genannten Regel vorgenommen worden ist, darf bis zum Spielbeginn keine weitere Auswechslung mehr vorgenommen werden.

Sobald der Linienwechsel abgeschlossen ist, sind keine weiteren Auswechslungen von Spielern erlaubt, bis das «Anspiel» korrekt abgeschlossen ist und das Spiel wieder aufgenommen worden ist. Es sei denn, es werden eine oder mehrere Strafen verhängt, die die «Spielerstärke auf dem Eis» einer oder beider Mannschaften beeinflussen. Dies kann Strafen beinhalten, die nach dem Linienwechsel und vor dem «Anspiel» verhängt werden, oder aufgrund einer Strafen, die wegen eines Verstosses gegen das «Anspiel» verhängt wurden - siehe Regel 82.2 - Linienwechsel - Verfahren.

Eine Mannschaft, die gegen die ➔ Regel 63.8 – Spielverzögerung oder ➔ Regel 81 – Icing, verstösst, darf vor dem folgenden

«Anspiel» keine Spieler-Auswechslungen vornehmen. Einer Mannschaft ist es jedoch erlaubt, einen Spieler auszuwechseln, wenn ein Torhüter für einen zusätzlichen Angreifer eingewechselt wurde, einen verletzten Spieler ersetzt, oder wenn eine Strafe verhängt wurde, die sich auf die Spielstärke einer der beiden Mannschaften auswirkt. Die Beurteilung der Anzahl Spieler auf dem Eis wird vorgenommen, wenn der Puck den Stock des fehlbaren Spielers verlässt.

Die Auswechslung von Torhütern während eines Spiels erfolgt innerhalb des gleichen Zeitrahmens wie ein regulärer Linienwechsel. Dem Torhüter, der von der Bank kommt, wird keine zusätzliche Zeit gewährt, es sei denn, ein Torhüter ist / hat sich verletzt.

82.2. SPIELERWECHSEL – VORGEHEN

Nach einer Spielunterbrechung führen die Schiedsrichter das folgende Verfahren zum Linienwechsel strikt durch, sobald sie festgestellt haben, dass dieses Verfahren beginnen kann:

(I) Der Schiedsrichter gibt der Gastmannschaft bis zu fünf (5) Sekunden Zeit, um ihren Linienwechsel vorzunehmen.

(II) Der Schiedsrichter hebt die Hand, um anzuzeigen, dass die Gastmannschaft keine weiteren Wechsel mehr vornimmt und die Heimmannschaft mit ihrem Linienwechsel beginnt.

(III) Der Schiedsrichter gibt der Heimmannschaft bis zu acht (8) Sekunden Zeit, um einen Linienwechsel vorzunehmen.

(IV) Der Schiedsrichter senkt die Hand, um anzuzeigen, dass die Heimmannschaft keine weiteren Wechsel mehr vornimmt.

(V) Jeder Versuch einer der beiden Mannschaften, nach dem Signal des Schiedsrichters, weitere zusätzliche Spieler auf das Eis zu schicken oder zusätzliche Spielerwechsel vorzunehmen, ist nicht erlaubt. Der Schiedsrichter schickt die Spieler, die versucht haben zu wechseln, zurück auf ihre Spielerbank. Der Schiedsrichter verwarnt dann die fehlbare Mannschaft (über den Trainer) und weist sie darauf hin, dass jeder weitere Verstoss während des restlichen Spiels, einschliesslich der Verlängerung, eine kleine Bankstrafe wegen «Spielverzögerung» nach sich zieht. Diese Strafe wird als «Kleine Bankstrafe» wegen «Spielverzögerung - unkorrekter Linienwechsel» ausgesprochen.

(VI) Der Linienrichter, der das «Anspiel» durchführt, pfeift (nachdem der Schiedsrichter die Hand für den Linienwechsel gesenkt hat), um anzuzeigen, dass alle Spieler innerhalb von fünf (5) Sekunden in Position und korrekt für das «Anspiel» bereit sein müssen. Das «Anspiel» wird dann gemäss ➔ Regel 76 – Anspiele durchgeführt.

SPIELFLUSS

(VII) Spieler, die sich (nach dem fünf-Sekunden Warnpfiff des Linienrichters) zu langsam zum Anspielpunkt begeben oder die sich in einer Offside-Position für das folgende «Anspiel» befinden, werden vom Schiedsrichter einmal im Spiel verwarnt.

(VIII) Diese Verwarnung wird auch dem Trainer der fehlbaren Mannschaft erteilt. In dieser Situation wird der Center der fehlbaren Mannschaft nicht vom Anspiel weggeschickt. Bei jedem weiteren Verstoss erhält die fehlbare Mannschaft eine Kleine Bankstrafe wegen «Spielverzögerung».

(IX) In den letzten zwei (2) Minuten der regulären Spielzeit und in der/den Verlängerung(en) gelten die Punkte (VI) und (VII) von oben nicht. Der Linienrichter gibt den Mannschaften eine angemessene Zeit, um sich für das folgende «Anspiel» vorzubereiten, nachdem die Punkte (I) bis (V) von oben ausgeführt wurden.

82.3. SPIELERWECHSEL – KLEINE BANKSTRAFE

Die Heimmannschaft hat das Recht auf den «letzten Wechsel». Das bedeutet, dass der Trainer des Gastteams seine Spieler zuerst auf das Eis bringen muss, danach muss der Trainer des Heimteams dies tun. Wenn eine der beiden Mannschaften ihre Wechsel nicht rechtzeitig vornimmt, wird der Schiedsrichter den Wechsel nicht zulassen.

Die Nichteinhaltung oder Verspätung einer der beiden Mannschaften oder ein absichtlicher Fehler dieser Regel führt zunächst zu einer Verwarnung durch den Schiedsrichter und anschliessend wird für jeden weiteren Verstoss eine kleine Bankstrafe wegen «Spielverzögerung» ausgesprochen. Die Spieler müssen sich direkt zum Anspielort begeben, um am darauffolgenden Anspiel teilzunehmen. Jeder Versuch, das Spiel durch Hinauszögern oder andere unnötige Aktionen einer der beiden Mannschaften zu verzögern, führt zu einer kleinen Bankstrafe wegen «Spielverzögerung». Diese Strafe wird als «Kleine Bankstrafe» für «Spielverzögerung» - Langsames Fortschreiten zum «Anspielort (oder langsames Fortschreiten zur Spielerbank)» ausgesprochen.

Wenn ein Spieler während des Spiels das Eis verlässt und durch einen Ersatzspieler ersetzt werden möchte, muss er dies bei der Spielerbank tun und nicht durch einen anderen Ausgang, der sich auf dem Eis befindet. Bei einem Verstoss ist dies kein korrekter Spielerwechsel und wird daher mit einer kleinen Bankstrafe bestraft.

REGEL 83 ABSEITS

83.1. ABSEITS

Die Spieler der angreifenden Mannschaft dürfen nicht vor dem Puck in die Angriffszone vorstossen.

Die Position der Schlittschuhe des Spielers und nicht die seines Stocks ist in allen Fällen ausschlaggebend für die Entscheidung über ein «Offside».

Ein am Spiel beteiligter Spieler steht im «Offside», wenn sich beide Schlittschuhe vollständig über der Vorderkante der blauen Linie befinden. Ein Spieler ist nicht im «Offside», wenn einer seiner Schlittschuhe die blaue Linie berührt oder auf seiner «eigenen Seite» der Linie steht, wenn der Puck die Vorderkante der blauen Linie vollständig überquert. Im Sinne dieser Regel ist unter einem „Schlittschuh“ ausschliesslich die Kufe des Schlittschuhs zu verstehen.

Die «eigene Seite» der Linie wird durch eine «Ebene» der Blauen Linie definiert, die sich von der Vorderkante der Blauen Linie nach oben erstreckt. Wenn der Schlittschuh eines Spielers die «Ebene» noch nicht verlassen hat, bevor der Puck die Vorderkante der blauen Linie vollständig überquert hat, gilt der Spieler als nicht im «Offside».

Wenn während einer verzögerten Abseitsposition ein angreifender Spieler in der Angriffszone sich entscheidet, zu seiner Spielerbank (die sich in die Angriffszone erstreckt) zu begeben, um durch einen Mitspieler ersetzt zu werden, gilt er als aus der Zone, sobald beide Schlittschuhe das Eis verlassen haben und der Linienrichter entscheidet, dass er die Eisfläche verlassen hat.

Ein Spieler, der den Puck kontrolliert und die Linie vor dem Puck überquert, gilt nicht als «Offside», vorausgesetzt, er hat den Puck mit seinem Stock „im Besitz und unter Kontrolle“, bevor beide Schlittschuhe die Vorderkante der blauen Linie vollständig überquert haben.

SPIELFLUSS

Es ist zu beachten, dass die Position der Schlittschuhe des Spielers zwar ausschlaggebend dafür ist, ob sich ein Spieler im «Offside» befindet.

Die Frage über ein «Offside» stellt sich jedoch erst dann, wenn der Puck die vordere Kante der Blauen Linie vollständig überquert hat. Erst zu diesem Zeitpunkt ist die Entscheidung zu treffen.

Wenn ein Spieler den Puck legal in die eigene Verteidigungszone bringt, passt oder spielt, während sich ein Spieler der gegnerischen Mannschaft in der entsprechenden Verteidigungszone aufhält, wird das «Offside» ignoriert und das Spiel wird fortgesetzt.

83.2. ABSEITS – ABLENKER / ABPRALLER

Für die Zwecke dieses Abschnitts wird festgelegt, dass ein angreifender Spieler den Puck in die Angriffszone gespielt hat.
Wenn ein verteidigender Spieler den Puck aus seiner Verteidigungszone heraus befördert und der Puck von einem verteidigenden Spieler, in der Neutralen Zone, in die Verteidigungszone zurückprallt, ist es allen angreifenden Spieler erlaubt, den Puck zu spielen. Jede Aktion eines angreifenden Spielers, die eine «Ablenkung/Abpraller» von einem verteidigenden Spieler in der Neutralen Zone zurück in die Verteidigungszone verursacht (z.B. Stockcheck, Bodycheck, Körperkontakt), wird vom Linienrichter als «verzögertes Offside» gewertet. Ein Puck, der von einem Spiel-Offiziellen, der sich in der Neutralen Zone befindet, in die Verteidigungszone zurückprallt, wird als «Offside» (bzw. «verzögertes Offside», je nach Fall) angezeigt.
Ein Puck, der von einem angreifenden Spieler ausserhalb der blauen Linie in die Angriffszone abgelenkt wird, unabhängig davon, wer ihn ursprünglich oder von wo aus er gespielt wurde, wird als «Offside» oder «verzögertes «Offside» gewertet.
Ein Puck, der von der angreifenden Mannschaft gespielt wird und von irgendeinem Spieler abgelenkt wird, wird als «Offside» oder «verzögertes Offside» gewertet.

83.3. VERZÖGERTES ABSEITS

Eine Situation, in welcher ein angreifender Spieler (oder mehrere) den Puck über die offensive blaue Linie gespielt hat (haben), jedoch die verteidigende Mannschaft in der Lage ist, den Puck aus ihrer Verteidigungszone zu spielen, ohne Verzögerung oder Kontakt durch einen angreifenden Spieler oder angreifende Spieler die auf dem Weg sind die Angriffszone zu verlassen.
Bei einem verzögerten «Offside» senkt der Linienrichter den Arm, annulliert den «Offside»-Verstoss und lässt das Spiel weiterlaufen, wenn:

(I) Alle Spieler der fehlbaren Mannschaft müssen die Angriffszone verlassen (Schlittschuhkontakt mit der blauen Linie, das «3D-Offside» kommt nicht zum Zuge), bevor die angreifenden Spieler wieder erlaubt ist, in die Angriffszone einzudringen, oder

(II) Die verteidigende Mannschaft passt oder bringt den Puck in die neutrale Zone.

Wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft während des «verzögerten Offsides» den Puck berührt, oder versucht, in den Besitz eines freien Pucks zu gelangen, den verteidigenden Puck-Träger weiter in die eigene Zone zurückdrängt oder im Begriff ist, Körperkontakt mit dem Puck-Träger herzustellen, unterbricht der Linienrichter das Spiel wegen «Offside».
Wenn sich ein angreifender Spieler in der Angriffszone während eines «verzögerten Offside» zu seiner Spielerbank begibt (die in die Angriffszone hineinragt), um sich durch einen Mitspieler ersetzen zu lassen, so gilt die Zone als verlassen, wenn beide Schlittschuhe das Eis verlassen haben. Der Linienrichter entscheidet anschliessend, dass der Spieler die Spielfläche verlassen hat.
Wenn der Ersatzspieler das Eis in der Angriffszone betritt, während das «verzögerte Offside» noch in Kraft ist, muss auch er die Angriffszone verlassen. Sobald alle angreifenden Spieler die Angriffszone verlassen haben und der Linienrichter seinen Arm für das «verzögerte Offside» gesenkt hat, dürfen alle angreifenden Spieler die Angriffszone legal betreten und dem Puck nachgehen.

83.4. ABERKANNTES TOR – ABSEITS

Wenn der Puck in die Angriffszone geschossen wird und dadurch ein «verzögertes Offside» entsteht, darf das Spiel entsprechend den geltenden Regeln für das «Verlassen der Zone» fortgesetzt werden.

SPIELFLUSS

Gelangt der Puck durch diesen Schuss in das Tor der verteidigenden Mannschaft, entweder direkt oder durch den Torhüter, einen Spieler, die Bande, die Scheibe, einen Ausrüstungsgegenstand oder einen Spiel-Offiziellen auf dem Eis, wird das Tor aberkannt, da die ursprüngliche Abgabe des Pucks im «Offside» war.

Die Tatsache, dass die angreifende Mannschaft die Zone «verlassen» hat, bevor der Puck ins Tor gelangt ist, hat keinen Einfluss auf diese Entscheidung. Das «Anspiel» wird am Anspielpunkt in der Zone durchgeführt, die dem Ausgangspunkt des Schusses am nächsten liegt und der fehlbaren Mannschaft den geringsten «räumlichen Vorteil» verschafft.

Die einzige Möglichkeit für die angreifende Mannschaft, in einer Situation mit «verzögertem Offside» ein Tor zu erzielen, ist, wenn die verteidigende Mannschaft den Puck ins eigene Tor schiesst oder befördert, ohne dass die angreifende Mannschaft eingreift oder den Puck berührt.

Ausser in Situationen, in denen ein «verzögertes Offside» vorliegt und der Puck ins Tor geht oder aufgrund einer erfolgreichen Coach's Challenge, kann kein Tor nachträglich wegen eines «Offside»-Vergehens aberkannt werden, mit Ausnahme des menschlichen Faktors beim Abpfiff.

➔ Regel 38 – Coach's Challenge.

83.5. COACH'S CHALLENGE – ABSEITS

➔ Regel 38 – Coach's Challenge.

83.6. ANSPIELORT – ABSEITS

Bei einem Verstoss gegen diese Regel wird das Spiel unterbrochen und der Puck wird in der Neutralen Zone an der Stelle «eingeworfen», die der Angriffszone der verursachenden Mannschaft am nächsten liegt, wenn der Verstoss darauf zurückzuführen ist, dass die angreifende Mannschaft den Puck über die blaue Angriffslinie getragen hat, oder von der Stelle in der Neutralen Zone, die dem Ausgangspunkt des Schusses oder Passes am nächsten liegt (auch wenn dieser von einem angreifenden oder verteidigenden Spieler oder einem Spiel-Offiziellen abgefälscht wurde).
Bei jeder «verzögerten Offside-Situation», einschliesslich eines «absichtlichen Offside», hebt der Linienrichter den Arm ohne Pfeife. Die Spiel-Offiziellen lassen das Spiel weiterlaufen, und wenn es zu einem Spielunterbruch kommt, gibt es vier mögliche Anspielstelle:

(I) Wenn der Puck über die blaue Linie gebracht wird – «Anspiel» ausserhalb der blauen Linie.

(II) Bei einem Schuss in die Angriffszone (oder Fehlpass) - nächstgelegener Anspielpunkt in der Zone, aus der der Pass oder Schuss kam, der der fehlbaren Mannschaft den geringsten «räumlichen Vorteil» verschafft (auch wenn der Schuss von einem angreifenden oder verteidigenden Spieler oder einem Spieloffizieller abgelenkt wurde).

(III) Wenn der verteidigende Spieler von einem angreifenden Spieler bedrängt oder gecheckt wird - nächstgelegener Anspielpunkt in der Zone, aus der der Pass oder Schuss kam, der der fehlbaren Mannschaft den geringsten «räumlichen Vorteil» verschafft (auch wenn der Schuss von einem angreifenden oder verteidigenden Spieler oder einem Spieloffizieller abgelenkt wurde).

(IV) Wenn es sich um ein «absichtliches Offside» handelt - Anspielpunkt in der Endzone der fehlbaren Mannschaft.

Wenn der Linienrichter ein «verzögertes Offside» signalisiert und ein verteidigender Spieler den Puck direkt über das Schutzglas aus dem Spielfeld schiesst, wird das folgende «Anspiel» an einem der Endanspielpunkte in der Verteidigungszone durchgeführt. Der verteidigende Spieler erhält eine Kleine Strafe.

➔ Regel 63 – Spielverzögerung.

SPIELFLUSS

Wenn der Linienrichter ein «verzögertes Abseits» signalisiert und der ursprüngliche Schuss von einem verteidigenden Spieler abgefälscht wird und aus dem Spiel geht, findet das folgende «Anspiel» am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone statt, aus der der Puck geschossen wurde.

Wenn die verteidigende Mannschaft in der Verteidigungszone bestraft werden soll und der Linienrichter gleichzeitig ein «verzögertes Offside» gegen die angreifende Mannschaft signalisiert, wird das folgende «Anspiel» an einem der Endanspielpunkte in der Verteidigungszone durchgeführt.

83.7. ABSICHTLICHES ABSEITS

Ein «absichtliches Offside» ist ein Offside, das mit dem Ziel begangen wird, eine Spielunterbrechung herbeizuführen, unabhängig davon, ob eine der beiden Mannschaften «in Unterzahl» spielt.

Wenn der Linienrichter der Meinung ist, dass ein «absichtliches Offside» gespielt wurde, findet das darauffolgende Anspiel am Endanspielpunkt in der Verteidigungszone der fehlbaren Mannschaft statt.

Wenn ein Spieler der fehlbaren Mannschaft den Puck absichtlich berührt, um eine Spielunterbrechung herbeizuführen, während ein «verzögertes Offside» signalisiert wird, entscheidet der Linienrichter auf «absichtliches Offside».

Wenn der Linienrichter der Meinung ist, dass der/die angreifende(n) Spieler sich bemühen, die Angriffszone zu verlassen und sie sich, zum Zeitpunkt des Schussen in die Angriffszone, in unmittelbarer Nähe der blauen Linie befinden, wird das Spiel nicht als «absichtliches Offside» gewertet.

REGEL 84 TÄTIGKEITEN WÄHREND DER VERLÄNGERUNG

84.1. TÄTIGKEITEN WÄHREND DER VERLÄNGERUNG – ROUND ROBIN ODER VORRUNDEN-SPIEL

Wenn am Ende der drei (3) regulären Dritteln von zwanzig (20) Minuten in einem Einzelrundenspiel einer IIHF-Meisterschaft oder in der Vorrunde einer IIHF-Meisterschaft der höchsten Kategorie der Spielstand zwischen den beiden (2) Mannschaften unentschieden ist, spielen die Mannschaften eine "Sudden Death"-Verlängerung von maximal fünf (5) Minuten, wobei die Mannschaft, die zuerst ein Tor erzielt, zum Sieger erklärt wird.

Die Verlängerung wird mit einer Mannschaftsstärke von drei (3) Feldspielern und einem (1) Torhüter gespielt.

Die Verlängerung beginnt nach einer dreiminütigen (3) Pause, in der die Eisfläche durch das Arenapersonal «geschaufelt» wird (nach dem gleichen Verfahren wie während der «Fernseh-Werbepausen»). Nach Beendigung der Pause wird die Uhr auf 5:00 Minuten ein gestellt und die Verlängerung beginnt sofort. Die Mannschaften wechseln die Seiten nicht.

Die Spieler bleiben, während der 3-minütigen (3) Pause, in der das «Schaufeln» der Eisfläche stattfindet, auf ihren jeweiligen Spielerbänken. Die Torhüter müssen sich während dieser Pause zu ihren jeweiligen Spielerbänken begeben, während die bestraften Spieler auf der Strafbank bleiben müssen.

Verlässt ein bestrafter Spieler die Strafbank, wird er von den Spiel-Offiziellen sofort zurückgeschickt, ohne dass eine zusätzliche Strafe verhängt wird. Es sei denn, er begeht einen Verstoss gegen eine andere Regel. Den Mannschaften ist es nicht gestattet, sich während dieser Zeit in die Umkleidekabine zu begeben.

84.2. VERLÄNGERUNG ZUSÄTZLICHER ANGREIFER

Einer Mannschaft ist es erlaubt, in der Verlängerung seinen Torhüter zugunsten eines zusätzlichen Feldspielers auszuwechseln.

SPIELFLUSS

84.3. VERLÄNGERUNG STRAFEN

Wenn die reguläre Spielzeit endet und die Mannschaften 5 gegen 3 spielen, beginnen die Mannschaften die Verlängerung mit 5 gegen 3. Sobald die Spielstärke 5 gegen 4 oder 5 gegen 5 erreicht, wird die Spielstärke beim nächsten Spielunterbruch auf 4 gegen 3 bzw. 3 gegen 3 angepasst.

Wenn die reguläre Spielzeit endet und die Mannschaften 4 gegen 4 spielen, beginnen die Mannschaften in der Verlängerung mit 3 gegen 3. Sobald die Spielstärke 4 gegen 4 erreicht, wird die Spielstärke beim nächsten Spielunterbruch auf 3 gegen 3 angepasst. Wenn die reguläre Spielzeit endet und die Mannschaften 3 gegen 3 spielen, beginnt die Verlängerung 3 gegen 3. Wenn die Spielstärke 4 gegen 4, 5 gegen 4 oder 5 gegen 5 erreicht, wird die Spielstärke beim nächsten Spielunterbruch entsprechend auf 3 gegen 3 oder 4 gegen 3 angepasst.

Zu keinem Zeitpunkt darf eine Mannschaft weniger als drei (3) Spieler auf dem Eis haben. Dies kann dazu führen, dass ein vierter (4.) und/oder fünfter (5.) Spieler hinzugefügt werden muss, falls Strafen verhängt werden. Wenn eine Mannschaft in der Verlängerung bestraft wird, spielen die Mannschaften 4 gegen 3.

Wenn beide Mannschaften im gleichen Spielunterbruch mit kleinen Strafen bestraft werden (ohne dass andere Strafen in Kraft sind), spielen die Mannschaften mit 3 gegen 3 weiter. Wenn in der Verlängerung eine Mannschaft so bestraft wird, dass ein Zwei-Mann (2)-Vorteil entsteht, dann verbleibt die fehlbare Mannschaft mit drei (3) Feldspielern, während die nicht bestrafte Mannschaft mit fünf (5) Feldspielern weiterspielen darf.

Beim ersten Spielunterbruch, nachdem der Zwei-Mann-Vorteil (2) beendet ist, wird die «numerische Stärke» der Mannschaften wieder entsprechend auf 4 gegen 3 bzw. 3 gegen 3 angepasst.

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang IV – Tabellenübersicht – Tabelle 16.

84.4. PENALTYSCHIESSEN ZUR ERMITTLUNG EINES SIEGERS (SHOOTOUT)

Steht es nach Ablauf der regulären Spielzeit in einem IIHF-Meisterschaftsspiel unentschieden, so spielen die Mannschaften eine Verlängerung mit der in dieser Regel festgelegten Höchstdauer und Spielerzahl, wobei die Mannschaft, die zuerst ein Tor erzielt, zum Sieger erklärt wird. Wird in der Verlängerung kein Tor erzielt, kommt das IIHF-Penaltyschiessen zur Anwendung. Das folgende Verfahren wird angewendet:

(I) Die Penalty-Schüsse werden auf beiden Seiten der Spielfläche ausgeführt. Der vierzehn (14) Meter breite Längsmittelteil der Eisfläche, zwischen den Anspielpunkten in der neutralen und der Endzone, wird vor dem Penaltyschiessen mit der Eismaschine trocken geputzt. Das erfolgt während der Zeit, die benötigt wird, um das Penaltyschiessen entsprechend zu organisieren.

(II) Das Penalty-Verfahren beginnt mit fünf (5) verschiedenen Schützen aus jeder Mannschaft, die abwechselnd schiessen. Die Spieler müssen nicht vorher benannt werden. Teilnahmeberechtigt am «Penalty-Shootout» sind die vier (4) Torhüter und alle Spieler von beiden Mannschaften, die auf dem offiziellen Spielblatt aufgeführt sind, mit Ausnahme der in Artikel 3 unten aufgeführten Punkte.

(III) Spielern deren Strafe nach Ablauf der Verlängerung noch nicht zu Ende ist, ist es nicht erlaubt am Penaltyschiessen teilzunehmen. Sie müssen auf der Strafbank oder in der Spielergarderobe verbleiben. Auch Spieler, die während der Ausführung eines Penalty bestraft werden, müssen sich bis zum Endes des Wettbewerbes auf die Strafbank oder in die Spielergarderobe begeben und sind nicht mehr berechtigt am Penaltyschiessen teilzunehmen.

(IV) Der Schiedsrichter ruft die beiden Mannschaftskapitäne zum Schiedsrichterkreis und wirft eine Münze, um zu bestimmen, welche Mannschaft den ersten Schuss abgibt. Der Gewinner des Münzwurfs hat die Wahl, ob seine Mannschaft als erstes oder zweites schiessen soll.

(V) Die Torhüter verteidigen das gleiche Tor wie in der Verlängerung und verbleiben in ihrem Torraum, während die eigene

SPIELFLUSS

Mannschaft einen Schuss ausführt.

(VI) Die Torhüter der beiden Mannschaften dürfen nach jedem Schuss gewechselt werden.

(VII) Die Schüsse werden ausgeführt in Übereinstimmung mit der ➔ Regel 24 – Penaltyschuss

(VIII) Die Spieler beider Mannschaften schiessen abwechselnd, bis ein entscheidendes Tor erzielt wird. Die restlichen Schüsse werden nicht durchgeführt.

(IX) Steht es nach allen Schüssen jeder Mannschaft immer noch unentschieden, wird das Verfahren mit einem «Tiebreak Shoot-Out» fortgesetzt, mit denselben oder neuen Spielern. Die Mannschaft, die in den ersten fünf Penaltyschüssen den zweiten Schuss abgegeben hat, beginnt den «Tiebreak Shoot-Out». Das Spiel ist beendet, sobald ein Vergleich/Duell zwischen zwei Spielern das entscheidende Tor bringt. Ein und derselbe Spieler kann für jeden Schuss einer Mannschaft im «Tiebreak Shoot-Out» eingesetzt werden.

(X) Der offizielle Punktezähler wird alle Schüsse aufzeichnen und dabei die Spieler, Torhüter und erzielten Tore aufführen.

(XI) Nur das entscheidende Tor zählt für das Endergebnis des Spiels. Es wird der Mannschaft, die das Tor erzielt hat, gutgeschrieben.

(XII) Lehnt eine Mannschaft die Teilnahme am «Penalty-Shootout» ab, wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet und die andere Mannschaft erhält 3 Punkte für einen Sieg. Lehnt ein Spieler die Teilnahme einem Penaltyschuss ab, wird dies als «kein Tor» für seine Mannschaft gewertet.

84.5. ABLAUF VERLÄNGERUNG - PLAYOFF & BRONZE MEDAL GAME

Wenn es am Ende der drei (3) regulären zwanzig (20) Minuten eines Playoff-Spiels, eines Relegationsspiels, eines Platzierungsspiels oder eines Spiels um die Bronzemedaille unentschieden steht, spielen die Mannschaften eine Verlängerung von maximal 10 Minuten, in der die Mannschaft, die das erste Tor erzielt, als Sieger erklärt wird. Die Verlängerung wird mit drei (3) Feldspielern und einem (1) Torwart pro Mannschaft gespielt.

Die Verlängerung beginnt nach einer dreiminütigen Pause, in der das Eis von Stadion-Mitarbeitern nach dem gleichen Verfahren wie bei Fernsehunterbrechungen mit Schaufeln gereinigt wird. Nach Ablauf der Pause wird die Uhr auf 10:00 Minuten zurückgestellt und die Verlängerung beginnt sofort. Die Mannschaften wechseln die Seite nicht.

Die Spieler bleiben während der dreiminütigen Pause, in der die Eisfläche gereinigt wird, auf ihren jeweiligen Spielerbanken.

Die Torhüter müssen während dieser Pause auf ihre jeweiligen Spielerbank gehen; bestrafte Spieler müssen jedoch auf der Strafbank bleiben. Sollte ein bestrafter Spieler die Strafbank verlassen, wird er von den Schiedsrichtern unverzüglich zurückgebracht, ohne dass eine zusätzliche Strafe verhängt wird, es sei denn, der Spieler begeht einen Verstoß gegen eine andere Regel. Die Mannschaften dürfen während dieser Zeit nicht in die Garderoben zurückkehren.

84.6. ABLAUF VERLÄNGERUNG – FINALSPIEL

Wenn es am Ende der drei (3) regulären zwanzig (20) Minuten eines Finalspiels einer Meisterschaft der höchsten Spielklasse unentschieden steht, spielen die Mannschaften eine Verlängerung nach dem Prinzip „Sudden Death“, wobei die Mannschaft, die das erste Tor erzielt, als Sieger erklärt wird. Die Verlängerung(en) wird/werden mit jeweils drei (3) Feldspielern und einem (1) Torwart pro Mannschaft gespielt.

Die Verlängerung beginnt nach einer 15-minütigen Pause, in der das Eis neu gereinigt wird und die Mannschaften in ihre Garderoben zurückkehren. Die Mannschaften wechseln die Seiten nicht.

Wenn es am Ende der ersten Verlängerung immer noch unentschieden steht, wird nach einer 15-minütigen Pause, in der das Eis neu gereinigt wird und die Mannschaften vor Beginn der zweiten Verlängerung in ihre Garderoben zurückkehren, eine zweite Verlängerung

SPIELFLUSS

gespielt. Die Mannschaften wechseln die Seiten.
Wenn es am Ende der zweiten Verlängerung immer noch unentschieden steht, wird nach einer 15-minütigen Pause, in der die Mannschaften in ihre Garderboben zurückkehren, eine dritte Verlängerung gespielt. Die Mannschaften wechseln die Seiten.
Dieses Verfahren wird fortgesetzt, bis ein Sieger feststeht.

REGEL 85 PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES

85.1. PUCK AUSSERHALB DES SPIELFELDES

Wenn der Puck das Eis irgendwo auf der Spielfläche verlässt und irgendein Gegenstand ausserhalb der Spielfläche (ausser den Banden und dem Schutzglas) berührt, wie beispielsweise die Beleuchtung, die Spielzeituhr, oder die Hallenstützen, findet das nächste Anspiel am nächsten Anspielpunkt in der Zone statt, von wo der Puck abgegeben oder aus dem Spielfeld abgelenkt wurde.

Entscheiden die Spiel-Offiziellen auf dem Eis, dass der Schuss oder die Ablenkung, durch welchen der Puck aus dem Spiel geht, aus der neutralen Zone oder der Verteidigungszone kommt, wird das nächste Anspiel an dem Punkt ausgeführt, der dem Ursprung des Schusses oder der Ablenkung am nächsten liegt und der der fehlbaren Mannschaft den geringsten «räumlichen Vorteil» verschafft. Kommt der Puck auf der Oberseite der umgebenden Bande zum Liegen, gilt der Puck als im Spiel und kann legal mit der Hand oder dem Stock gespielt werden.
Wenn der Puck direkt nach dem Anspiel aus dem Spielfeld gespielt wird, unabhängig davon, welcher Spieler den Puck zuletzt berührt hat bleibt das «Anspiel» am gleichen Ort, und keine Mannschaft erhält eine Strafe wegen Spielverzögerung.
Wenn der Puck geschossen wird und mit den Handschuhen oder dem Körper eines über der Spielerbank hängenden Spielers in Berührung kommt, oder wenn der Puck durch eine offene Bankentür auf die Spielerbank gelangt, findet das nächste «Anspiel» am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone statt, von wo aus der Puck geschossen wurde. Trifft der Puck jedoch den Handschuh oder den Körper eines gegnerischen Spielers, der über der Spielerbank der gegnerischen Mannschaft hängt oder durch eine offene Bankentür auf die Spielerbank der gegnerischen Mannschaft gelangt, findet das nächste «Anspiel» in der neutralen Zone neben der gegnerischen Spielerbank statt.
Trifft der Puck auf die gewölbte Scheibe am Ende einer der beiden Spielerbänke, wird das Spiel unterbrochen, wenn dies von einem der Spiel-Offiziellen auf dem Eis beobachtet wird. Die Beurteilung für das nächste «Anspiel» wird so getroffen, als ob der Puck das Spielfeld verlassen hätte.
Trifft der Puck auf die Zuschauernetze an den Enden und Ecken der Arena, wird das Spiel unterbrochen und das folgende «Anspiel» wird so definiert, als ob der Puck das Spielfeld verlassen hätte. Trifft der Puck jedoch, unbemerkt von den Spiel-Offiziellen auf dem Eis, auf das Zuschauernetz, wird das Spiel normal fortgesetzt, und als rechtmässiges Spiel gewertet. Die Spieler müssen das Spiel fortsetzten, bis sie einen Pfiff hören.

85.2. UNSPIELBARER PUCK

Wenn sich der Puck im Netz an der Aussenseite eines der beiden Tore befindet, so dass er «unspielbar» wird, oder wenn er zwischen gegnerischen Spielern absichtlich oder aus anderen Gründen «blockiert"» wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel.
Der Puck darf von beiden Mannschaften vom Tornetz gespielt werden. Bleibt der Puck jedoch länger als drei (3) Sekunden auf dem Tornetz liegen, ist das Spiel zu unterbrechen.
Sollte der Torhüter den Puck mit seinem Stock oder Handschuh an der Rückseite des Netzes «blockieren» oder sollte ein verteidigender Spieler einen angreifenden Spieler davon abhalten, den Puck von der Rückseite des Netzes zu spielen, findet das nächste «Anspiel» an einem der Anspielpunkte in der Verteidigungszone statt.
Geht der Puck von hinten oder von der Seite unter das Tor oder von hinten oder von der Seite durch die Maschen, sollte das Spiel sofort unterbrochen werden, falls dies von einem Spiel-Offiziellen beobachtet wird. Das darauffolgende «Anspiel» findet am nächstgelegenen

SPIELFLUSS

Anspielpunkt in der Zone statt, an dem das Spiel unterbrochen wurde.

85.3. PUCK AUSSERHALB DES SICHTFELDES

Sollte es zu einem Gerangel kommen oder ein Spieler versehentlich auf den Puck fallen und der Puck kommt dadurch aus dem Blickfeld des Schiedsrichters, muss dieser sofort pfeifen und das Spiel unterbrechen. Der Puck wird dann am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone, in der das Spiel unterbrochen wurde, eingeworfen sofern in den Regeln nichts anderes vorgesehen ist.

85.4. PUCK STREIFT OFFIZIELLEN

Das Spiel darf nicht unterbrochen werden, wenn der Puck irgendwo auf der Eisfläche einen Spiel-Offiziellen berührt, unabhängig davon, ob eine Mannschaft in «Unterzahl» spielt oder nicht. Ein Puck, der von einem Spiel-Offiziellen, der sich in der Neutralen Zone befindet, zurück in die Verteidigungszone abgelenkt wird, gilt als «Offside».

➔ Regel 83 – Abseits.

Ein Puck, der von einem Spiel-Offiziellen auf dem Eis getroffen oder abgefälscht wird, macht ein «potenzielles Icing» nicht automatisch zunichte.
Wenn ein Puck von einem Spiel-Offiziellen auf dem Eis abgelenkt wird und aus dem Spiel geht, findet das darauffolgende «Anspiel» am nächsten Anspielpunkt in der Zone statt, wo der Puck vom Spiel-Offiziellen abgeprallt ist. Wird ein Tor erzielt, weil der Puck von einem Spiel-Offiziellen direkt ins Tor abgelenkt wurde, ist das Tor nicht gültig.

85.5. ANSPIELORT

Sollte ein Spieler den Puck aus dem Spiel spielen oder in einer Zone «unspielbar» machen, findet das nächste «Anspiel» an dem Anspielpunkt in der Zone statt, aus der der Puck geschossen wurde. Wird der Puck aus dem Spiel abgefälscht, findet das «Anspiel» am nächstgelegenen «Anspielpunkt» in der Zone statt, in der der Puck aus dem Spiel abgefälscht wurde. Wenn der Unterbruch von einem angreifenden Spieler in seiner Angriffszone verursacht wurde, findet das «Anspiel» am nächsten «Anspielpunkt» in der Angriffszone statt (vorausgesetzt, der Spieler macht sich nicht durch Regel 63 – Spielverzögerung strafbar).
Handelt es sich bei der Zone um die Neutrale Zone, wird der Anspielpunkt gewählt, der der fehlbaren Mannschaft den geringsten «räumlichen Vorteil» verschafft.
Ist ein Puck «unspielbar», weil er im Tornetz hängen bleibt oder weil er zwischen gegnerischen Spielern «blockiert» ist, wird das das daraus resultierende «Anspiel» an einem der benachbarten Anspielpunkte oder am nächstgelegenen Anspielpunkt in der Zone, aus der der Puck geschossen wurde, durchgeführt sofern in diesen Regeln nichts anderes bestimmt ist.
Wenn die angreifende Mannschaft den Puck in die Zone schiesst und ein «verzögertes Offside» angezeigt wird, oder wenn die angreifende Mannschaft einen Spielfluss-Verstoss begeht, wie z.B. den Puck mit einem «hohen Stock» berührt oder den Puck mit dem Handschuh schlägt (was ein Spielunterbruch zur Folge hat), wird das folgende «Anspiel» in der Neutralen Zone ausserhalb der Angriffszone der fehlbaren Mannschaft durchgeführt.

85.6. KLEINE STRAFE

Eine Kleine Strafe wegen «Spielverzögerung» wird gegen einen Torhüter verhängt, der den Puck «absichtlich» auf das Tornetz fallen lässt, um einen Spielunterbruch zu verursachen.

➔ Regel 67.3 – Spielen des Pucks mit der Hand

SPIELFLUSS

85.7. ÜBERPRÜFUNG DER ZEIT

Jeder Zeitverlust in der Spiel- oder auf der Strafzeitanzeige, der dadurch entsteht, dass der Puck aus dem Spiel geht, muss nachgeholt werden. Der Video Review Berater kann konsultiert werden, um sicherzustellen, dass die Zeit wieder richtig eingestellt wird.

➔ Regel 37.6 – Videoüberprüfung zur Bestimmung der Zeit auf der Uhr

REGEL 86 BEGINN DES SPIELS UND DRITTEL

86.1. BEGINN DES SPIELS UND DRITTEL

In Spielstätten bei IIHF-Meisterschaftsveranstaltungen, bei denen die teilnehmenden Mannschaften die Eisfläche über das gleiche Tür- und Flursystem betreten und verlassen, ist ein Verfahren festzulegen, um sicherzustellen, dass die Mannschaften die Eisfläche ordnungsgemäss und ohne Zwischenfälle betreten und verlassen.

Die Spielzeituhr ist das einzige Zeitmessgerät, das für die Zeitmessung aller Aktivitäten, einschliesslich des «Aufwärmens vor dem Spiel», den Drittelpausen und dem eigentlichen Spiel benützt wird.

Das Spiel wird zur vorgesehenen Zeit mit einem «Anspiel» in der Spielfeldmitte eröffnet und nach jeder Pause auf die gleiche Weise fortgesetzt.

86.2. KLEINE BANKSTRAFE

Eine Kleine Bankstrafe wegen «Spielverzögerung» wird gegen eine oder beide Mannschaften verhängt, wenn:

Die Spieler befinden sich nicht auf dem Eis oder auf dem Weg zum Eis, um das zweite Drittel, dritte Drittel oder eine Verlängerung zu beginnen, wenn die Pausenzeit auf der Uhr abgelaufen ist.

Vor dem zweiten Drittel, dritten Drittel und vor jeder Verlängerung müssen sich alle Spieler mit Ausnahme der Startspieler direkt zu ihren jeweiligen Spielerbänken begeben. Schlittschuhlaufen, Aufwärmen oder Aktivitäten auf dem Eis durch Nicht-Startspieler sind nicht erlaubt.

Wenn die Gastmannschaft am Ende eines Drittels über das Eis zu ihrer Umkleidekabine gehen muss, müssen sie auf ein Signal von einem der Spiel-Offiziellen warten. Wird das Signal des Spiel-Offiziellen nicht abgewartet, wird eine Strafe verhängt.

86.3. SEITENWAHL

Wenn nicht vom Veranstalter festgelegt, hat die Heimmannschaft zu Beginn des Spiels die Wahl welches Tor sie zuerst verteidigen möchte. Die Mannschaften wechseln die Seiten für jedes Drittel der regulären Spielzeit.

86.4. VERZÖGERUNGEN

Zeremonien, Vorführungen, Demonstrationen oder Präsentationen dürfen das Spiel nicht verzögern, es sei denn, sie wurden vom IIHF genehmigt.

86.5. DRITTELSENDE

Am Ende des ersten und zweiten Drittels geht die Gastmannschaft nach dem Ertönen der Sirene zurück auf ihre Spielerbank und bleibt dort, bis die gesamte Heimmannschaft das Eis verlassen hat und in den gemeinsamen Gang eingetreten ist. Sobald der letzte Spieler der Heimmannschaft den Gang betreten hat, fordert der Schiedsrichter die Gastmannschaft auf, das Eis zu verlassen. Sobald die Sirene ertönt, die das Ende des Drittels signalisiert, wird die Spieluhr sofort auf die entsprechende Pausenzeit eingestellt.

Den Spielern ist es nicht gestattet, während einem Spielunterbruch oder am Ende des ersten und zweiten Drittels das Eis zu betreten, um sich aufzuwärmen. Der Schiedsrichter meldet jeden Verstoss gegen diese Regel den zuständigen Stellen zur Verhängung von Disziplinarmassnahmen.

SPIELFLUSS

86.6. AUFWÄRMEN VOR DEM SPIEL

Während des Aufwärmens vor dem Spiel (das nicht länger als 15 Minuten dauern darf) und vor Beginn von jedem Drittel muss jede Mannschaft ihre Aktivitäten auf ihre eigene Spielfeldhälfte beschränken.

➔ Regel 46.9 – Faustkampf bevor der Puck eingeworfen wurde.

Der Zeitnehmer ist für die Anzeige des Beginns und des Endes des Aufwärmens vor dem Spiel verantwortlich, und jede Verletzung dieser Regel, durch die Spieler, ist den zuständigen Stellen zu melden. 20 Minuten vor Spielbeginn müssen beide Mannschaften das Eis verlassen und sich in ihre Umkleidekabinen begeben, damit das Eis gereinigt wird. Beiden Mannschaften wird vom Spielzeitnehmer ein Signal gegeben, damit sie rechtzeitig vor dem geplanten Spielbeginn gemeinsam auf das Eis zurückzukehren.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Event Codes.

86.7. SPIELBEGINN

Erscheint eine Mannschaft unberechtigterweise nicht pünktlich zu Spielbeginn auf dem Eis, wird dieser Vorfall den zuständigen Stellen gemeldet. Wenn es als angemessen erachtet wird, können die zuständigen Stellen nach eigenem Ermessen zusätzliche Disziplinarmassnahmen verhängen.

➔ Regel 28 – Ergänzende Disziplinarische Massnahmen.

86.8. BEI DRITTELSBEGINN

Zu Beginn des zweiten und dritten Drittels sowie der Overtime in den Playoffs (0:00 auf der Uhr) müssen die Mannschaften auf dem Eis sein oder erkennbar sein, dass sie sich auf das Eis begeben.

Bei Nichteinhaltung dieser Regel wird die jeweilige Mannschaft mit einer kleinen Bankstrafe wegen «Spielverzögerung» bestraft. Vor dem Beginn des zweiten und dritten Drittels (und der Verlängerung) begeben sich die Mannschaften direkt zu ihren Spielerbänken. Die Gastmannschaft stellt ihre Spieler sofort am Anspielkreis auf, dann folgt die Heimmannschaft, wobei es der Heimmannschaft vom Schiedsrichter erlaub wird, vor dem «Anspiel» einen Linienwechsel vorzunehmen, falls dies gewünscht wird.

Schlittschuhlaufen, Aufwärmen oder Aktivitäten auf dem Eis durch Nicht-Startspieler führen zu einer kleinen Bankstrafe wegen Spielverzögerung für die fehlbare Mannschaft. Einem Torhüter ist zu Beginn eines Drittels kein Aufwärmen mit Pucks auf dem Eis gestattet. Wird ein derartiges Vergehen nach einer Verwarnung fortgesetzt, verhängt der Schiedsrichter eine Strafe gegen das fehlbare Team wegen «Spielverzögerung». Um die Mannschaften zu informieren, dass es an der Zeit ist, zum Drittelbeginn zum Spielfeld zurückzukehren, gibt der offizielle Spielzeitnehmer im Bereich der Umkleidekabine ein Buzzer (Sirene) ab.

86.9. SPIELENDE

Am Ende des Spiels verlässt die unterlegene Mannschaft zuerst die Eisfläche, während die siegreiche Mannschaft auf dem Eis wartet, bis die unterlegene Mannschaft die Eisfläche verlassen hat. Sobald der letzte Spieler der unterlegenen Mannschaft den gemeinsamen Kabinengang betreten hat, fordert der Schiedsrichter die siegreiche Mannschaft auf, die Eisfläche zu verlassen.

Das Direktorium kann eine Anpassung dieser Regelung, unter Berücksichtigung der Lage der Umkleideräume der beiden konkurrierenden Mannschaften, berücksichtigen.

SPIELFLUSS

REGEL 87 TIME-OUTS

87.1. TIME-OUT

Jede Mannschaft darf während eines Spiels der regulären Saison oder der Playoffs ein "Time-out" von 30 Sekunden (30 s) nehmen. Alle Spieler, einschliesslich der Torhüter, die sich zum Zeitpunkt des "Time-outs" auf dem Eis befinden, dürfen sich zu ihren jeweiligen Bänken begeben.

Diese "Time-Out" muss während einem normalen Spielunterbruch genommen werden. Bei jedem Spielunterbruch ist nur ein "Time- Out" ("Fernseh-Werbepause / Powerbreak" oder "Team-Time-Out") erlaubt. Für die Zwecke dieser Regel gilt eine "Fernseh-Werbepause" als "offizielles Time-Out" und wird keiner Mannschaft angerechnet.

Jeder Spieler, der vom Trainer oder Betreuer bestimmt wird, kann dem Schiedsrichter melden, dass seine Mannschaft seine Möglichkeit wahrnimmt. Das "Time-Out" muss von der Mannschaft beantragt werden, bevor der Schiedsrichter den Spielerwechsel abgeschlossen hat, seine Hand senkt und auf den entsprechenden Anspielpunkt zeigt.

Der Schiedsrichter meldet das "Time-Out" dem Spielzeitnehmer, der für die Signalisierung des Endes des "Time-Outs" verantwortlich ist. Nach einem "Anspiel"-Verstoss wird kein "Time-Out" gewährt.

Kein "Time-Out" wird der verteidigenden Mannschaft gewährt nach einem Icing, nachdem der Torhüter ein Spielunterbruch verursacht hat nach einem Schuss von jenseits der roten Mittellinie oder wenn ein verteidigender Spieler versehentlich das Tor verschiebt und dadurch einen Spielunterbruch verursacht.

Ein "Time-Out" wir nicht mehr gewährt, wenn der Schiedsrichter einer der beiden Mannschaften einen "Penalty-Schuss" zuerkannt hat, nachdem dem ausführenden Spieler und dem Torhüter, der den Schuss abwehrt, Anweisungen erteilt wurden.

Während dem Penaltyschiessen (Shootout) wird kein "Time-out" gewährt.

Einem Torhüter oder Ersatztorhüter ist es während einem "Time-Out" nicht gestattet, sich mit Pucks auf dem Eis aufzuwärmen.

Wird dies nach einer Verwarnung fortgesetzt, verhängt der Schiedsrichter eine Strafe gegen die fehlbare Mannschaft wegen "Spielverzögerung".

87.2. WERBEPAUSE (COMMERCIAL BREAK)

Während jedem regulären Drittel einer IIHF-Meisterschaft gibt es maximal drei (3) Werbepausen, die jeweils maximal siebzig (70) Sekunden dauern dürfen, aber bei bestimmten Events geändert werden können.

Die Werbepausen werden bei der ersten Spielunterbrechung nach Ablauf der folgenden Zeiten auf der Spieluhr genommen:

(I) Pause Nr. 1: 14.00 (Min.)

(II) Pause Nr. 2: 10.00 (Min.)

(III) Pause Nr. 3: 06.00 (Min.)

Trotz der oben genannten Zeitfenster gibt's keine Werbepausen, wenn:

a) Ein Tor erzielt wird;

b) Ein Penaltyschuss gegeben wird;

c) Eine Schlägerei auf dem Eis beginnt;

d) Ein Icing begangen wird;

e) Das Tor versehentlich von einem verteidigenden Spieler (einschliesslich Torwart) verschoben wird; und

f) Der Puck von hinter der roten Mittellinie in die Endzone geschossen wird und der Torhüter den Puck festhält, was zu einer Spielunterbrechung führt.

SPIELFLUSS

Ausnahmen von den oben genannten Punkten d bis f gelten, wenn während der Unterbrechung eine oder mehrere Strafen verhängt werden, die sich auf die Spielstärke einer der beiden Mannschaften auf dem Eis auswirken.

Wird eine Werbepause während des vorgesehenen Zeitfensters aufgrund der oben genannten Ausnahmen ausgelassen, ist die versäumte Werbemöglichkeit bei der nächsten Spielunterbrechung nachzuholen, sofern die Umstände eine Werbepause zulassen. Sollte es zu einem weiteren Vorfall kommen, bei dem eine weitere Werbepause ausgelassen wird, ist dieses Verfahren so lange zu wiederholen, bis alle Werbepausen eingehalten wurden. Zwischen zwei Werbepausen müssen jedoch stets mindestens 60 Sekunden liegen.

Alle zusätzlichen Werbepausen, die während eines Zeitfensters durchgeführt werden, müssen dem oben beschriebenen Verfahren folgen und werden aus dem letzten verbleibenden Zeitfenster dieses Zeitraums gestrichen. Sie dürfen nicht dazu verwendet werden, zusätzliches Werbematerial für Sendeanstalten zu generieren. In solchen Fällen wird der Werbekoordinator angewiesen, das Licht einzuschalten und dem Truck zu signalisieren, dass eine optionale Werbemöglichkeit genutzt wird.

In solchen Fällen wird der Werbekoordinator jedoch angewiesen, das Licht einzuschalten und dem Übertragungswagen zu signalisieren, dass eine optionale Werbemöglichkeit genutzt wird.

In den letzten dreissig (30) Sekunden des ersten und zweiten Drittels sowie in den letzten zwei (2) Minuten des dritten Drittels dürfen keine Werbepausen eingelegt werden. In der Verlängerung sind keine Werbepausen zulässig.

Bei einer Verlängerung von weniger als 20 Minuten dürfen keine Werbepausen eingelegt werden. Bei einer zwanzigminütigen Verlängerung ist, sofern es die Umstände zulassen, bei der ersten Spielunterbrechung nach zehn Minuten eine Werbepause einzulegen.

Die Teams haben während der Werbepausen folgende Bestimmungen einzuhalten:

a) Torhüter dürfen zu ihrer jeweiligen Spielerbank gehen.

b) Die Teams dürfen einen Spielerwechsel vornehmen, sobald der Schiedsrichter mit dem Pfiff signalisiert, dass die Teams 20 Sekunden vor Ende der Werbeunterbrechung zum Anspiel zurückkehren müssen.

c) Diese Spielerwechsel erfolgen nach dem gleichen Protokoll wie normale Spielerwechsel während einer Spielunterbrechung.

87.3. GOAL BREAK

Unmittelbar nach einem Tor folgt ein 45-sekündiges „Goal Break". Diese Pause dient dazu, dass der Fernsehsender Wiederholungen des Tores zeigen kann und die verteidigende Mannschaft entscheiden kann, ob sie eine Coach's Challenge nehmen möchte (sofern Regel 38 im Spiel angewendet wird).

SEKTION 11

FRAUEN-EISHOCKEY

FRAUENEISHOCKEY

REGEL 100 FRAUENEISHOCKEY – ALTERSKATEGORIEN

100.1. DEFINITION DER ALTERSKATEGORIEN IM FRAUENEISHOCKEY

Gemäss den IIHF-Statuten und Bylaws sind die Spielberechtigungs- und Alterskategorien wie folgt definiert:

Frauenhockey «Erwachsenen»- Alterskategorie

Spielerinnen, die an einer IIHF Eishockey-Frauen-Weltmeisterschaft teilnehmen, müssen als weibliche Athleten startberechtigt sein und bis zum 31. Dezember des Jahres, in dem die Meisterschaftssaison endet, mindestens achtzehn (18) Jahre alt sein.

Spielerinnen, die das Mindestalter nicht erreichen, aber in dem Jahr, in dem die Meisterschaftssaison endet, ihr 16. oder 17. Lebensjahr vollendet haben, können teilnehmen, wenn sie eine Verzichtserklärung für Minderjährige gemäss IIHF-Statuten 10.6.2 unterzeichnet haben.

Frauenhockey «Unter 18» und «Minderjährige» Kategorie

Spielerinnen, die an einer IIHF Eishockey U18-Frauen-Weltmeisterschaft teilnehmen, müssen als weibliche Athleten startberechtigt und nicht jünger als fünfzehn (15) Jahre und nicht älter als achtzehn (18) Jahre sein, und zwar bis zum 31. Dezember des Jahres, in dem die Meisterschaftssaison endet. «Minderjährige» sind nicht berechtigt teilzunehmen.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Statuten & Bylaws.

REGEL 101 FRAUENEISHOCKEY – SPEZIFISCHE SPIELREGELN

101.1. ILLEGALER CHECK IM FRAUENEISHOCKEY

Im Frauenhockey ist «Body-Checking» erlaubt, wenn die klare Absicht besteht, den Puck zu spielen oder zu versuchen, in «Besitz» des Pucks zu kommen, mit Ausnahme der in der Regel «Illegaler Check» beschriebenen Situation.

Wenn zwei (2) Spielerinnen dem Puck nachjagen, ist es ihnen erlaubt, sich gegenseitig zu stossen/drücken und sich gegeneinander zu lehnen, vorausgesetzt, dass der «Besitz des Pucks» das einzige Ziel der beiden (2) Spielerinnen bleibt.

Eine Spielerin, die eine in dieser Regel beschriebenen Gegnerinnen checkt, erhält eine der folgenden Strafen:

(I) Kleine Strafe (2')

(II) Grosse Strafe (5') und automatisch eine Spieldauerdisziplinarstrafe

Wenn zwei (2) oder mehr Spielerinnen um den «Puckbesitz» kämpfen, ist es ihnen nicht erlaubt, die Bande zu benutzen, um Kontakt mit einer Gegenspielerin herbeizuführen, um sie so aus dem Spiel zu nehmen, sie gegen die Bande zu drücken, oder sie an der Bande festzuhalten.

Eine Spielerin, die sich nicht bewegt, hat Anspruch auf diesen Bereich des Eises. Es ist Sache der Gegenspielerin, Körperkontakt mit einer solchen Spielerin zu vermeiden. Wenn diese Spielerin zwischen der Gegenspielerin und dem Puck steht, ist die Gegenspielerin verpflichtet, um die stehende Spielerin herumzulaufen.

Wenn eine Spielerin mit dem Puck direkt auf eine Gegenspielerin zuläuft, die sich nicht bewegt, ist die Puck-Führerin verpflichtet, den «Kontakt zu vermeiden».

Wenn die Puck-Führerin jedoch alle Anstrengungen unternimmt, den Kontakt zu vermeiden, und die Gegenspielerin in die Puck-Führerin hineinläuft, erhält die Gegnerin mindestens eine Kleine Strafe (2') für einen «illegalen Check».

Die Spielerinnen dürfen immer dann, wenn sie ihre Position auf dem Eis eingenommen haben, «ihren Platz halten». Keine Spielerin ist verpflichtet einer entgegenkommenden Spielerin auszuweichen, um einen Zusammenstoss zu vermeiden.

Jede Bewegung einer Spielerin, bei der sie in eine gegnerische Spielerin schreitet oder gleitet, wird mindestens mit einer kleinen Strafe (2') für einen «illegalen Check» bestraft.

FRAUENEISHOCKEY

REGEL 102 FRAUENEISHOCKEY – SPEZIFISCHE AUSRÜSTUNGSREGELN

➔ Weitere Informationen finden sie im Anhang III - Eishockeyausrüstung.

GITTERSCHUTZ

VOLLSCHUTZ

102.1. GESICHTSSCHUTZ – FRAUENEISHOCKEY "ERWACHSENEN" ALTERSKATEGORIEN

Alle Spielerinnen in der Alterskategorie «Erwachsene» müssen einen Vollgesichtsschutz (Vollvisier-Gesichtsschutz oder Gittergesichtsschutz) tragen, der ordnungsgemäss am Helm befestigt ist.

➔ Regel 9.6 – Helme.

➔ Regel 9.7 – Gesichtsschutz.

Spielerinnen ohne den genannten Schutz dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen. Bei Verstössen gegen diese Regel gibt's nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter eine kleine Strafe. ➔ Regel 12 – Unkorrekte Ausrüstung.

Jüngere Spielerinnen der Alterskategorie "Unter 18", die in der "Erwachsenen" Alterskategorie teilnehmen, müssen die Schutzausrüstung tragen, wie in der "Unter 18" Alterskategorie angegeben und beschrieben.

102.2. GESICHTSSCHUTZ – FRAUENEISHOCKEY "UNTER 18" UND "MINDERJÄHRIGE" – KATEGORIEN

Alle Spielerinnen in der Alterskategorie "U18" müssen einen Vollgesichtsschutz (Vollvisier oder Gittergesichtsschutz) tragen, der ordnungsgemäss am Helm befestigt ist.

➔ Regel 9.6 – Helme.

➔ Regel 9.7 – Gesichtsschutz.

Spielerinnen ohne den genannten Schutz dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen.

Alle Torhüterinnen in dieser Alterskategorie "Unter 18" müssen einen Gesichtsschutz tragen, der so konstruiert ist, dass weder ein Puck noch ein Stockschaufel die Öffnungen durchdringen kann. Die Ersatztorhüterin muss auf der Spielerbank einen Gesichtsschutz tragen.

102.3. ZAHNSCHUTZ – FRAUENEISHOCKEY

Es wird empfohlen, dass alle Spielerinnen einen Mundschutz tragen, vorzugsweise eine Sonderanfertigung.

➔ Regel 9.13 – Zahnschutz.

Der Mundschutz soll Zähne und Kiefer vor Stössen schützen und kann auch das Risiko von Gehirnerschütterungen verringern. Es wird dringend empfohlen, dass die Spielerinnen einen massgefertigten Mundschutz verwenden. Es wird empfohlen, den Mundschutz auf dem Eis jederzeit regelkonform, zu jeder Zeit auf dem Eis, zu tragen.

FRAUENEISHOCKEY

102.4. HELM UND OHRSCHUTZ – FRAUENEISHOCKEY

Die Spielerinnen müssen den am Helm befestigten Ohrschutz tragen.

➔ Regel 9.6 – Helme.

Spielerinnen ohne den genannten Schutz dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen. Bei Verstössen gegen diese Regel gibt's nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter eine kleine Strafe. ➔ Regel 12 – Unkorrekte Ausrüstung.

SEKTION 12

NACHWUCHS-EISHOCKEY

NACHWUCHSEISHOCKEY

REGEL 200 NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER – ALTERSKATEGORIEN

200.1. DEFINITION DER ALTERSKATEGORIEN IM NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER

Gemäss den IIHF-Statuten und Bylaws sind die Spielberechtigungs- und Alterskategorien wie folgt definiert:

Alterskategorie «unter 20»

Die Spieler, die an einer IIHF Eishockey-U20-Weltmeisterschaft teilnehmen, müssen als männliche Athleten teilnahmeberechtigt sein und am 31. Dezember des Jahres, in dem die Meisterschaftssaison endet, nicht jünger als fünfzehn (15) Jahre und nicht älter als zwanzig (20) Jahre alt sein. Eine Verzichtserklärung für Minderjährige ist nicht zulässig.

Alterskategorie «unter 18»

Die Spieler, die an einer IIHF Eishockey-U18-Weltmeisterschaft teilnehmen, müssen als männliche Athleten teilnahmeberechtigt sein und am 31. Dezember des Jahres, in dem die Meisterschaftssaison endet, nicht jünger als fünfzehn (15) Jahre und nicht älter als achtzehn (18) Jahre alt sein. Eine Verzichtserklärung für Minderjährige ist nicht zulässig.

 Weitere Informationen finden Sie in den IIHF Statuten & Bylaws.

REGEL 201 NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER – SPEZIFISCHE SPIELREGELN

201.1. AUSSPRECHEN VON STRAFEN – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER – ALLE ALTERSKATEGORIEN

Jeder Spieler, der ein Foul begeht, das mit einer Grossen Strafe geahndet wird, erhält in jedem Fall auch eine zusätzliche Spieldauerdisziplinarstrafe (SPD) und wird des Spiels verwiesen.

REGEL 202 NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER – SPEZIFISCHE AUSRÜSTUNGSREGELN

➔ Weitere Informationen finden Sie im Anhang III – Eishockeyausrüstung

VISIERSCHUTZ

GITTERSCHUTZ

VOLLSCHUTZ

NACHWUCHSEISHOCKEY

202.1. GESICHTSSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER KATEGORIE U20

Alle Spieler, die in der Alterskategorie "Unter 20" teilnehmen, müssen einen Gesichtsschutz, wie unter Regeln 9.6 und 9.7 tragen.

➔ Regel 9.6 – Helme.
➔ Regel 9.7 – Gesichtsschutz.

Spieler ohne den genannten Schutz dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen.

Jüngere Spieler der Alterskategorie «Unter 18», die an der Alterskategorie «Unter 20» teilnehmen, müssen die Schutzausrüstung tragen wie für die Alterskategorie «unter 18 Jahren» angegeben und beschrieben.

202.2. GESICHTSSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER ALLE KATEGORIEN UNTER 18

Alle Spieler, die in der Alterskategorie «Unter 18» teilnehmen, müssen einen Vollgesichtsschutz (Vollvisier oder Gitter) tragen, der ordnungsgemäss am Helm befestigt ist. Er muss an den Seiten des Helms so befestigt sein, dass er nicht hochgeklappt werden kann.

➔ Regel 9.6 – Helme.
➔ Regel 9.7 – Gesichtsschutz.

Ein Spieler, dessen Vollgesichtsschutz während des Spiels Risse oder Brüche aufweist, muss das Eis sofort verlassen. Alle Torhüter in der Alterskategorie «unter 18 Jahren» müssen eine Gesichtsmaske tragen, die so konstruiert ist, dass weder ein Puck noch ein Stock die Öffnungen durchdringen kann. Spieler ohne den genannten Schutz dürfen nicht am Spiel teilnehmen.

202.3. ZAHNSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER KATEGORIE UNTER 20

Alle Spieler der Altersklasse «unter 20 Jahren» müssen einen Zahnschutz tragen, vorzugsweise eine Sonderanfertigung, wenn sie nicht einen Vollgesichtsschutz (Vollvisier oder Gitter) tragen.

➔ Regel 9.13 – Zahnschutz.

Der Zahnschutz soll die Zähne und den Kiefer vor Stössen schützen und kann auch das Risiko von Gehirnerschütterungen verringern. Die Spieler müssen diesen Zahnschutz auf dem Eis jederzeit vorschriftsmässig tragen. Es ist nicht erlaubt, den Zahnschutz nicht vollständig im Mund zu tragen (z.B. um darauf herum zu kauen).
Jüngere Spieler der Alterskategorie «unter 18», die an der Alterskategorie «unter 20» teilnehmen, müssen die Schutzausrüstung tragen wie für die Alterskategorie «unter 18 Jahren» angegeben und beschrieben - siehe Regel 202.4 – Nachwuchseishockey der Männer - Spezifische Ausrüstungsregeln.
Spieler ohne die genannte Schutzausrüstung dürfen nicht an einem Spiel teilnehmen.

202.4. ZAHNSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER ALLE KATEGORIEN UNTER 18

Es wird dringend empfohlen, dass alle Spieler in der Alterskategorie «unter 18» einen Mundschutz tragen, vorzugsweise eine Sonderanfertigung. Es besteht keine Verpflichtung zum Tragen eines Mundschutzes, weil sie ein Vollgesichtsschutz (Vollvisier oder Gitter) tragen.

➔ Regel 9.13 – Zahnschutz.

Der Mundschutz soll die Zähne und den Kiefer vor Stössen schützen und kann auch das Risiko von Gehirnerschütterungen verringern. Es wird empfohlen, diesen Mundschutz auf dem Eis stets vorschriftsmässig zu tragen.

202.5. HELME UND OHRSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER KATEGORIE UNTER 20

Die Spieler müssen den am Helm befestigten Ohrschutz tragen.

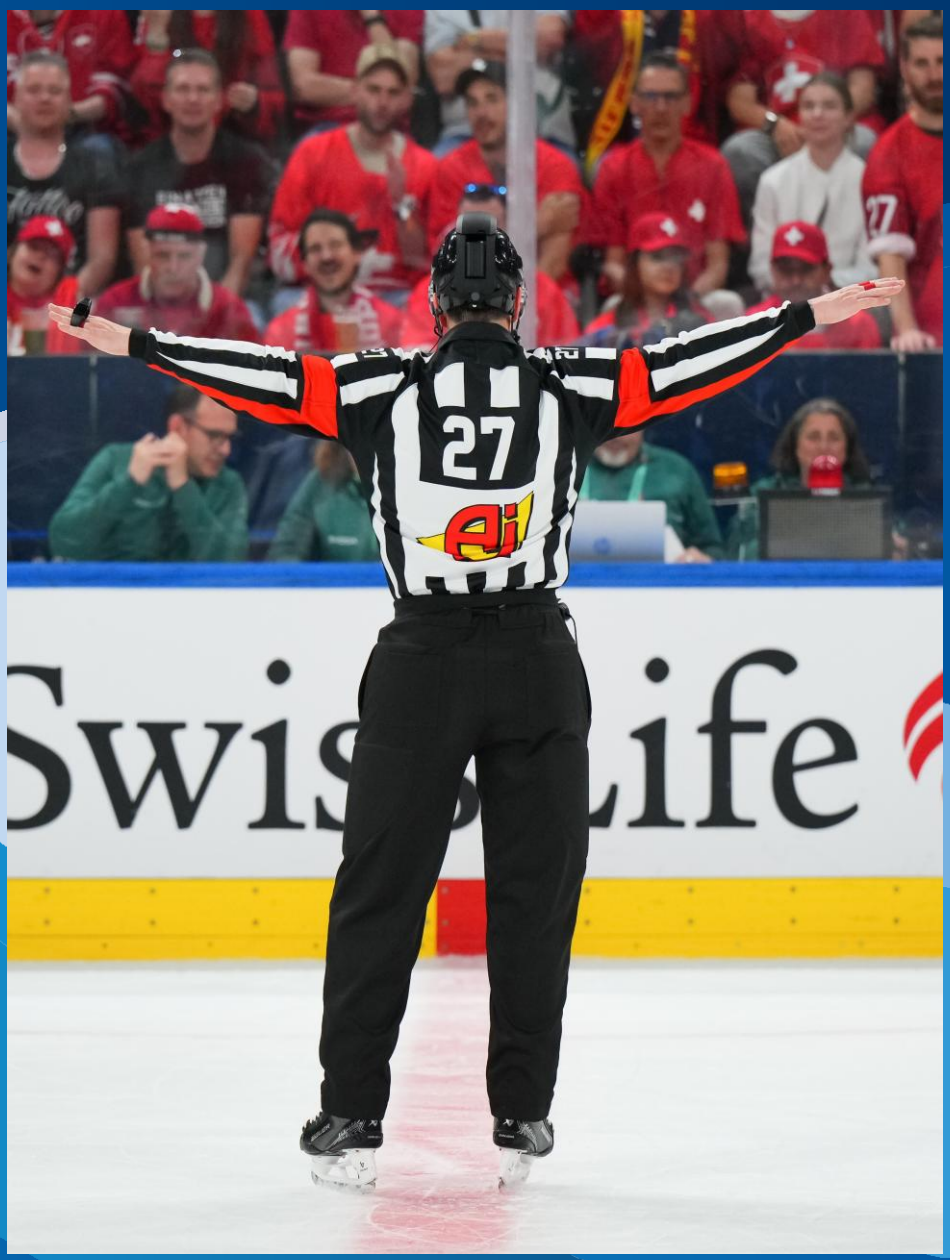
NACHWUCHSEISHOCKEY

202.6. HELME UND OHRSCHUTZ – NACHWUCHSEISHOCKEY DER MÄNNER ALLE KATEGORIEN UNTER 18

Die Spieler müssen den am Helm befestigten Ohrschutz tragen.

ANHANG - I

SCHIEDSRICHTER-ZEICHEN



SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 24 - PENALTYSCHUSS

Beide Arme über dem Kopf gekreuzt.

REGEL 41 - BANDENCHECK

Schlagen der geballten Faust einer Hand auf die offene Handfläche der anderen Hand vor der Brust.

REGEL 42 - UNERLAUBTER KÖRPERANGRIFF

Drehen der geballten Fäuste vor der Brust umeinander.

REGEL 43 - CHECK VON HINTEN

Eine Vorwärtsbewegung beider Arme, wobei die Handflächen geöffnet sind und vom Körper weg zeigen, vollständig gestreckt von der Brust auf Schulterhöhe.

REGEL 44 - CHECK GEGEN DAS KNIE

Schlagen des Beines mit einer Hand hinter dem Knie, wobei beide Schlittschuhe auf dem Eis bleiben.

REGEL 45 - ELLBOGEN CHECK

Abklopfen eines Ellbogens mit der anderen Hand.

SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 47 - KOPFSTOSS

Kein Zeichen.

REGEL 48 - ILLEGALER CHECK GEGEN DEN KOPF UND NACKENBEREICH

Klopfen mit der flachen (offenen) Handfläche, der Hand ohne Pfeife, auf die Seite des Kopfes.

REGEL 49 - KICKEN

Kein Zeichen.

REGEL 50 - CHECK MIT DEM KNIE

Mit der Handfläche auf das Knie schlagen, während beide Schlittschuhe auf dem Eis bleiben.

REGEL 51 - ÜBERTRIEBENE HÄRTE / FAUSTKAMPF

Geballte Faust und ausgestreckter Arm seitlich vom Körper.

REGEL 52 - SLEW-FOOTING

Kein Zeichen.

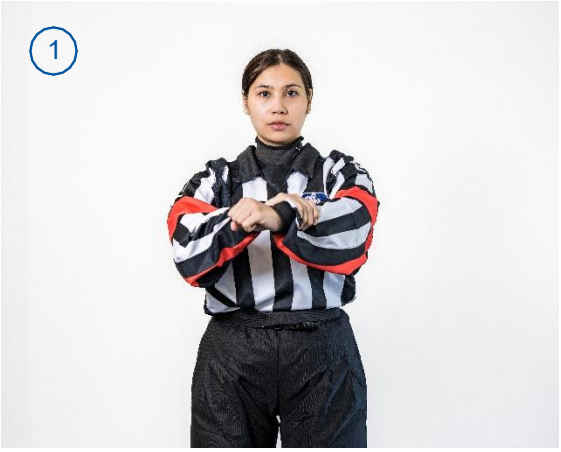
SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 53 - WERFEN VON AUSRÜSTUNGEN

Kein Zeichen.

REGEL 54 - HALTEN

Umklammern eines Handgelenkes mit der anderen Hand vor der Brust.



REGEL 54 - STOCKHALTEN (ZWEISTUFIGES ZEICHEN)

Zweistufiges Zeichen mit dem Zeichen für Halten, gefolgt von einem Zeichen, das anzeigt, dass Sie einen Stock in beiden Händen in einer normalesn Art und Weise festhalten.

REGEL 55 - HAKEN (ZWEISTUFIGES ZEICHEN)

Eine ziehende Bewegung mit beiden Armen, als ob man etwas von vorne in Richtung Bauch ziehen würde.

SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 56 - BEHINDERUNG

Die Arme werden vor der Brust in einer “X”-Formation gekreuzt.

REGEL 57 - BEINSTELLEN

Das Bein mit einer Hand unterhalb des Knies anschlagen, wobei beiden Schlittschuhe auf dem Eis bleiben.

REGEL 58 - STOCKENDENSTOSS

Bewegen Sie den Unterarm mit geschlossener Faust unter den Unterarm der anderen Hand mit der Handfäche nach unten.

REGEL 59 - CHECK MIT DEM STOCK

Eine Vorwärts- und Rückwärtsbewegung beider Arme mit geballten Fäusten, gestreckt von der Brust aus über eine Distanz von ca. 30cm.

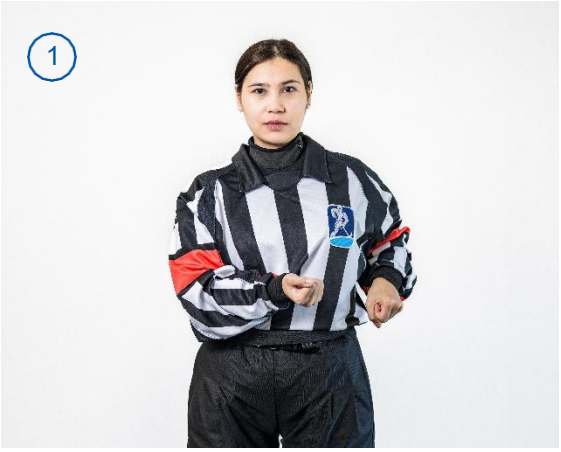
REGEL 60 - HOHER STOCK

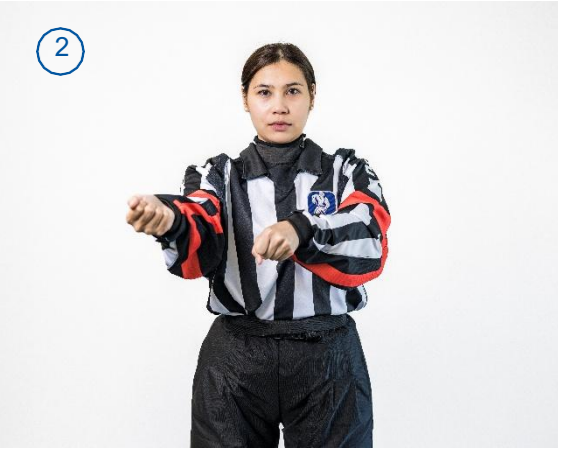
Halten Sie beide Fäuste geballt, eine leicht über der anderen (als ob Sie einen Stock halten) auf der Höhe der Stirn.

REGEL 61 - STOCKSCHLAG

Eine schlagende Bewegung mit der Kante einer Hand über den gegenüberliegenden Unterarm

SCHIEDSRICHTERZEICHEN





REGEL 62 - STOCKSTICH (ZWEISTUFIGES ZEICHEN)

Stechende Bewegung, bei der beide Hände unmittelbar vor dem Körper ausgestreckt werden und die Hände dann seitlich vom Körper fallen. (im Wesentlichen das Gegenteil zum Hakensignal - vom Körper weg und nicht zum Körper hin).

REGEL 63 - SPIELVERZÖGERUNG

Kein Zeichen.

REGEL 64 - TAUCHEN / BESCHÖNIGEN

Beide Hände in die Hüfte gestemmt und mit zwei (2) Fingern auf den Boden zeigend.

REGEL 74 - ZUVIELE SPIELER AUF DEM EIS

Zeigen mit sechs (6) Fingern, eine Hand offen, vor der Brust.

REGEL 75 - UNSPORTLICHES VERHALTEN

Beide Hände in die Hüften gestemmt, und wenn zutreffend, mit 2 Fingern die Kleine Strafe anzeigen.

SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 76 - WARNUNG ANSPIEL-VERSTOSS

in Arm mit der offenen Handfläche nach oben angewinkelt – auf der Seite der Mannschaft, die den Anspiel-Verstoss begangen hat.

REGEL 78 - PUCK IM TOR

Ein Zeichen mit ausgestreckter Hand, das auf das Tor gerichtet ist, dass der Puck legal ins Tor gelangt ist.

REGEL 79 - HANDPASS

Mit offener Handfläche und Blick nach vorne, ein- bis zweimal nach vorne geschobene Bewegung.

REGEL 80 – SPIELEN DES PUCKS MIT HOHEM STOCK

Halten Sie beide Fäuste geballt, eine leicht über der anderen (als ob Sie einen Stock halten) auf Höhe der Stirn.

REGEL 81 – ANGEZEIGTES ICING

Der hintere Linienrichter zeigt ein mögliches Icing an, indem er einen Arm vollständig gestreckt über seinem Kopf ausstreckt, solange bis der vordere Linienrichter entschieden hat ob es ein Icing ist oder er das Icing auswinkt.

REGEL 81 – ICING GEPFIFFEN

Sobald das Icing gepfiffen wurde, zeigt der hintere Linienrichter auf den entsprechenden Anspielpunkt und läuft dorthin, wobei er sich in der Nähe der blauen Linie auf rückwärts dreht und die Arme vor der Brust verschränkt um das Icing anzuzeigen.

SCHIEDSRICHTERZEICHEN

REGEL 83 – VERZÖGERTES ABSEITS

Der Arm ohne Pfeife ist senkrecht nach oben gestreckt, die flache Hand ist ausgestreckt. Um ein verzögertes Abseits zu annullieren, muss der Linienrichter den Arm senken.

REGEL 83 - ABSEITS GEPFIFFEN

Das Spiel wird mit einem Pfiff unterbrochen. Strecken Sie dann den Arm waagrecht, mit der nicht pfeifenden Hand, in Richtung der blauen Linie.

REGEL 87 - TIME-OUT

Mit beiden Händen ein “T” vor der Brust formen.

REGEL 101.1 – FRAUENEISHOCKEY – ILLEGALER CHECK

Die Handfläche der Hand ohne Pfeife wird quer vor dem Körper zur anderen Schulter gebracht.

VERSCHIEDENE REGELN – AUSWINKEN LINIENRICHTER

Eine schwungvolle Seitwärtsbewegung mit ausgestreckten Armen auf Schulterhöhe, Hände gestreckt und Handflächen zeigen nach unten Kein Abseits, etc.

VERSCHIEDENE REGELN – AUSWINKEN SCHIEDSRICHTER

Eine schwungvolle Seitwärtsbewegung mit ausgestreckten Armen auf Schulterhöhe, Hände gestreckt und Handflächen zeigen nach unten Kein Tor, kein Handpass, kein Spielen des Pucks mit Hohem Stock, etc.

ANHANG - II

DEFINITION, TERMINOLOGIE & BEGRIFFE

DEFINITION, TERMINOLOGIE UND BEGRIFFE

Auseinandersetzung

Jede körperliche Interaktion zwischen zwei oder mehreren gegnerischen Spielern, die zu einer Strafe oder zu Strafen führt. Eine Auseinandersetzung findet in der Regel während einer Spielunter brechung statt (nicht während des laufenden Spiels) und beinhaltet das Zusammentreffen von zwei oder mehr gegnerischen Spielern und erfordert Massnahmen der Offiziellen auf dem Eis, um die Spieler zu trennen.

Angreifender Spieler

Ein Spieler, dessen Mannschaft die Kontrolle über den Puck hat und den Puck in Richtung des gegnerischen Tores befördert. Ausserdem gelten alle Spieler in ihrer Angriffszone als "angreifende Spieler".

Angriffszone

Die Angriffszone einer Mannschaft befindet sich zwischen der blauen Linie, die dem gegnerischen Tor am nächsten ist, und den Banden hinter dem gegnerischen Tor.

Blind-sided Hit

Einem Spieler, der im Besitz des Pucks ist und/oder ihn unter Kontrolle hat, muss bewusst sein, dass er zu jedem Zeitpunkt während dieses Besitzes und/oder dieser Kontrolle gecheckt werden darf. Er muss sich daher seiner unmittelbaren Umgebung auf dem Eis bewusst sein und immer auf einen solchen Kontakt vorbereitet sein. Diese Bereitschaft für einen Kontakt ist jedoch begrenzt und kann nur durch einen Check gerechtfertigt werden, der rechtmässig von einem Gegner ausgeführt wird.

Da die periphere Sicht eines Spielers eingeschränkt ist, kann nicht erwartet werden, dass er das Geschehen auf dem Eis vollständig überblickt. Ein Spieler, der sich darauf vorbereitet, einen Check gegen einen Gegner auszuführen, der im Besitz und/oder unter Kontrolle des Pucks ist, muss alles in seiner Macht stehende tun, um einen fairen und gut getimten Check auszuführen. Er muss ausserdem sicherstellen, dass er den Check so ausführt, dass der Gegner eine vernünftige Möglichkeit hat, den bevorstehenden Kontakt aus seinem Blickfeld zu erkennen um sich entsprechend auf den Aufprall vorbereiten zu können. Ein Spieler, der einen Check an einen Gegner ausserhalb seines Sichtfeldes ausführt, wird nicht als gut ausgeführter Check angesehen und kann vom Schiedsrichter entsprechend bestraft werden.

Body Checking

Ein legaler Bodycheck ist ein Check, bei dem ein Spieler einen Gegner, der im Besitz des Pucks ist, mit der Hüfte oder dem Körper von vorne, diagonal von vorne oder direkt von der Seite checkt.

Legitimes Bodychecking darf nur mit dem Körperstamm (Hüfte und Schultern) zum Zweck der Trennung des Gegners vom Puck erfolgen und muss oberhalb der Knie des Gegners und an oder unterhalb der Schultern erfolgen.

Körperkontakt

Kontakt, der zwischen Gegnern während des normalen Puckspiels entsteht, vorausgesetzt, dass kein offener Hüft-, Schulter- oder Armkontakt stattgefunden hat, um den Gegner physisch vom Puck wegzudrängen.

Breakaway

Ein Zustand, bei dem ein Spieler die Kontrolle über den Puck hat, ohne dass sich ein Gegenspieler zwischen dem Spieler und dem gegnerischen Tor befindet, und bei dem eine vielversprechende Torchance besteht.

Kontrollwechsel

Abpraller von den Torhüter-Schonern oder anderen Ausrüstungsgegenständen werden bei der Anwendung von Regel 15 - Aussprechen von Strafen - nicht als Kontrollverlust oder Beendigung des Spielzugs durch die Mannschaft gewertet.

DEFINITION, TERMINOLOGIE UND BEGRIFFE

Trainer	Ein Trainer ist eine Person, die in erster Linie für die Leitung und Führung des Spiels ihres Teams verantwortlich ist. Zusammen mit dem Teammanager ist er für das Verhalten der Spieler seines Teams vor, während und nach einem Spiel verantwortlich.
Zusammenfallende Strafe	Eine Strafe gleicher Art (z. B. Kleine oder Grosse Strafe), die während desselben Spielunterbruchs verhängt wird und für die keines der beiden Teams in der Anzahl der Spieler auf dem Eis reduziert wird. Eine zusammenfallende Strafe führt nie dazu, dass eines der beiden Teams "in Unterzahl" ist, um die Strafe zu beenden, wenn ein Tor erzielt wird.
Wettkampfkontakt	Körperkontakt zwischen zwei oder mehr Spielern, die sich in unmittelbarer Nähe des Pucks befinden und versuchen, in den Besitz des Pucks zu gelangen. Diese Feldspieler dürfen sich in angemessener Weise gegenseitig schubsen und anlehnen, vorausgesetzt, dass das Erlangen des Puckbesitzes das einzige Ziel des Kontakts bleibt.
Beendigung des Spielzugs	Beendigung des Spielzugs durch das Team in Puckbesitz bedeutet, dass der Puck in die Kontrolle eines gegnerischen Spielers oder Torhüters gelangt oder "blockiert" wurde. Dies bedeutet nicht, dass ein Abpraller vom Torhüter, dem Tor oder den Banden oder ein Kontakt mit dem Körper, dem Stock oder der Ausrüstung eines gegnerischen Spielers vorliegt.
Puckkontrolle	Die Aktion des Dribbelns des Pucks mit dem Stock, der Hand oder dem Fuss. Die Kontrolle über den Puck geht nicht verloren, wenn der Puck von einem gegnerischen Spieler, den Banden oder dem Netz berührt wird, vorausgesetzt, der Spieler, der die Kontrolle über den Puck hat, dribbelt den Puck weiter. Kontrolle bedeutet den erweiterten Besitz des Pucks.
Torkreise	Die auf dem Eis vor jedem Tor markierten Torhüter-Kreise sollen die Torhüter vor Eingriffen durch angreifende Spieler schützen.
Verteidigungszone	Die Verteidigungszone eines Teams liegt zwischen der eigenen blauen Linie und den Banden hinter dem eigenen Tor.
Ablenkung des Pucks	Wenn der Puck von seinem ursprünglichen Weg abgelenkt wird, oft aus Versehen. Eine Ablenkung kann durch den Stock, den Körper, das Tor, die Bande oder das Schutzglas erfolgen - siehe auch Abpraller.
Verzögertes Abseits	Eine Situation, in der ein angreifender Spieler vor dem Puck die angreifende blaue Linie überquert hat, die verteidigende Mannschaft aber in den Besitz des Pucks gekommen ist und in der Lage ist, den Puck ohne Verzögerung oder Kontakt mit einem angreifenden Spieler aus ihrer Verteidigungszone zu befördern.
Lenkung des Pucks	Die absichtliche Bewegung oder Positionierung des Körpers, des Schlittschuhs oder des Stocks, um den Lauf des Pucks in eine gewünschte Richtung zu verändern.

DEFINITION, TERMINOLOGIE UND BEGRIFFE

Anspiel	Das "Anspiel" ist eine Aktion, bei der ein Spieloffizieller den Puck zwischen die Stöcke zweier gegnerischer Spieler wirft, um das Spiel zu beginnen. Der Anspiel-Vorgang beginnt, wenn der Spielofffizielle die korrekte Position angezeigt hat und die Spiel-Offiziellen auf ihren entsprechenden Positionen sind. Das Anspiel beginnt mit dem Einwurf des Pucks.
Spielvorgang	Spiel während die Matchuhr läuft.
Spielsperren	Wenn ein Spieler, Trainer oder Teammanager eine Spielsperre erhält, ist er bis zur endgültigen Überprüfung und endgültigen Entscheidung der zuständigen Stellen nicht berechtigt, am nächsten Spiel teilzunehmen.
Torhüter	Der Torhüter wird von der Mannschaft bestimmt und erhält eine spezielle Ausrüstung zum Schutz und Privilegien für den Zweck, den Puck zu spielen.
Ferse des Stockes	Der Punkt, an dem sich der Schaft des Stockes und die Unterseite der Schaufel treffen.
Verletzung	Es muss kein Blut sichtbar sein, um Verletzungen in Betracht zu ziehen. Das Fliessen von Blut ist nicht der einzige entscheidende Faktor. Eine durch einen hohen Stock im Gesicht verursachte Verletzung kann beispielsweise eines der folgenden Merkmale aufweisen: starke Prellungen, Abschürfungen, eine Beule, ein Einschneiden der Haut oder eine Beschädigung der Zähne durch den hohen Stock.
Später Check	Ein später Check stellt eine rücksichtslose Gefährdung eines Spielers dar, der nicht mehr die über Kontrolle oder den Besitz des Pucks verfügt. Jeder Spieler, der gerade dabei ist, die Kontrolle oder den Besitz des Pucks aufzugeben oder zu verlieren, darf gecheckt werden, solange sich der Angreifer in unmittelbarer Nähe des Spielers mit dem Puck befindet. Wenn der Angreifer sich zum Spieler bewegen muss und einen heftigen Kontakt herstellt, riskiert der Angreifer, dass der Bodycheck aufgrund der verwundbaren Position des Gegners und der Stärke des Checks zu einem späten Check wird.
Spielerwechsel-Verfahren	Der Spielerwechsel während aller Spielunterbrechungen.
Neutrale Zone	Der Bereich in der Eismitte zwischen den beiden blauen Linien (weder Verteidigungs- noch die Angriffszone).
Numerische Stärke	Die numerische Stärke wird beeinflusst, wenn ein Team eine geringere Anzahl von Spielern auf dem Eis hat als das andere Team aufgrund einer oder mehrerer Strafen, die es absitzt.

DEFINITION, TERMINOLOGIE UND BEGRIFFE

Off-ice-Offizielle	Off-Ice-Offizielle sind diejenigen, die zur Unterstützung der Spielleitung ernannt werden, wie z. B. der offizielle Punktrichter, der Spielzeitnehmer, der Strafzeitnehmer, die Strafbankbetreuer (und die beiden Torrichter, falls zutreffend). Der Schiedsrichter hat die allgemeine Aufsicht über das Spiel und die volle Kontrolle über die Off-Ice-Offiziellen. Im Falle von Streitigkeiten ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.
Spieloffizielle	Spieloffizielle auf dem Eis sind die Personen, die für die Leitung des Spiels verantwortlich sind und sich auf dem Eis befinden - der/die Schiedsrichter und die Linienrichter.
Strafe	Eine Strafe ist das Ergebnis eines Regelverstosses eines Spielers oder Teampersonals. Sie beinhaltet in der Regel den Ausschluss des fehlbaren Spielers oder Teampersonals vom Spiel für eine bestimmte Zeitspanne. Wenn die Strafe gegen das Team verhängt wird, das im Besitz und unter Kontrolle des Pucks ist, wird sofort abgepfiffen. Wenn die Strafe nicht gegen das Team verhängt wird, das im Besitz des Pucks ist, zeigt der Schiedsrichter eine verzögerte Strafe an und pfeift erst, wenn das fehlbare Team in Besitz und Kontrolle des Pucks kommt. In einigen Fällen kann die Strafe in der Vergabe eines "Penaltyschusses" oder der tatsächlichen Vergabe eines Tores bestehen.
Spielfläche	Der dreidimensionale Bereich der Eisfläche, der von den Banden und dem Schutzglas umgeben ist, aber nicht auf die Höhe des Schutzglases und der Banden begrenzt ist.
Puckbesitz	Der letzte Spieler, der den Puck mit seinem Schläger oder Körper berührt, gilt als in Puckbesitz. Ein Spieler kann im Besitz des Pucks sein, ohne ihn zu kontrollieren, aber er kann den Puck nicht kontrollieren, ohne ihn zu besitzen.
Zuständige Stellen	"Zuständige Stellen" bezieht sich insbesondere auf das IIHF-Disziplinarorgan, dass für die Anwendung dieser Spielregeln auf die vorliegende Angelegenheit zuständig ist, wie in den IIHF-Statuten und -Geschäftsordnungen, dem IIHF-Disziplinarkodex und anderen relevanten Regeln und Bestimmungen festgelegt.
Schutzausrüstung	Ausrüstung, die von den Spielern zum alleinigen Zweck der Sicherheit und zum Schutz vor Verletzungen getragen wird. Die gesamte Ausrüstung muss für den Eishockeysport hergestellt sein und in der vorgesehenen Weise getragen werden.
Rücksichtslose Gefährdung	Jede Aktion, die einen Gegner gefährdet. Ein Vergehen, das aus Handlungen besteht, die ein erhebliches Risiko einer ernsthaften körperlichen Verletzung einer anderen Person schaffen. Die beschuldigte Person muss den daraus resultierenden oder potenziellen Schaden nicht beabsichtigen, aber sie muss in einer Weise gehandelt haben, die eine Missachtung der vorhersehbaren Folgen der Handlungen zeigt.
Unterzahl	Unterzahl bedeutet, dass ein Team unter der "numerischen Stärke" seines Gegners auf dem Eis ist.

DEFINITION, TERMINOLOGIE UND BEGRIFFE

Ersatztorhüter

Der Ersatztorhüter wird auf dem offiziellen Spielberichtsbogen aufgeführt, nimmt aber nicht am Spiel teil. Der Ersatztorhüter muss vollständig angezogen, ausgerüstet und spielbereit sein. Ein Ersatztorhüter darf nur als Torhüter am Spiel teilnehmen.

Teampersonal/Teamoffizielle

Teampersonal sind alle nicht spielenden Personen, die sich nicht in Ausrüstung auf der Spielerbank befinden. Eine solche Person muss als Cheftrainer bezeichnet werden. Ein Spieler oder Torhüter, der nicht spielberechtigt ist, kann sich auf der Spielerbank aufhalten, ohne als Teampersonal zu gelten, sofern er das Mannschaftstrikot und alle erforderlichen Kopf- und Gesichtsschutzmittel trägt.

Räumlicher Vorteil

Jede Entscheidung, ein Anspiel näher an die verteidigende Zone zu verlegen, um sicherzustellen, dass kein räumlicher Vorteil für das angreifende Team entsteht.

Torso

In Bezug auf einen Spieler, der sein Trikot während einer Auseinandersetzung verliert, bedeutet Torso den Oberkörper des Spielers. Hat ein Spieler noch einen Arm durch den Ärmel seines Trikots gesteckt und liegt die Halsöffnung noch um den Hals, so gilt das Trikot nicht als vollständig vom Oberkörper entfernt. Wenn jedoch beide Arme aus den Ärmeln entfernt wurden und das Trikot um den Hals des Spielers hängt, so gilt es als vollständig vom Oberkörper entfernt. Wenn ein Spieler beide Arme durch die Ärmel hat, aber sein Kopf nicht durch die Halsöffnung, wird das Trikot ebenfalls als vollständig vom Oberkörper entfernt betrachtet.

Verwundbare Position

Ein Feldspieler befindet sich in einer verwundbaren Position, wenn er nicht mehr die Kontrolle oder den Besitz über den Puck hat und sich entweder eines drohenden Checks nicht bewusst ist oder nicht auf den Check vorbereitet ist. Ein Bodycheck gegen einen Gegenspieler, der sich in einer ungeschützten Position befindet, gilt automatisch als ungültig, auch wenn dieser Bodycheck gegen einen nicht ungeschützten Gegenspieler als legal angesehen werden würde.

ANHANG - III

EISHOCKEY-AUSRÜSTUNG

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

HELM & MASKE

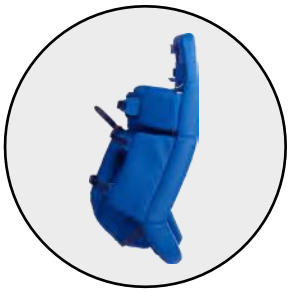
HALSSCHUTZ

BLOCKERHANDSCHUH

BRUST- UND ARMSCHUTZ

HOSEN

FANGHANDSCHUH



BEINSCHONER

STOCK

SCHLITTSCHUHE

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

HELM UND GESICHTSSCHUTZ

HALSSCHUTZ

BRUSTSCHUTZ

ELLBOGENSCHONER

HANDSCHUHE

HOSEN

SCHLITTSCHUHE

STOCK

SCHIENBEINSCHONER

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

TORHÜTER HELM UND GESICHTSMASKE

➔ REGEL 11.8

SPIELER HELM UND GESICHTSSCHUTZ

➔ REGEL 9.6 & 9.7

VISIERSCHUTZ

GITTERSCHUTZ

VOLLSCHUTZ

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

TORHÜTER BRUST- UND ARMSCHUTZ

➔ REGEL 11.3

Überlagerung an den Ellbogen sowohl vorne als auch an der Seite, max. 18.0

HALS- UND NACKENSCHUTZ

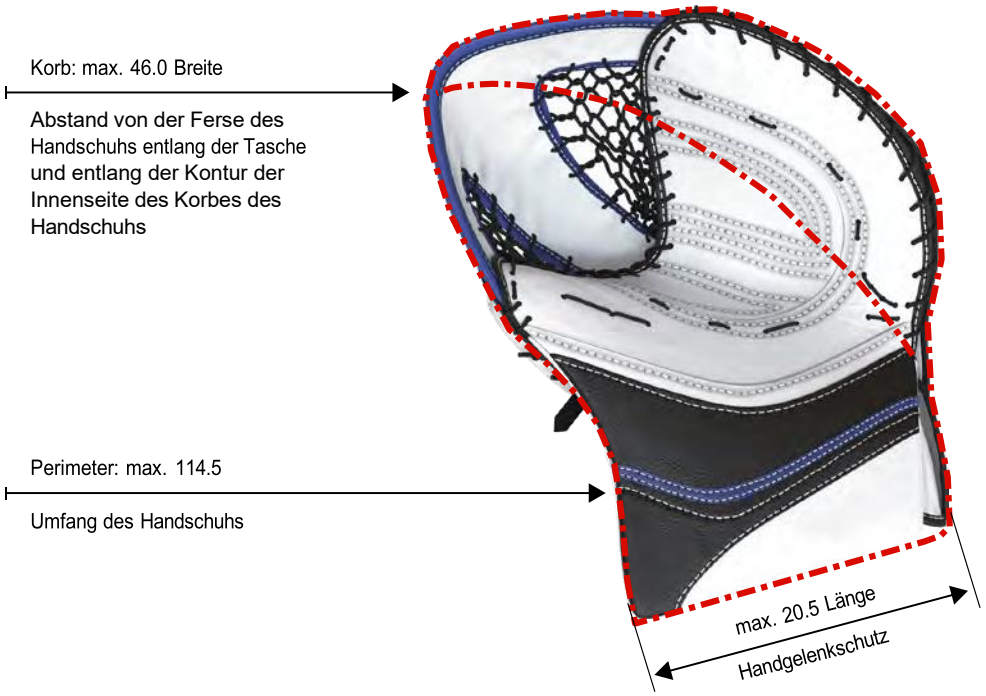
➔ REGEL 9.12

ALLE MASSE IN CM

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

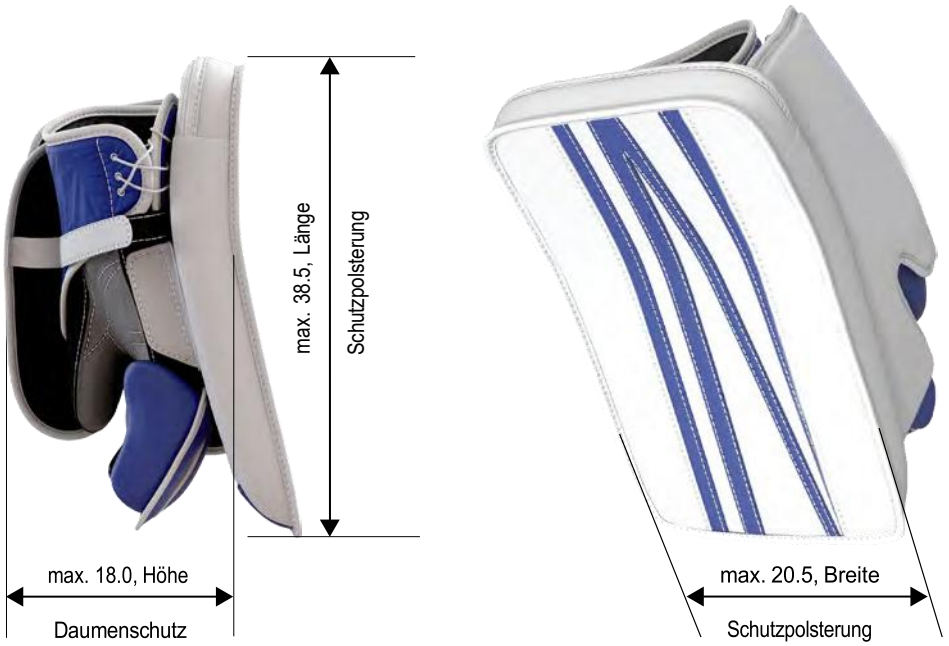
TORHÜTER FANGHANDSCHUH

➔ REGEL 11.6



TORHÜTER BLOCKERHANDSCHUH

➔ REGEL 11.7



ALLE MASSE IN CM

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

TORHÜTERHOSEN

➔ REGEL 11.4

TORHÜTER KNIESCHUTZ

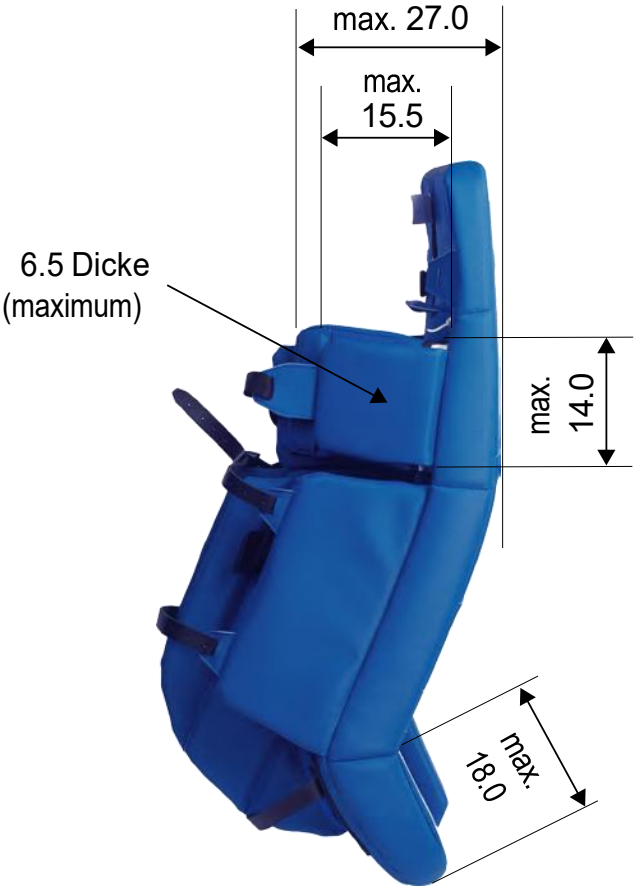
➔ REGEL 11.5

ALLE MASSE IN CM

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

TORHÜTER BEINSCHONER

➔ REGEL 11.2



TORHÜTER & SPIELER SCHLITTSCHUHE

➔ REGEL 9.10, 9.11

TORHÜTER SCHLITTSCHUHE

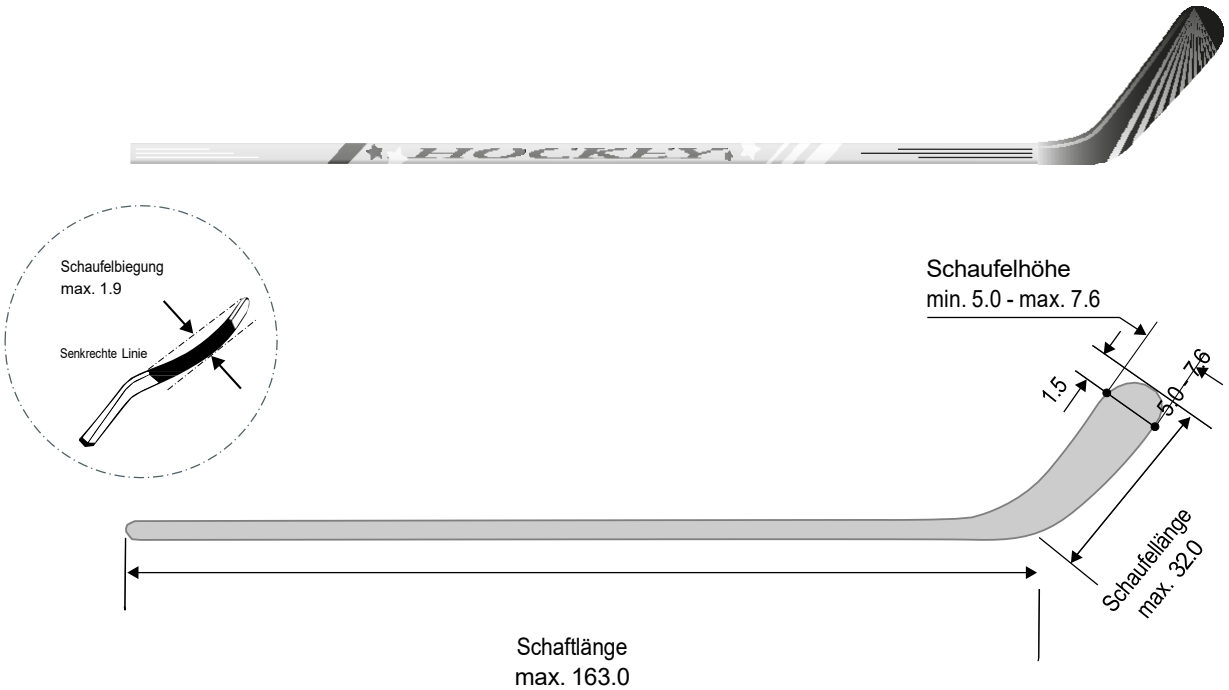
SPIELER SCHLITTSCHUHE

ALLE MASSE IN CM

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

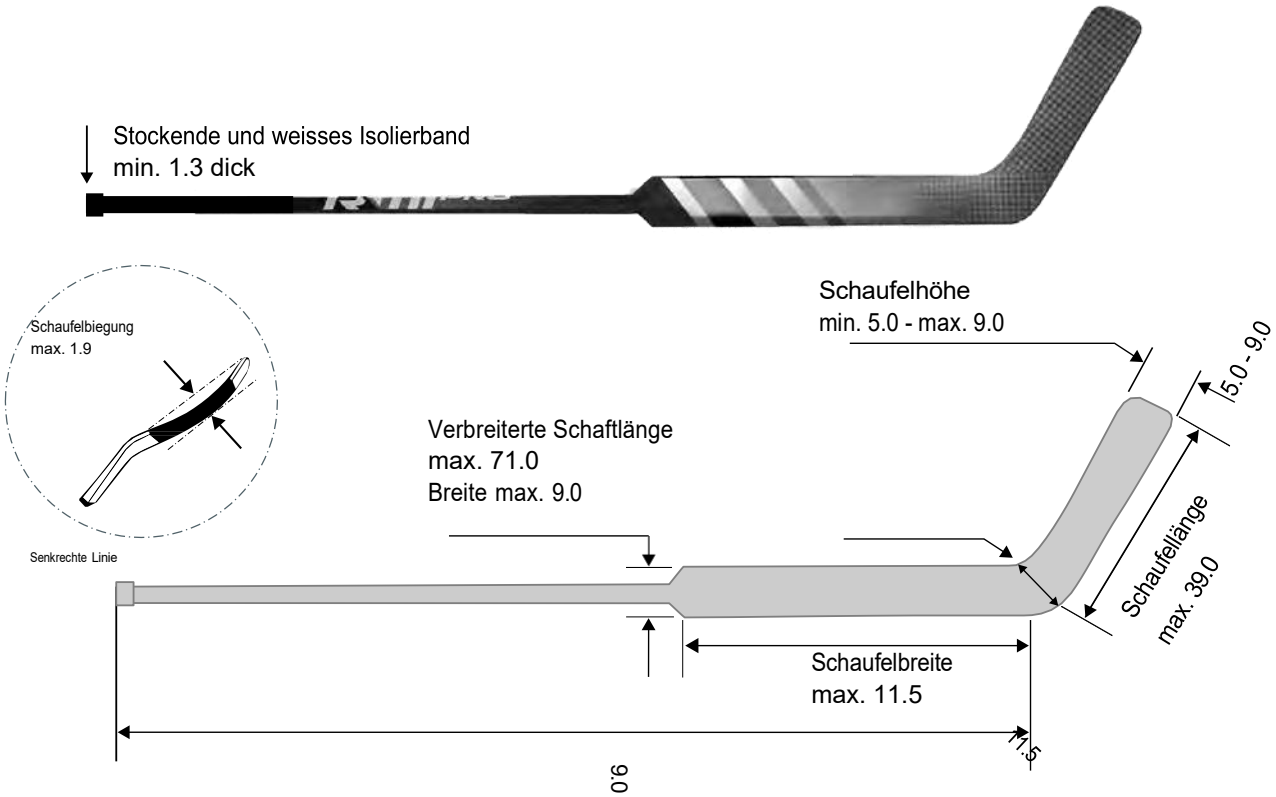
SPIELERSTOCK

➔ REGEL 10.1



TORHÜTERSTOCK

➔ REGEL 10.2



ALLE MASSE IN CM

EISHOCKEYAUSRÜSTUNG

PUCK

➔ REGEL 13

ALLE MASSE IN CM

ANHANG - IV

TABELLEN-ÜBERSICHT

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 1 · REGEL 15 (AUSSPRECHEN VON STRAFEN)

Strafengebung – Übersicht von Strafen für Coaches und nicht spielendem Personal

BESCHREIBUNG	REGEL
Schlagen gegen die Bande oder das Glas mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand	39.3(I), 75.3(II)
Behinderung eines Gegners bei einem Break Away	56.6
Behinderung eines Gegners oder des Pucks während des Spiels	56.3
Behinderung eines Gegners oder des Pucks, während der Torhüter aus dem Spiel genommen wurde	56.7, 56.8
Störung eines Spiel-Offiziellen	39.3(III)
Verlassen der Spielerbank durch Betreten des Eises vor Ende der Spielzeit	70.5
Obszöne Sprache oder Gesten	39.3 (II), 39.5 (II), (VIII), (IX), 75.3 (III), 75.5 (II), (III), (V)
Körperliche Gewalt gegen einen Spieloffiziellen	40.7
Spielverweigerung (Teams in der Umkleidekabine)	73.1, 73.3
Spielverweigerung (Teams sind auf dem Eis)	73.1, 73.2
Werfen eines Stockes aufs Eis zu einem Spieler, der den Stock verloren oder gebrochen hat.	10.3
Irgendein Objekt auf das Eis schiessen (Unsportliches Verhalten)	75.1, 75.3
Stockwurf (Gegenangriff auf das leere Tor)	53.8
Stockwurf (Verteidigungszone)	53.7

TABELLE 2 · REGEL 16 (KLEINE STRAFEN)

Übersicht von Kleinen Strafen

BESCHREIBUNG	REGEL	BESCHREIBUNG	REGEL
Aggressor	46.2	Bandencheck	41.2
Zerbrochener Stock	10.3	Unerlaubter Körperangriff	42.2
Check gegen das Knie	44.2	Puck mit Hand einschliessen	67.2
Puck mit der Hand verdecken	67.2, al. 2 (II)	Check mit dem Stock	59.2
Spielverzögerung	63.2	Ellbogen Check	45.2

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 2 · REGEL 16 (KLEINE STRAFEN)

Übersicht von Kleinen Strafen

BESCHREIBUNG	REGEL	BESCHREIBUNG	REGEL
Behinderung am Torhüter	69.2	Hoher Stock	60.2
Halten	54.2	Stockhalten	54.2
Haken	55.2	Illegaler Check gegen den Kopf oder Nackenbereich	48.2
Illegale Ausrüstung	9.6, 12, 65.2	Illegaler Stock	10.5, 10.6
Anstifter / Auslöser	46.10	Behinderung	56.2
Check mit dem Knie	50.2	Zu frühes verlassen der Strafbank	70.4
Verlassen des Torraums (Torhüter)	27.6	Teilnahme jenseits der Mittellinie (Torhüter)	27.7
Übertriebene Härte	51.2	Stockschlag	61.2
Den Puck Richtung gegnerisches Tor werfen (Torhüter)	67.3 .3 al. 2 (III)	Werfen von Ausrüstungsgegenständen	53.2
Beinstellen	57.2	Benützung der Hand “Anspiel”	67.2, al. 3 (I)
Unsportliches Verhalten	75.2		

TABELLE 3 · REGEL 17 (BANKSTRAFEN)

Übersicht von Kleinen Bankstrafen

BESCHREIBUNG	REGEL	BESCHREIBUNG	REGEL
Misshandlung von einem Offiziellen	39.3	Spielverzögerung	63.3
Absichtlicher unkorrekter Wechsel	74.4	Falsches Anspiel	76.4, 76.6, 76.7
Unkorrekter Wechsel	68.2	Behinderung aus der Spieler-/Strafbank	56.3
Behinderung eines Offiziellen	39.3	Weigerung das Spiel zu beginnen	73.2, 73.3
Verlassen der Spielerbank bei Drittelsende	86.2, 86.8	Gegenstände auf das Eis werfen	75.3
Betreten Spielfeld während dem Dritte (Coach)	70.5	Unsportliches Verhalten	75.3
Zuviele Spieler auf dem Eis	70.4, 74.1, 74.2, 74.3	Unbegründete Ersuchung einer Stockvermessung	10.5, 10.6

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 4 · REGEL 18 (DOPPELTE KLEINE STRAFEN)

Übersicht von Doppelte Kleinen Strafen

BESCHREIBUNG	REGEL	BESCHREIBUNG	REGEL
Stockendstoss (Versuch)	58.2	Spielverzögerung (Coach's Challenge)	38.8
Kopfstoss (Versuch)	47.2	Hoher Stock (Unabsichtlich, Verletzung)	60.3
Stockstich (Versuch)	62.2		

TABELLE 5 · REGEL 20 (GROSSE STRAFEN)

Übersicht von Grossen Strafen

BESCHREIBUNG	REGEL	NUR 5	5 + SPD
Bandencheck	41.3, 41.4	✓	✓
Stockendenstoss	58.3		✓
Unerlaubter Körperangriff	42.3, 42.4	✓	✓
Check von hinten	43.3		✓
Check gegen das Knie (Clipping)	44.3		✓
Crosschecking	59.3		✓
Gefährliche Aktionen	21.1		✓
Ellbogencheck	45.3, 45.4	✓	✓
Faustkampf	46		
Kampfwillig und oder Teilnehmer	46.1, 46.12		✓
Verteidiger / Unwilliger Kämpfer	46.2, 46.8, 46.10, 46.12	✓	
Faustkampf ausserhalb des Spielfelds	46.7		✓
Faustkampf ausserhalb der normalen Spielzeit	46.8		✓
Faustkampf vor dem Puckdrop	46.9		✓
Gefährlicher Schlag / Sucker Punch	46.13		✓
Torhüter der Gegner mit Blocker schlägt	51.3		✓
Kopfstoss	47.3		✓
Hoher Stock	60.4		✓
Haken	55.3		✓

TABELLENÜBERSICHT

BESCHREIBUNG	REGEL	NUR 5	5 + SPD
Illegaler Check gegen den Kopf	48.3		✓
Illegaler Check	101.1		✓
Behinderung	56.4, 56.5	✓	✓
Treten eines Gegenspielers	49.3		✓
Check mit dem Knie (Kneeing)	50.3		✓
Stockschlag	61.3		✓
Slew-Footing	52.2		✓
Stockstich	62.3		✓
Werfen von Gegenständen	53.7		✓
Beinstellen	57.3, 57.4	✓	✓

TABELLE 7 - REGEL 22 (DISZIPLINARSTRAFEN)

Übersicht von Disziplinarstrafen

BESCHREIBUNG	REGEL
Stock gegen die Bande schlagen, um gegen die Entscheidung eines Offiziellen zu protestieren	39.2 (IV), 39.4 (IV), (VII)
Schlagen mit einem Stock oder einem anderen Gegenstand gegen die Bande oder Schutzglas	39.2 (IV), 39.4, (IV)&(VII)
Absichtlich den Stock zerbrechen oder sich weigern, den Stock zur Vermessung herauszugeben	10.5, 10.6
Absichtlich irgendein Ausrüstungsgegenstand (einschliesslich Stock) aus dem Spielbereich zu werfen	39.4 (VI), 75.4 (II)
Betreten oder Verbleiben im Schiedsrichterkreis auf dem Eis	39.4 (V)
Anstiftung eines Gegenspielers zu einer strafbaren Handlung	75.4 (III)
Behinderung oder Ablenkung des Gegenspielers beim Penaltyschuss (Zweiter Verstoss)	24.4
Schlagen oder Schiessen des Pucks ausserhalb der Reichweite eines Offiziellen	39.4 (II)
Verlassen der Spielerbank, um zu protestieren	6.1
Weigerung, nicht vorschriftsmässige Schutzausrüstung zu wechseln (nach Verwarnung)	9.5
Gebrauch von profaner oder beleidigender Sprache	75.4 (I)
Beschimpfungen gegenüber einem Offiziellen	39.4 (I)

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 8 · REGEL 23 (SPIELDAUERDISZIPLINARSTRAFEN)

Übersicht von Spieldauerdisziplinarstrafen

BESCHREIBUNG	REGEL
Beissen eines Gegenspielers oder Zuschauer	23.8
Bandencheck	41.1
Stockendstoss	58.3
Unerlaubter Körperangriff	42.4
Check von hinten	43.3
Check gegen das Knie (Clipping)	44.3
Check mit dem Stock (Cross-Checking)	59.3
Gefährliche Aktionen	21.1
Ellbogencheck	45.4
Einen Kampf / Auseinandersetzung fortsetzt oder den Versuch diesen fortzusetzen	46.5
Faustkampf/Kämpfer - Bereitschaft zum Kampf und Teilnahme am Kampf	46.1, 46.12
Faustkampf ausserhalb der Eisfläche	46.7
Faustkampf anders als während eines Drittels im Spiel	46.8
Faustkampf vor dem Puckdrop	46.9
Gefährlicher Schlag / Sucker Punch	46.13
Erster oder zweiter Spieler, der die Spielerbank während einer Auseinandersetzung verlässt oder eine solche startet	70.3
Als Erster bei einer Auseinandersetzung eingreifen (dritter involvierter Spieler)	46.14
Torhüter, der seinen Blockerhandschuh benutzt, um einen Gegenspieler zu schlagen (Übertriebene Härte)	51.3
Kopfstoss	47.3
Hoher Stock	60.4
Haken	55.3
Illegaler Check gegen den Kopf	48.3
Behinderung	56.5
Behinderung oder Angriff auf Zuschauer	23.8
Treten eines Gegenspielers	49.3
Check mit dem Knie (Kneeing)	50.3
Verlassen der Strafbank während einer Auseinandersetzung	39.5 (V), 70.4, 70.6
Obszöne Sprache oder Gesten	39.5 (II)

TABELLENÜBERSICHT

BESCHREIBUNG	REGEL
Beharrlich die Entscheidung eines Offiziellen anfechten oder bestreiten	39.5 (I)
Körperliche Tätlichkeit an einen Offiziellen	39.5 (III), 40.1
Rassistische Verspottungen oder Verunglimpfungen oder sexuelle Äusserungen	23.8
Entfernen des Trikots vor einer Auseinandersetzung	46.11
Stockschlag	61.3
Slew-Footing	52.2
Stockstich	62.3
Bespucken, Beschmieren oder Anschmieren eines Gegenspielers oder Zuschauers mit Blut	23.8
Zweite Grosse Strafe in einem Spiel	20.4, 27.2
Werfen des Stock oder Ausrüstungsgegenstands aus dem Spielfeld	39.5 (VI), 53.2 (IV), 53.5, 53.6
Beinstellen	57.4

TABELLE 9 · REGEL 24 (PENALTYSCHUSS)

Übersicht von Penaltyschüssen

BESCHREIBUNG	REGEL
Absichtlicher unkorrekter Wechsel	68.3, 74.4
Spieler, welcher das Tor absichtlich aus der Verankerung verschiebt, wenn die Strafe nicht innerhalb der regulären Spielzeit abgesessen werden kann	63.6
Im Torraum auf den Puck fallen	63.6, 67.4, 69.7
Aufnehmen des Pucks mit der Hand im Torraum	63.6, 67.2 (II), 67.4
Spieler bei einem "Breakaway", der durch einen vom verteidigenden Team geworfenen oder geschossenen Gegenstand behindert wird	53.7, 56.6
Spieler, der bei einem «Breakaway» von einem Spieler behindert wird, der das Spiel unrechtmässig betreten hat	70.7
Ein Spieler wirft oder schiesst mit dem Stock oder einem Gegenstand auf den Puck in in seiner Verteidigungszone	53.7
Spieler, der von Hinten gefoult wird	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 61.6

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 10 · REGEL 25

Übersicht von Zugesprochenen Toren (wenn der Torhüter das Eis für einen zusätzlichen Spieler verlassen hat)

BESCHREIBUNG	REGEL
Spielverzögerung (Torpfosten verschoben)	63.7
Unkorrekter Wechsel	68.4, 70.8
Behinderung	56.7
Verlassen der Spielerbank oder der Strafbank	70.8
Werfen des Stock oder andere Objekte	53.8
Vergehen von Hinten – (inklusiv Haken, Halten, Stockschlag, Beinstellen, etc.)	54.4, 55.5, 57.6, 61.7

TABELLE 10.1 · REGEL 25

Übersicht Zugesprochene Tore (Wenn der Torhüter auf dem Eis ist)

BESCHREIBUNG	REGEL
Entfernen der Gesichtsmaske während einem "Break away" oder bei einem Strafstoss	9.6
Verschieben der Torpfosten bei einem "Breakaway"	63.7

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 11 · REGEL 27

Übersicht Strafen für Torhüter

BESCHREIBUNG	REGEL
Illegaler Stock	10.4
Unkorrekte Ausrüstung	9, 12.1
Verlassen des Torraums während einer Auseinandersetzung	27.5
Beteiligt sich am Spiel jenseits der Mittellinie	27.6
Spielen des Pucks ausserhalb des eingeschränkten Torhüter Bereichs	1, 27.7, 63.2 (VIII)
Geht zur Spielerbank um den Stock zu ersetzen	10.4
Schiesst oder schlägt den Puck absichtlich aus dem Spiel	63.2 (II)
Blockiert den Puck absichtlich innerhalb oder ausserhalb des Torraums	63.2 (I), (VI) & (VII), 67.3 (I) & (II)
Den Puck absichtlich in die eigenen Schoner oder auf das Tor fallen lässt	67.3 (IV)
Stapeln von Schnee oder andere Hindernisse	67.3 (V)
Werfen des Pucks in Richtung des gegnerischen Tors	67.3 (III)
Benützt seinen Blocker um den Gegenspieler zu schlagen (Übertriebene Härte)	51.3

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
A Ein Spieler mit einer doppelten Kleinen Strafe					
A 1	3:00 4:30	A15 – 2+2	 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Erste Strafe endet, Die Zweite beginnt 4:30.
A 2	3:00 5:30	A15 – 2+2	 TOR	A15 kommt zurück	Die erste Strafe ist abgelaufen, die zweite endet mit dem Erzielen des Tores.
B Ein Spieler mit einer Kleinen und Grossen Strafe					
B 1	3:00 4:30	A15 – 5+2	 TOR	Keine Strafe endet	Die Grosse Strafe muss immer zuerst abgesessen werden.
B 2	3:00 8:30	A15 – 5+2	 TOR	A15 kommt zurück	Die erste Strafe ist abgelaufen, die zweite endet mit dem Erzielen des Tores.
C Zwei Spieler vom Gleichen Team – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen - Angezeigt (A*)					
C 1	3:00 4:00 4:00	A15 – 2 S23 – 2	 TOR	A15 kommt zurück	
C 2	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	 TOR	A15 kommt zurück	,
C 3	3:00 4:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2	 TOR	A23 kommt zurück	,

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
C Zwei Spieler vom Gleichen Team – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen - Angezeigt (A*)					
C 4	3:00	A15 – 2+2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR	Kein Spieler kommt zurück	Die erste Strafe für A15 endet.
	5:30		TOR	A23 kommt zurück	A23 kommt zurück, weil dies die Kleine Strafe ist, welche die geringste Zeit hat.
C 5	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Die angezeigte doppelte Kleine Strafe für A23 wird 4:30 ausgesprochen.
	(S*)	A23 – 2+2			
	4:30		TOR	* A = Angezeigt	
C 6	3:00	A15 – 5+2		A23 kommt zurück	A15 muss zuerst die Grosse Strafe absitzen. A23 kommt zurück da eine Kleine Strafe verbüsst wird.
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR		
C 7	3:00	A15 – 5+2		A23 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe.
	7:30	A23 – 2			
	8:30		TOR		
C 8	3:00	A15 – 5+2		A15 und A23 kommt zurück	Die Grosse Strafe für A15 ist abgelaufen. Die Kleine Strafe für A15 endet mit dem Tor. Kleine Strafe für A23 ist abgelaufen.
	6:00	A23 – 2			
	8:00		TOR		
C 9	3:00	A15 – 5+2		Kaptain wählt	Die Grosse Strafe für A15 ist abgelaufen. Beide Kleine Strafen enden zur Gleichen Zeit.
	8:00	A23 – 2			
	9:00		TOR		

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
D	Drei Spieler vom Gleichen Team – Aufgeschobene (D*) oder Angezeiget (A*) Strafe (kein Spielunterbruch)				
D 1	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00	A6 – 2(D*)			
	4:30		TOR	A15 kommt zurück	Angezeigte Strafe A6 beginnt 4:30.
	5:00		TOR	A23 kommt zurück	
	5:30		TOR	A6 kommt zurück	
D 2	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		TOR	A15 kommt zurück und Strafe für A6 fängt an	
	5:00		TOR	A23 kommt zurück und A6 bleibt auf der Strafbank	
D 3	3:00	A15 – 5		A23 kommt zurück und die Strafe für A6 beginnt	
	3:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		TOR		
D 4	3:00	A15 – 5		A15 und A23 kommen zurück Strafe für A6 beginnt	Die Grosse Strafe für A15 ist abgelaufen. Die Kleine Strafe für A23 wird nach dem Tor gelöscht.
	7:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	8:00		TOR		

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
E	Ein Spieler von jedem Team – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen				
E 1	3:00	A15 - 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		TOR	Kein Spieler kommt zurück	Teams sind gleich stark.
	5:00		TOR	A15 kommt zurück	Kleine Strafe ist abgelaufen.
E 2	3:00	A15 – 5+2		Kein Spieler kommt zurück	Teams sind gleich stark.
	3:30		B12 – 2		
	4:30		TOR		
E 3	3:00	A15 – 5+2		Kein Spieler kommt zurück	Die Grosse Strafe gegen A15 ist abgelaufen, Teams sind gleich stark.
	7:30		B12 – 2		
	8:00		TOR		
E 4	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		TOR	Kein Spieler kommt zurück	Teams sind gleich stark.
	5:00		TOR	Kein Spieler kommt zurück	Die erste Kleine Strafe A15 ist abgelaufen. Aber die Teams bleiben gleich stark.
				A15 kommt zurück	
	5:30		TOR		Die erste Kleine Strafe A15 und B12 sind abgelaufen. Die zweite Kleine Strafe A15 endet mit dem Tor.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
E	Ein Spieler von jedem Team – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen				
E 5	3:00	A15 – 5+2		A15 kommt zurück	Die Grosse Strafe A15 und die Kleine Strafe B12 sind abgelaufen. Die Kleine Strafe A15 endet mit dem Tor.
	6:00		B12 – 2		
	8:00		TOR		
E 6	3:00	A15 – 2		«Switching Regel» A15 kommt zurück, A23 auf die Uhr.	Das Tor annulliert die angezeigte Strafe A23 (Grund: Team A ist nicht in Unterzahl).
	3:30		B12 – 2		
	(S*)	A23 – 2			
	4:10		TOR		
F	Ungerade Anzahl von Spielern – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen				
F 1	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR		
F 2	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Kleine Strafe ist abgelaufen. Teams sind gleich stark zum Zeitpunkt des Tores.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	5:00		TOR		
F 3	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		TOR		
F 4	3:00		B12 – 2	A15 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			
	4:30		TOR		

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
F	Ungerade Anzahl von Spielern – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen				
F 5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR	A15 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe.
	5:00		TOR	A23 kommt zurück	
F 6	3:00	A15 – 5		A23 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe
	3:30		B12 – 5		(und Team A ist in Unterzahl
	4:00	A23 – 2			wegen einer kleinen Strafe).
	4:30		TOR		
F 7	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe
	3:30		B12 – 5		(und Team A ist in Unterzahl
	4:00	A23 – 5			wegen einer kleinen Strafe).
	4:30		TOR		
F 8	3:00	A15 – 5		A23 kommt zurück	Unterzahl wegen einer kleinen
	3:30	A23 – 2			Strafe
	4:00		B12 – 2		
	4:30		TOR		
F 9	3:00	A15 – 5		A23 kommt zurück	Unterzahl wegen einer Kleinen
	3:30		B12 – 2		Strafe.
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR		
F 10	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Unterzahl wegen einer Kleinen
	3:30	A23 – 5			Strafe.
	4:00		B12 – 2		
	4:30		TOR		

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
F	Ungerade Anzahl von Spielern – Kombination von Kleinen und Grossen Strafen				
F 11	3:00		B12 – 5	A15 kommt zurück	Kleinste laufende Strafe.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR		
F 12	3:00	A15 – 2+2		Kein Spieler	Erste Kleine Strafe A15 endet.
	3:30		B12 – 2	kommt zurück	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		TOR		
F 13	3:00	A15 – 2			
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(D*)			
	4:00		TOR	A15 kommt zurück	Strafe A6 beginnt 4:00. Kleinste laufende Strafe.
	4:30		TOR	A23 kommt zurück	
F 14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 kommt zurück	Strafen A15, B12, A6 und B3 sind nicht auf der Uhr.
	3:15	A23 – 2			
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	5:10		TOR		
F 15	3:00	A15 – 2		A15 kommt zurück	Die Kleine Strafe A6 beginnt 4:30.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		TOR		

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
G	Zusammenfallende Strafen– gleiche Anzahl Spieler für jedes Team				
G 1	3:00 4:30	A15 – 5+2	B12 – 2+2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Beide Teams sind gleich stark.
G 2	3:00 4:30	A15 – 2+5	B12 – 5 TOR	Ersatzspieler für A15 kommt zurück	Zusammenfallende Grosse Strafen.
G 3	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 2	 B12 – 2 TOR	A15 kommt zurück	Zusammenfallende Strafen sind nicht auf der Uhr.
G 4	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 2	B12 – 2 TOR	A23 kommt zurück	
G 5	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 5	B12 – 2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Team A ist in Unterzahl, jedoch mit einer Grossen Strafe.
G 6	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 5	B12 – 5 TOR	A15 kommt zurück	Team A ist in Unterzahl. Kleine Strafe A15 endet mit dem Torerfolg.
G 7	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 2	 TOR	A15 kommt zurück	
G 8	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 - 5	 B12 – 5 TOR	A15 kommt zurück	

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
G	Zusammenfallende Strafen– gleiche Anzahl Spieler für jedes Team				
G 9	3:00 3:30 4:30	A15 – 5 A23 - 2	 B12 – 2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	A15 verbüsst eine Grosse Strafe. Strafen A23 und B12 sind nicht auf der Uhr.
G 10	3:00 3:30 4:30	A15 – 5 A23 - 2	B12 – 5 TOR	A23 kommt zurück	Unterzahl wegen einer Kleinen Strafe.
G 11	3:00 3:30 4:30	A15 – 2+2 A23 - 2	B12 – 5 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Erste Kleine Strafe A15 wird gelöscht.
G 12	3:00 3:30 (S*) 4:30	A15 – 2 A23 – 5 A26 - 2	B12 – 2 TOR	Strafe A26 wird nicht ausgesprochen (ausser Grosse Strafe)	
G 13	3:00 3:30 4:00 4:30 4:45	A15 – 2 A23 – 2 A26 - 2	 B12 – 2 TOR TOR	 A15 kommt zurück A26 kommt zurück	Strafen A23 und B12 sind nicht auf der Uhr.
G 14	3:00 3:30 (S*) 4:30	A15 – 2 A23 – 2 A26 - 2	 B12 – 2 TOR	A15 kommt zurück	Kleine Strafe A26 beginnt bei 4:30. Die Strafen A23 und B12 sind nicht auf der Uhr.
G 15	3:00 3:30	A15 – 2+2 A23 - 2	B12 – 2 TOR	Kleine Strafe A15 A15 wird gelöscht	A15 beginnt 3:30 durch das erzielte Tor von Team B, hat keinen Einfluss auf die Anzahl Spieler auf dem Eis.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
H	Zusammenfallende Strafen– ungleiche Anzahl Spieler für jedes Team				
H 1	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2 TOR	Kaptain wählt	Die Wahl muss nach dem Verhängen der Strafen gemacht werden.
H 2	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Team A ist wegen einer Grossen Strafe in Unterzahl. Die Strafen A15 und B12 gehen nicht auf die Uhr.
H 3	3:00 3:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 5 TOR	Kaptain wählt	Die Kleinen Strafen enden zur gleichen Zeit.
H 4	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5 TOR	A15 kommt zurück	Grosse Strafen fallen zusammen und kommen nicht auf die Uhr.
H 5	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	Zusammenfallende Kleine Strafen. Team A ist in Unterzahl, durch die Grosse Strafe. Strafen A23 und B12 kommen nicht auf die Uhr.
H 6	3:00 4:30	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 2 TOR	Kaptain wählt. Die Kleine Strafe B12 kann mit einer Kleinen Strafe von Team A gekürzt werden.	Je nach Wahl von Team A, kommt entweder A23 oder der Ersatzspieler für die erste Kleine Strafe von A15 nach dem Tor zurück.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 12 · REGEL 16

Kleine Strafe – Tore gegen ein Team, das in Unterzahl spielt

Kleine Strafe Ablaufkriterien:

A. Ist das Team, welches ein Tor bekommen hat in Unterzahl?

B. Hat dieses Team eine Kleine Strafe auf der Uhr?

C. Ist die Antwort «Ja» zur Frage a) und b), dann wird die Kleine Strafe, welche die geringste Zeitspanne auf der Uhr hat, gelöscht; ausser wenn Zusammenfallende Strafen verbüsst werden.

BEISPIELE	ZEIT	TEAM A	TEAM B	ANTWORT	BEMERKUNGEN
H Zusammenfallende Strafen– ungleiche Anzahl Spieler für jedes Team					
H 7	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 TOR	Kaptain wählt. Die Kleine Strafe B12 kann mit einer Kleinen Strafe von Team A gekürzt werden.	Je nach Entscheidung von Team A kann A 15 zurückkehren oder die erste Kleine Strafe gegen A 23 endet mit dem erzielen des Tores, oder der Ersatzspieler, der die zusätzliche Kleine Strafe gegen A 23 verbüsst, kehrt zurück.
H 8	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 TOR TOR	Kaptain wählt Verbleibender Spieler kommt zurück	B12 oder eine der Kleinen Strafen von Team A (je nach Wahl) kommt nicht auf die Uhr. Entsprechend der von Team A getroffenen Wahl, als die Strafen ausgesprochen wurden.
H 9	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 TOR	Kaptain wählt	Zusammenfallende Strafen für B12 und entweder A23 oder A6 (und diese Strafen gehen nicht auf die Uhr).
H 10	4:00 4:30 5:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 TOR	Kein Spieler kommt zurück	A23 erste Strafe endet und die zweite Strafe fängt an.

NOTE: Zusammenfallende Strafen müssen immer in ihrer Gesamtheit verbüsst werden.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 13 · REGEL 19 (1 VON 3)

Zusammenfallende Strafen (alle Strafen, die bei derselben Unterbrechung verhängt werden)

BEISPIEL	TEAM A	STRAFEN	TEAM B	STRAFEN	ANZAHL SPIELER
1	A 3	2	B 10	2+2	Team B spielt für 2 Minuten in Unterzahl. Team B hat einen zusätzlichen Spieler auf der Strafbank für die extra Kleine Strafe von B10.
2	A 3 A 5	2 2+2	B 10 B 12	2+2 2	Gespielt wird 5:5
3	A 3 A 5	2+2 5	B 10 B 12	2+2 5	Gespielt wird 5:5
3	A 3	2+5	B 10 B 12	2 5	Gespielt wird 5:5
4	A 3 A 5	2+5 2	B 10 B 12	2 5	Team A spielt für 2 Minuten Unterzahl. Der Kaptain wählt, welche Strafe auf die Uhr kommt. Wenn A3 gewählt wird, muss ein zusätzlicher Spieler auf die Strafbank. Um die Strafe von A3 zu verbüssen.
5	A 3 A 5	2+2 5	B 10	2+2	Team A spielt für 5 Minuten in Unterzahl.
6	A 3 A 5	2+2 2	B 10	2	Kaptain Team A wählt, ob sie 4 Minuten 4:5 oder 2 Minuten 3:5 spielen wollen. Falls 3:5, muss ein zusätzlicher Spieler auf die Strafbank.
7	A 9 A 24	2+2 5	B 2 B 18	2+2 2	Team B spielt für 2 Minuten in Unterzahl. Kaptain Team B wählt welche Strafe auf die Uhr kommt. Falls er B2 wählt, muss ein zusätzlicher Spieler auf die Strafbank.
8	A 24	5	B 5	2	Es wird 4:4 gespielt.
9	A 3	5	B 5 B 7	5 5	Team B spielt für 5 Minuten in Unterzahl. Kaptain wählt.
10	A 3 A 4	5 5	B 5 B 7	5 5	Es wird 5:5 gespielt.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 13 · REGEL 19 (2 VON 3)

Zusammenfallende Strafen (alle Strafen, die bei derselben Unterbrechung verhängt werden)

BEISPIEL	TEAM A	STRAFEN	TEAM B	STRAFEN	ANZAHL SPIELER
12	A 3	5+5	B 5	5	Team A spielt für 5 Minuten in Unterzahl. Team A muss einen zusätzlichen Spieler auf die Strafbank schicken um die 5 Minuten Strafe zu verbüssen.
13	A 3	5+5	B 5 B 7	5 5	Es wird 5:5 gespielt
14	A 3 A 4	5+5 5	B 7	5	Team A kann eine der Grossen Strafen gegen A3 oder A4 als zusammenfallende Strafe wählen. Wird A3 gewählt, muss ein zusätzlicher Spieler auf die Strafbank.
15	A 3 A 4	5+5 5	B 5 B 7	5 5	Team A ist für 5 Minuten in Unterzahl. Team wählt welche Grosse Strafe gekürzt wird.
16	A 3	2+5	B 7	5	Team A muss einen zusätzlichen Spieler auf die Strafbank bringen, um die Kleine Strafe von A3 zu verbüssen.
17	A 3	2+5	B 7	2+5	Es wird 5:5 gespielt
18	A 3	2+5	B 5 B 7	5 5	Team A ist in Unterzahl für 2 Minuten. Team B ist in Unterzahl für 5 Minuten, Kaptain wählt. Team A muss einen zusätzlichen Spieler für die Kleine Strafe von A3 bringen.
19	A 3	2	B 5	5	Teams spielen 4:4.
20	A 3	2+2	B 5	5	Teams spielen 4:4.
21	A 3	5	B 5 B 7	2 2	Team A spielt mit 4, Team B spielt mit 3
22	A 3 A 4	5 2	B 5 B 7	2+2 2	Es wird 4:4 gespielt (A4 und B7 sind nicht auf der Uhr).
23	A 3	2+5	B 5	2+2+5	Team B spielt für 2 Minuten in Unterzahl. Team B muss einen zusätzlichen Spieler für die Kleine Strafe auf die Strafbank schicken.
24	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7	5 5	Team A spielt für 2 Minuten in Unterzahl. Team A muss einen zusätzlichen Spieler für die Kleine Strafe auf die Strafbank schicken.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 13 · REGEL 19 (3 VON 3)

Zusammenfallende Strafen (alle Strafen, die bei derselben Unterbrechung verhängt werden)

BEISPIEL	TEAM A	STRAFEN	TEAM B	STRAFEN	ANZAHL SPIELER
25	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B7	2+2+5 5+5	Team B hat entweder ein Spieler für 7 Minuten oder zwei Spieler (einer für 2 Minuten und der andere für 5 Minuten) auf der Strafbank. Kaptain entscheidet.
26	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Teams spielen 5:5.
27	A 3 A 4	2+5 5	B 5	5	Team A hat entweder ein Spieler für 7 Minuten oder zwei Spieler (einer für 2 Minuten und der andere für 5 Minuten) auf der Strafbank. Kaptain entscheidet.
28	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Teams spielen 5:5.
29	A 5 A 6 A 7	2 5+5 5	B 12 B 13 B 14	5+5 2 5	Teams spielen 5:5.
30	A 3	2+5	B 5	2	Teams spielen 4:4.
31	A 3	2+10	B 5	2+10	Teams spielen 4:4.
32	A 3 A 4	2 10	B 5 B 7	5 10	Teams spielen 4:4.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 1 – Der Torhüter ist innerhalb des Torraums.	
Situation 1A Ein angreifender Spieler steht im Torraum, als der Puck in den Torraum kommt und die Torlinie überquert. Er beeinträchtigt in keiner Weise die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu verteidigen.	Tor ist gültig.
Situation 1B Ein angreifender Spieler berührt den Torhüter, es wird jedoch kein Tor erzielt.	Spiel geht weiter, kein Unterbruch.
Situation 1C Ein angreifender Spieler macht einen zufälligen relevanten Kontakt mit dem Torhüter, während ein Tor erzielt wird.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter kann nach eigenem Ermessen dem angreifenden Spieler eine angemessene Strafe aufbrummen. Die Ansage sollte lauten: "Kein Tor wegen Behinderung an dem Torhüter".
Situation 1D Ein angreifender Spieler berührt den Torhüter nicht nur zufällig, es wird jedoch kein Tor erzielt.	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.
Situation 1E Ein angreifender Spieler berührt den Torhüter nicht nur zufällig, als ein Tor erzielt wird.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen. Behinderung an dem Torhüter.
Situation 2 - Der Torhüter is ausserhalb des Torraums.	
Situation 2 A Ein angreifender Spieler berührt zufällig den Torhüter; es wird jedoch kein Tor erzielt.	Spiel geht weiter, kein Unterbruch.
Situation 2 B Ein angreifender Spieler berührt zufällig den Torhüter, während ein Tor erzielt wird.	Tor ist gültig.
Situation 2 C Ein angreifender Spieler macht einen anderen als einen zufälligen Kontakt mit dem Torhüter, es wird jedoch kein Tor erzielt.	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.
Situation 2 D Ein angreifender Spieler macht einen anderen als einen zufälligen Kontakt mit dem Torhüter, zur gleichen Zeit wird ein Tor erzielt.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 3 - Ein Spieler drängt einen anderen Spieler in den Torhüter, der sich innerhalb oder ausserhalb des Torraums befindet.	
Situation 3 A Der angreifende Spieler berührt den Torhüter zufällig, nachdem er sich bemüht hat, den Kontakt zu vermeiden, wenn ein Tor erzielt wird.	Tor ist gültig.
Situation 3 B Der Kontakt des angreifenden Spielers mit dem Torhüter ist nicht zufällig und der angreifende Spieler hat sich nach dem Urteil des Schiedsrichters nicht angemessen bemüht um den Kontakt zu vermeiden. Jedoch wurde kein Tor erzielt.	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.
Situation 3 C Der Kontakt des angreifenden Spielers mit dem Torhüter ist mehr als zufällig und der angreifende Spieler hat nach dem Urteil des Schiedsrichters keine angemessene Anstrengung unternommen, um diesen Kontakt zum Zeitpunkt des Tores zu vermeiden.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen. Behinderung an dem Torhüter.
Situation 3 D Ein angreifender Spieler stösst, schubst oder foult einen verteidigenden Spieler in den Torhüter, als ein Tor erzielt wird.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen. Behinderung an dem Torhüter.
Situation 4 – Kampf um den Puck mit dem Torhüter innerhalb oder ausserhalb des Torraums.	
Situation 4 A Ein angreifender Spieler berührt zufällig den Torhüter, während beide versuchen, einen freien Puck zu spielen, wird ein Tor erzielt.	Tor ist gültig.
Situation 4 B Ein angreifender Spieler berührt den Torhüter nicht nur zufällig, während beide versuchen, einen freien Puck zu spielen, wird ein Tor erzielt.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen. Behinderung an dem Torhüter.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 5 – Screening Situationen – Sichtbehinderung	
Situation 5 A Ein angreifender Spieler läuft vor dem Torhüter am oberen Rand des Torraums, während gleichzeitig ein Tor erzielt wird. Der angreifende Spieler bleibt in Bewegung und nimmt keine nennenswerte Position im Torraum vor dem Torhüter ein.	Tor ist gültig.
Situation 5 B Ein angreifender Spieler läuft vor dem Torhüter, weit innerhalb des Torraums, während ein Tor erzielt wird. Der angreifende Spieler bleibt in Bewegung und nimmt nach dem Urteil des Schiedsrichters eine bedeutende Position im Torraum ein, wodurch die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu verteidigen, beeinträchtigt wird.	Das Tor wird nicht anerkannt. Die Ansage sollte lauten: «Kein Tor, wegen Behinderung am Torhüter».
Situation 5 C Ein angreifender Spieler läuft vor dem Torhüter, ausserhalb des Torraums, während ein Tor erzielt wird. Der angreifende Spieler bleibt in Bewegung und beeinträchtigt die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu verteidigen.	Tor ist gültig.
Situation 5 D Ein angreifender Spieler platziert sich im Torraum, um die Sicht des Torhüters zu behindern und seine Fähigkeit, das Tor zu verteidigen, zu beeinträchtigen, und ein Tor wird erzielt.	Das Tor wird nicht anerkannt. Die Ansage sollte lauten: «Kein Tor, wegen Behinderung am Torhüter».
Situation 5 E Ein angreifender Spieler platziert sich auf der Torlinie oder ausserhalb des Torraums, um die Sicht des Torhüters zu behindern und seine Fähigkeit, sein Tor zu verteidigen, zu beeinträchtigen, und ein Tor wird erzielt.	Tor ist gültig.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 6 - Bedrängen des Torhüters	
Situation 6 A Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum zu bestimmen, und der angreifende Spieler verlässt die Position sofort. In dieser Situation wird kein Tor erzielt.	Spiel geht weiter, kein Unterbruch.
Situation 6 B Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum einzunehmen, und der angreifende Spieler verlässt seine Position nicht, aber es wird kein Tor erzielt. Eine mögliche Strafe hängt vom Urteil des Schiedsrichters über den Grad des Kontakts und den Grad des Widerstands mit dem angreifenden Spieler ab und davon, ob der Torhüter wirklich versucht hat, eine Position einzunehmen.	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen. Dieser Spieler läuft Gefahr, dass "ungute Dinge" passieren, wenn er sich im Torraum aufhält.
Situation 6 C Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler im Torraum, um seine Position zu bestimmen, und der angreifende Spieler räumt die Position sofort, und ein Tor erzielt wird. Auch wenn der angreifende Spieler seine Position sofort verlässt, beeinträchtigt der Kontakt die Fähigkeit des Torhüters, sein Tor zu verteidigen.	Das Tor wird nicht anerkannt. Die Ansage sollte lauten: «Kein Tor, wegen Behinderung am Torhüter».
Situation 6 D Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum festzulegen, und der angreifende Spieler weigert sich, zum Zeitpunkt des Torerfolgs nachzugeben.	Das Tor wird nicht anerkannt. Eine Kleine Strafe wird nicht ausgesprochen (nur Verlust des Tores). Die Ansage sollte lauten: "Kein Tor wegen Behinderung an dem Torhüter".
Situation 6 E Ein Torhüter macht absichtlich Kontakt mit einem angreifenden Spieler, jedoch nicht um seine Position im Torraum einzunehmen, oder stellt auf andere Weise einen unnötigen Kontakt mit dem angreifenden Spieler her.	Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den Torhüter festlegen.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 6 - Bedrängen des Torhüters	
Situation 6 F Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum einzunehmen, indem er übermässige Gewalt anwendet oder sich in einer Art und Weise verhält, die ebenfalls eine Strafe rechtfertigen würde, und der angreifende Spieler sich weigert, zum Zeitpunkt des Torerfolgs den Torraum zu verlassen.	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den Torhüter und/oder den angreifenden Spieler festlegen. In dieser Situation würde der Schiedsrichter den Spielern und den Fans mit Nachdruck zeigen, dass er eine Strafe ausspricht, bevor der Puck ins Netz geht, und dass das Spiel zu dem Zeitpunkt, an dem das Vergehen stattfindet, unterbrochen ist und somit kein Tor vorliegt.
Situation 6 G Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum einzunehmen, indem er übermässig viel Gewalt anwendet oder sich in einer Weise verhält, die andernfalls eine Strafe rechtfertigen würde, und der angreifende Spieler verlässt den Torraum, als ein Tor erzielt wird.	Das Tor wird nicht anerkannt. In diesem Fall hat der angreifende Spieler den Torhüter daran gehindert, seine Aufgabe zu erfüllen, indem er sich im Torraum aufhielt. Die Ansage sollte lauten: "Kein Tor wegen Behinderung des Torhüters (plus die Ansage der Strafe des Torhüters).
Situation 6 H Ein Torhüter macht Kontakt mit einem angreifenden Spieler, um seine Position im Torraum einzunehmen, indem er übermässig viel Gewalt anwendet sich in einer Weise verhält, die andernfalls eine Strafe rechtfertigen würde, und der angreifende Spieler verlässt den Torraum, jedoch wird kein Tor erzielt.	Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den Torhüter festlegen.
Situation 7 - Kontakt mit dem Torhüter	
Situation 7 A Ein angreifender Spieler initiiert den Kontakt mit dem Torhüter, innerhalb oder ausserhalb des Torraums in einer Art und Weise, die andernfalls eine Strafe rechtfertigen würde (z.B. "rennt" in den Torhüter).	Der Schiedsrichter muss nach eigenem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.
Situation 7 B Ein angreifender Spieler befindet sich im Torraum und bemüht sich, den Torraum zu verlassen. Der Torhüter initiiert einen Kontakt, um eine Strafe zu verschönern und herauszuholen. Es wird kein Tor erzielt.	Das ist eine Schwalbe oder vortäuschen eines Fouls. Kleine Strafe für den Torhüter (diving/ embellishment).

TABELLENÜBERSICHT

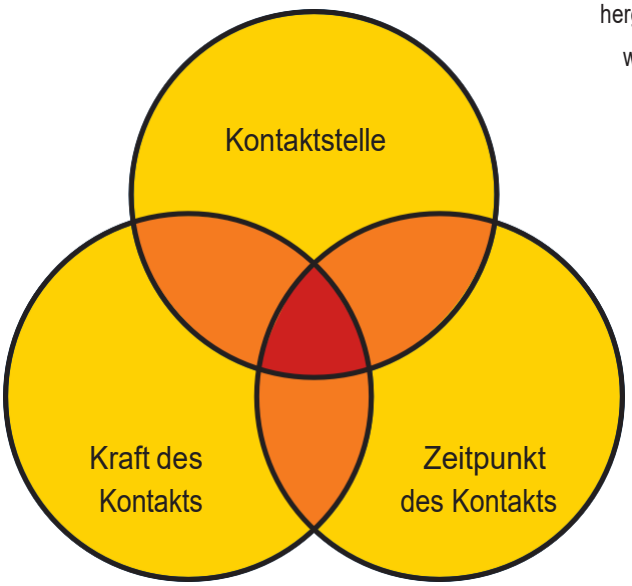
TABELLE 14 · REGEL 69
Behinderung an dem Torhüter

BESCHREIBUNG	RESULTAT
Situation 7 - Kontakt mit dem Torhüter	
Situation 7 C Ein Abwehrspieler lenkt den Puck in sein eigenes Netz, während ein Angriffsspieler Kontakt mit dem Torhüter herstellt.	Das Tor wird nicht anerkannt. Der Schiedsrichter muss nach seinem Ermessen die angemessene Strafe für den angreifenden Spieler festlegen.
Situation 7 D Ein Abwehrspieler lenkt den Puck in sein eigenes Netz, während ein angreifender Spieler im Torraum steht. Der angreifende Spieler hat keinen Einfluss auf die Fähigkeit des Torhüters, den Puck zu halten.	Tor ist gültig.

REGEL 69 Behinderung des Torhüters - Definition "Relevanter zufälliger Kontakt"

Relevanter zufälliger Kontakt
Die Schnittstellen dieser drei beschriebenen Aktionen werden als "Relevanter" Kontakt betrachtet

Kontaktstelle
An welchem Punkt (Körper des Torhüters oder Ausrüstung) wurde der Kontakt hergestellt? Ist der Punkt der Berührung wesentlich für die Abwehrarbeit des Torhüters?



Kraft des Kontakts
Mit welcher Kraft und Effektivität wurde der Kontakt zum Torhüter hergestellt? Der Krafteinsatz war wirksam, um die Verteidigungsarbeit der Torhüter entsprechend zu stören.

Zeitpunkt des Kontakts
Zu welchem Zeitpunkt fand der Kontakt mit dem Torhüter statt? Hatte der Torhüter die Möglichkeit, sich neu zu positionieren und seine Position zu spielen?

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 15 · REGEL 84 VERLÄNGERUNG

Vor Beginn der Verlängerung laufende Strafen – Round Robin oder Vorrunden-Spiele

BEISPIEL	ZEIT IM 3. DRITTEL	TEAM A	TEAM B	BEMERKUNGEN
1	19:30	A 5 – 2	B 17– 2	Die Strafzeiten werden von der Uhr gelösch am Ende des 3. Drittels und die Teams beginnen die Verlängerung 3 gegen 3. Beim 1. Unterbruch, nachdem die Strafen abgelaufen sind, können die bestraften Spieler zurückkommen.
2	19:10 19:50	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17– 2	Die Teams beginnen die Verlängerung 4 gegen 3. Die Strafzeiten für A5 und B17 werden von der Uhr gelöscht. Beim 1. Unterbruch, nachdem die Strafen von A5 und B17 abgelaufen sind, können die bestraften Spieler zurückkommen.
3	19:10 19:25 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2	 B 17 – 2	Verlängerung wird mit der Spielerstärke 3 (Team A) gegen 4 (Team B) beginnen. Durch den normalen Ablauf der Strafe Zeiten, werden die bestraften Spieler auf das Eis zurückkehren. Mit kontinuierlichem Spiel, ist es möglich, das Potenzial, eine Stärke auf dem Eis von 5 gegen 5 zu erreichen. Bei der nächsten Spielunterbrechung würde die Teamstärke jedoch entsprechend angepasst.
4	19:10 19:30 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2 	B 17– 2 B 36 – 2	Die Verlängerung wird mit der Spielerstärke drei (3) gegen drei (3) beginnen. Strafen für A5 und B17 werden von der Uhr entfernt. Sollte es nach Ablauf der Strafen für A5 und B17 zu einer Spielunterbrechung kommen, werden diese Spieler von der Strafbank entlassen. Wenn die Strafen für A7 und B36 ablaufen, kann die Spielstärke auf vier (4) gegen vier (4) erhöht werden. Bei der nächsten Unterbrechung würde die Stärke auf drei (3) gegen drei (3) angepasst werden.

TABELLENÜBERSICHT

TABELLE 15 · REGEL 84 VERLÄNGERUNG

Vor Beginn der Verlängerung laufende Strafen – Round Robin oder Vorrunden-Spiele

BEISPIEL	ZEIT IM 3. DRITTEL	TEAM A	TEAM B	BEMERKUNGEN
5	19:10	A 5 – 2		Die Verlängerung auf dem Eis beginnt bei drei (3) gegen drei (3). Nach Ablauf der normalen Strafzeiten kehren die bestraften Spieler auf das Eis zurück. Bei ununterbrochenem Spiel besteht die Möglichkeit eine Eisstärke von fünf (5) gegen fünf (5) erreicht wird. Die Eisstärke wird jedoch bei der nächsten Spielunterbrechung je nach Situation entweder auf vier (4) auf drei (3) oder drei (3) auf drei (3) angepasst.
	19:20		B 17 – 2	
	19:30	A 7 – 2		
	19:50		B 36 – 2	

TABELLE 16 · REGEL 84 VERLÄNGERUNG

Strafen in Verlängerung aussprechen – Regular Games

BEISPIEL	ZEIT IN Overtime	TEAM A	TEAM B	ANZAHL SPIELER
1	00:30	A 23 - 2		Team A – 3 Spieler Team B – 4 Spieler
	01:00		B 17 – 2	Team A – 3 Spieler Team B – 3 Spieler
	01:30	A 7 - 2		Team A – 3 Spieler Team B – 4 Spieler

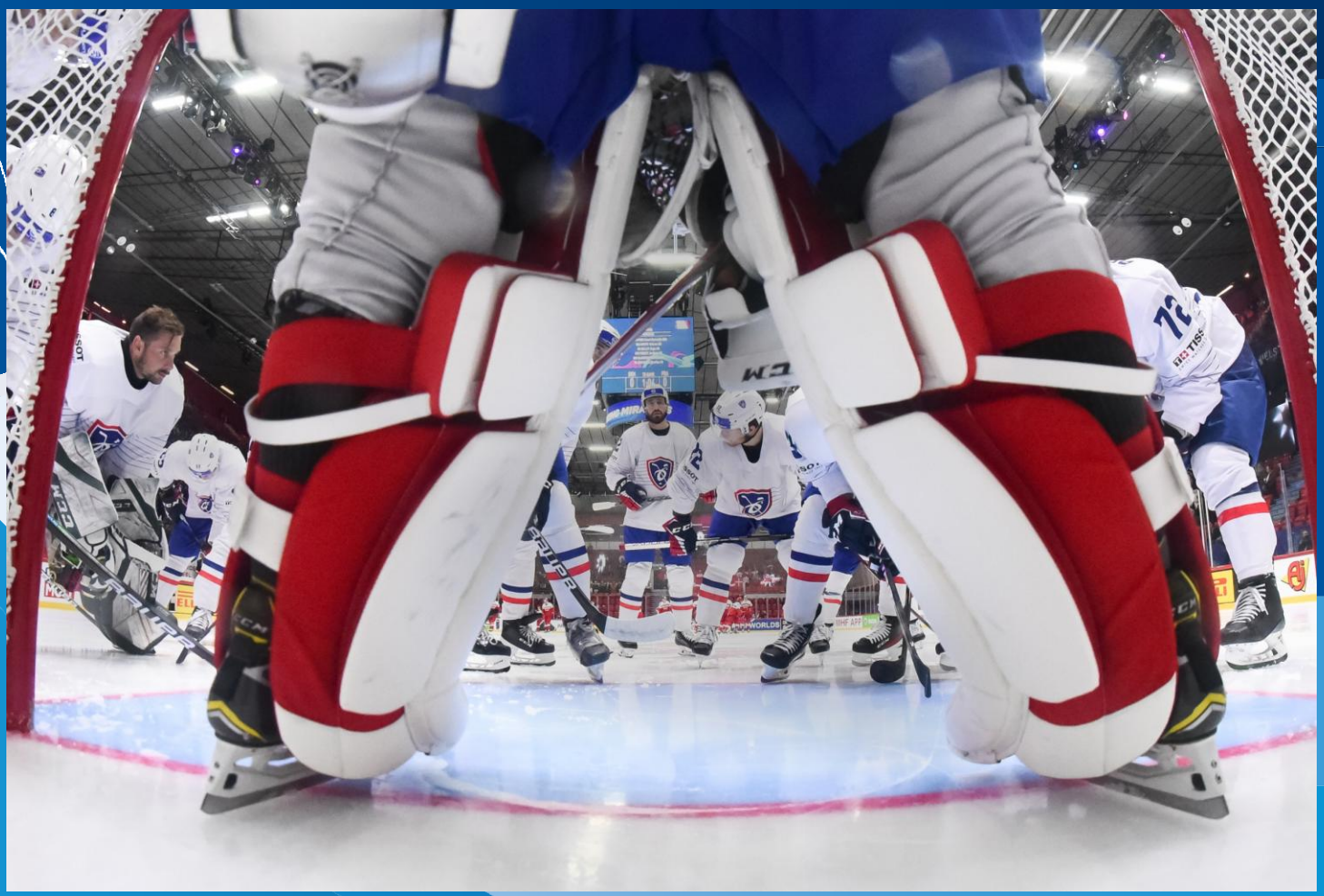
Sobald Team A seine zweite Kleine Strafe erhalten hat, muss jedes Team einen Spieler zu seiner Eisstärke hinzufügen. Wenn die Strafe für A23 abläuft, wodurch die Mannschaftsstärke wieder auf vier (4) gegen vier (4) steigt, und es anschliessend zu einer Spielunterbrechung kommt, muss die Mannschaftsstärke zu diesem Zeitpunkt auf drei (3) gegen drei (3) heruntergesetzt werden.

Kommt es jedoch zu einer Spielunterbrechung, nachdem die Strafe für B17 abgelaufen ist (und bevor die Strafe für A7 abläuft), wird die Spielstärke auf vier (4) gegen drei (3) angepasst.

Wenn es keine Spielunterbrechung gibt, bis beide Teams wieder jeweils fünf Spieler haben, wird die Eisstärke bei der nächsten Spielunterbrechung wieder auf drei (3) gegen drei (3) zurückgesetzt.

ANHANG - V

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN



TECHNISCHE ANFORDERUNGEN UND SETUPS

Beraterunterstützung und entsprechende Entscheidungen für die Videoüberprüfung und Coach's Challenge.
Je nach technischer Ausstattung und Betreuung (Anzahl und Standort der Kameras, Kommunikationssysteme und Personaleinsatz) werden folgende Setups eingesetzt:

SET-UP UND BESCHREIBUNG	REGEL 37 – VIDEOÜBERPRÜFUNG	REGEL 38 – COACH'S CHALLENGE
SETUP 1 – VOLLER SETUP Volle technische Installation und volle Viedoüberprüfung in Betrieb. Schnelle und kompetente Überprüfung aller Spielsituationen und Beratung der On-Ice-Spiel Offiziellen. **ÜBERPRÜFUNG VON STRAFEN AUF DEM EIS** Es liegt im Ermessen des Schiedsrichters, das Videoüberprüfungs-System zu konsultieren, um ein Doppelte Kleine Strafe, Grosse Strafen - Regeln zu bestätigen. ➔ Regeln 18.4, 20.6, 21.5	**IIHF TOP EVENT** ✪✪✪✪✪ Der Videoüberprüfungs-Consultant prüft die folgenden Situationen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 37. Im Falle von Unregelmässigkeiten, melden sie sich beim Schiedsrichter. A. Der Puck überquert die Linie B. Verrutschen des Torrahmens C. Ablauf der Zeit D. Ausgeprägte Kick-Bewegung E. Abgelenkt durch irgendein Körperteil F. Ablenkung durch einen Offiziellen G. Hoher Stock über der Torlatte H. Puck geht ordnungsgemäss ins Tor I. Tor während kontinuierlichem Spiel J. "Penaltyschuss" Einhaltung der Regeln	Der Coach hat die Möglichkeit, die folgenden Situationen überprüfen zu lassen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 38: A. "Abseits" welches zu einem Tor führt B. "Verpasstes Spielunterbrechungsereignis" in der Offensivzone, das zu einem Tor führt C. Torsituationen mit Potential für "Behinderung am Torhüter"
SETUP 2 – LIMITIERTER SETUP Volle technische Installation und volle Viedoüberprüfung in Betrieb. Schnelle und kompetente Überprüfung aller Spielsituationen und Beratung der On-Ice-Spiel Offiziellen. **KEINE ÜBERPRÜFUNG VON STRAFEN AUF DEM EIS** Keine Überprüfung von einer Doppelten Kleinen Strafe, Grosse Strafe (aufgrund der begrenzten technischen Installationen ist dieser Punkt nicht anwendbar).	**IIHF EVENT** ✪✪✪✪ Der Videoüberprüfungs-Consultant prüft die folgenden Situationen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 37. Im Falle von Unregelmässigkeiten, melden sie sich beim Schiedsrichter. A. Der Puck überquert die Linie B. Verrutschen des Torrahmens C. Ablauf der Zeit D. Ausgeprägte Kick-Bewegung E. Abgelenkt durch irgendein Körperteil F. Ablenkung durch einen Offiziellen G. Hoher Stock über der Torlatte H. Puck geht ordnungsgemäss ins Tor I. Tor während kontinuierlichem Spiel J. "Penaltyschuss" Einhaltung der Regeln	Der Coach hat die Möglichkeit, die folgenden Situationen überprüfen zu lassen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 38: A. "Abseits" welches zu einem Tor führt B. "Verpasstes Spielunterbrechungsereignis" in der Offensivzone, das zu einem Tor führt C. Torsituationen mit Potential für "Behinderung am Torhüter"

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN UND SETUPS

SET-UP UND BESCHREIBUNG	REGEL 37 – VIDEOÜBERPRÜFUNG	REGEL 38 – COACH'S CHALLENGE
SETUP 3 – LIMITIERTER SETUP Eingeschränkte technische Installation und volle Videoüberprüfung in Betrieb. Schnelle und kompetente Überprüfung einiger Spielsituationen und Beratung der On-Ice-Spiel Offiziellen zur Verfügung. **KEINE ÜBERPRÜFUNG VON STRAFEN AUF DEM EIS** Keine Überprüfung von einer Doppelten Kleinen Strafe, Grosse Strafe (aufgrund der begrenzten technischen Installationen ist dieser Punkt nicht anwendbar).	**IIHF EVENT** ✪✪✪ Der Videoüberprüfungs-Consultant prüft die folgenden Situationen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 37. Im Falle von Unregelmässigkeiten, melden sie sich beim Schiedsrichter. A. Der Puck überquert die Linie B. Verrutschen des Torrahmens C. Ablauf der Zeit D. Ausgeprägte Kick-Bewegung E. Abgelenkt durch irgendein Körperteil F. Ablenkung durch einen Offiziellen G. Hoher Stock über der Torlatte H. Puck geht ordnungsgemäss ins Tor I. Tor während kontinuierlichem Spiel J. "Penaltyschuss" Einhaltung der Regeln	Der Coach hat die Möglichkeit, die folgenden Situationen überprüfen zu lassen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 38: A. Nicht zutreffend (aufgrund der begrenzten technischen Anlagen ist dieser Punkt nicht anwendbar) B. Nicht zutreffend (aufgrund der begrenzten technischen Anlagen ist dieser Punkt nicht anwendbar) C. Torsituationen mit Potential für "Behinderung am Torhüter"
SETUP 4 – LIMITIERTER SETUP Eingeschränkte technische Installation und eingeschränkter Videoüberprüfungs-Betrieb vor Ort. Schnelle und kompetente Überprüfung von Spielsituationen mit einer möglichen "Behinderung am Torhüter" und Beratung der On-Ice Spiel Offiziellen zur Verfügung. **KEINE ÜBERPRÜFUNG VON STRAFEN AUF DEM EIS** Keine Überprüfung von einer Doppelten Kleinen Strafe, Grosse Strafe.	**IIHF EVENT** ✪✪ Der Videoüberprüfungs-Consultant prüft die folgenden Situationen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 37. Im Falle von Unregelmässigkeiten, melden sie sich beim Schiedsrichter. A. Der Puck überquert die Linie B. Verrutschen des Torrahmens C. Ablauf der Zeit D. Ausgeprägte Kick-Bewegung E. Abgelenkt durch irgendein Körperteil F. Ablenkung durch einen Offiziellen G. Hoher Stock über der Torlatte H. Puck geht ordnungsgemäss ins Tor I. Tor während kontinuierlichem Spiel J. "Penaltyschuss" Einhaltung der Regeln K. Bewertung von Situationen mit möglicher «Behinderung am Torhüter» Der Videoüberprüfungs-Consultant greift nur dann ein, wenn ein offensichtlicher Fehler in der Beurteilung des Schiedsrichters vorliegt.	Der Coach hat die Möglichkeit, die folgenden Situationen überprüfen zu lassen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 38: A. Nicht zutreffend (aufgrund der begrenzten technischen Anlagen ist dieser Punkt nicht anwendbar) B. Nicht zutreffend (aufgrund der begrenzten technischen Anlagen ist dieser Punkt nicht anwendbar) C. Torsituationen mit Potential für "Behinderung am Torhüter"

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN UND SETUPS

SET-UP UND BESCHREIBUNG	REGEL 37 – VIDEOÜBERPRÜFUNG	REGEL 38 – COACH'S CHALLENGE
SETUP 5 – LIMITIERTER SETUP Eingeschränkte technische Installation und keine Videoüberprüfung in Betrieb. Keine Beratung für die On-Ice Offiziellen vorhanden. **KEINE ÜBERPRÜFUNG VON STRAFEN AUF DEM EIS** Keine Überprüfung von einer Doppelten Kleinen Strafe, Grosse Strafe.	**IIHF EVENT** Unabhängig die folgenden Situationen in Übereinstimmung mit ➔ Regel 37. A. Der Puck überquert die Linie B. Verrutschen des Torrahmens C. Ablauf der Zeit D. Ausgeprägte Kick-Bewegung E. Abgelenkt durch irgendein Körperteil F. Ablenkung durch einen Offiziellen G. Hoher Stock über der Torlatte H. Puck geht ordnungsgemäss ins Tor I. Tor während kontinuierlichem Spiel J. "Penaltyschuss" Einhaltung der Regeln K. Bewertung von Situationen mit möglicher «Behinderung am Torhüter»	Coach's Challenge gemäss ➔ Regel 38 ist nicht anwendbar. Aufgrund der Nichtverfügbarkeit der Coaches Challenge steht es dem Schiedsrichter frei, eine mögliche "Behinderung am Torhüter" selbständig mittels Videoüberprüfung zu überprüfen.
SETUP 6 – KEINE VIDEOÜBERPRÜFUNG Keine technische Installation und kein Video Review-Betrieb vor Ort. Keine Beratung für die On-Ice Offiziellen vorhanden.	Der Schiedsrichter kann die Situationen nicht gemäss ➔ Regel 37 überprüfen und nachprüfen. Es steht dem Schiedsrichter jedoch frei, seine Kollegen auf dem Spielfeld zu konsultieren, um eine endgültige Entscheidung zu treffen. Um zu überprüfen, ob der Puck die Torlinie überschritten hat, kann auch der Torrichter hinter dem Tor zu Rate gezogen werden.	Coach's Challenge gemäss ➔ Regel 38 ist nicht anwendbar.

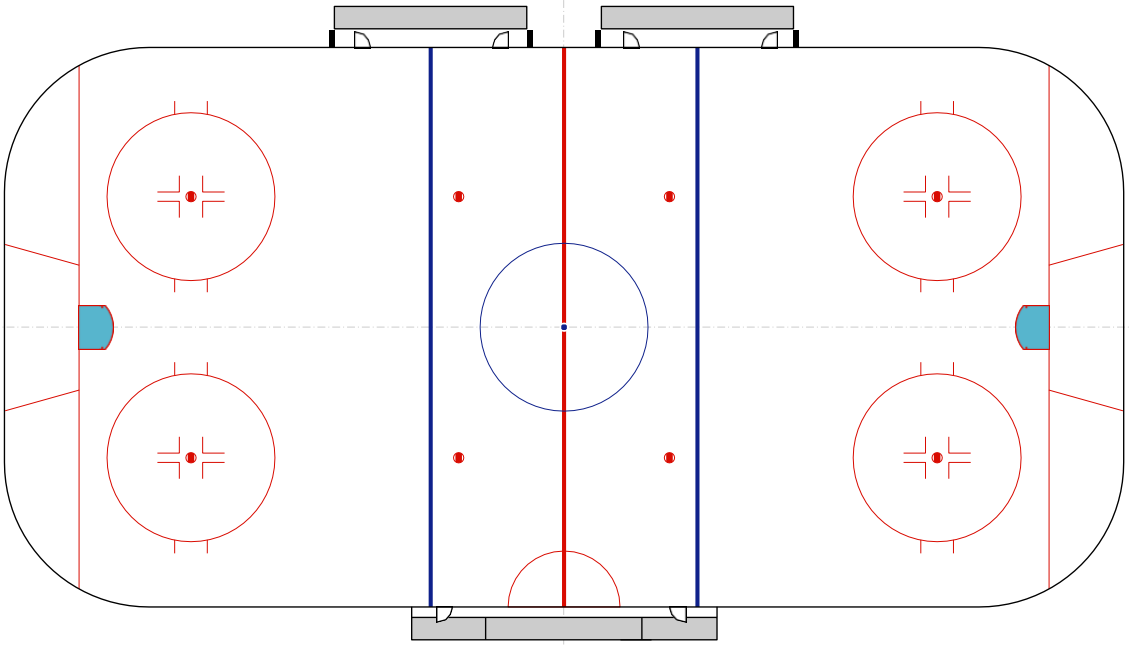
ANHANG - VI

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

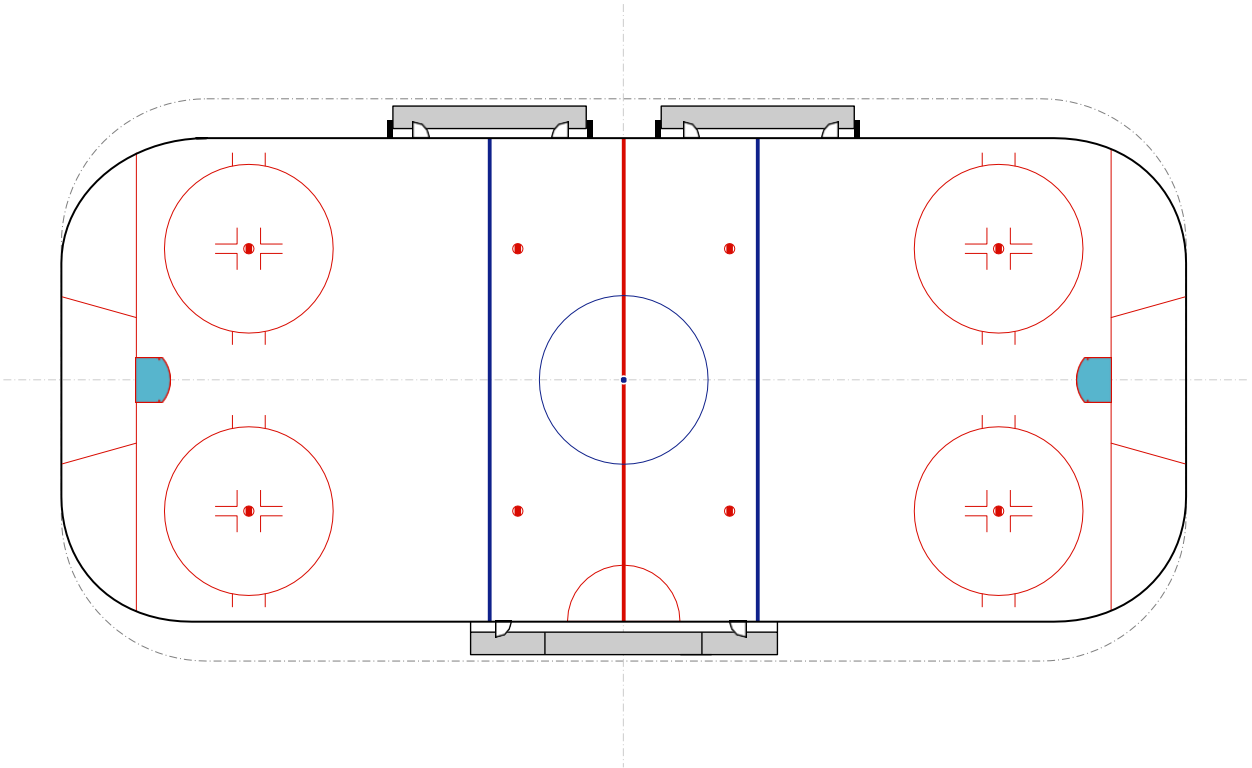
EISFELD DIMENSIONEN - 60 M LANG X 30 M BREIT

➔ REGEL 1.2

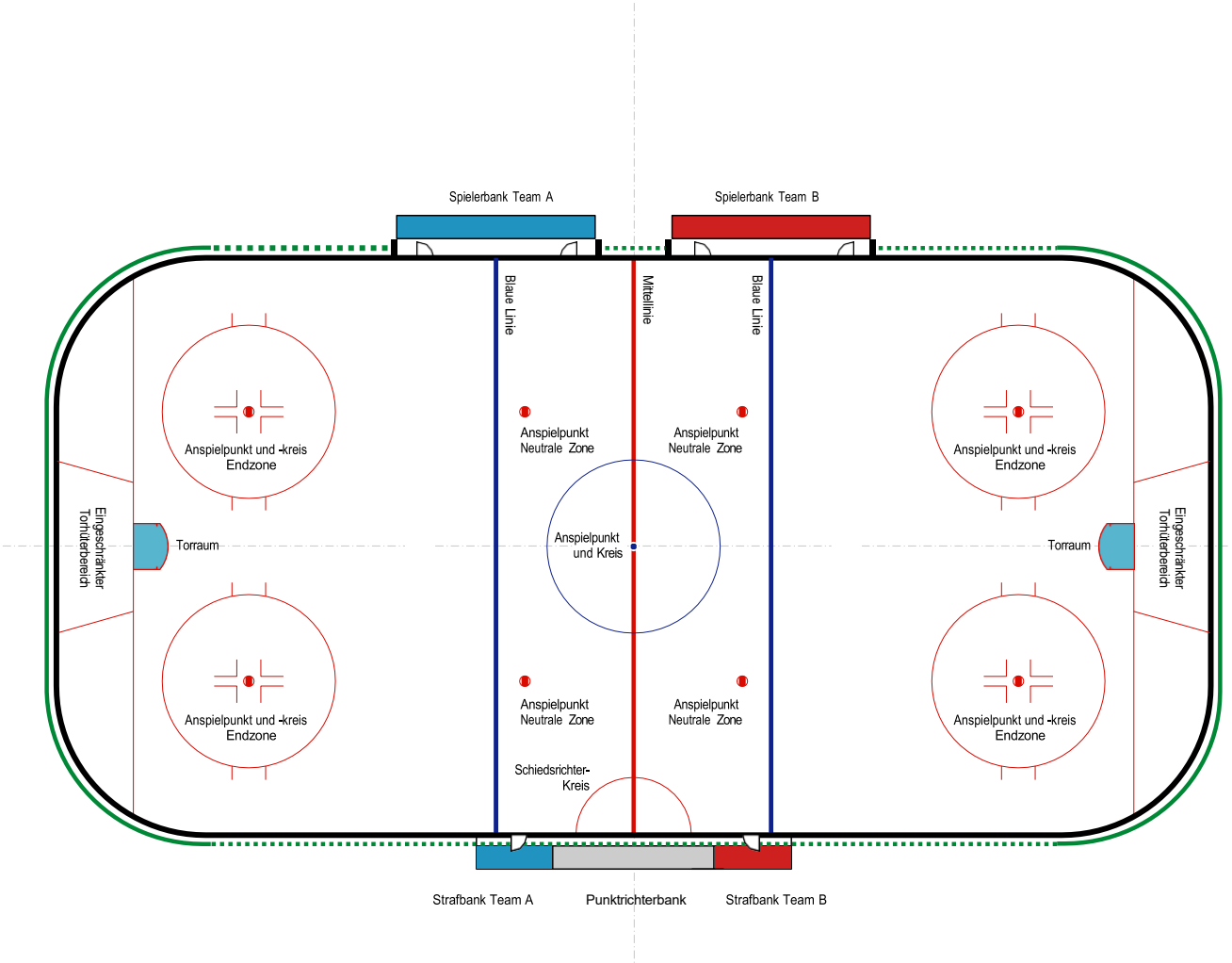


EISFELD DIMENSIONEN - 60 M LANG X 26 M BREIT

➔ REGEL 1.2



ALLE MASSE IN CM

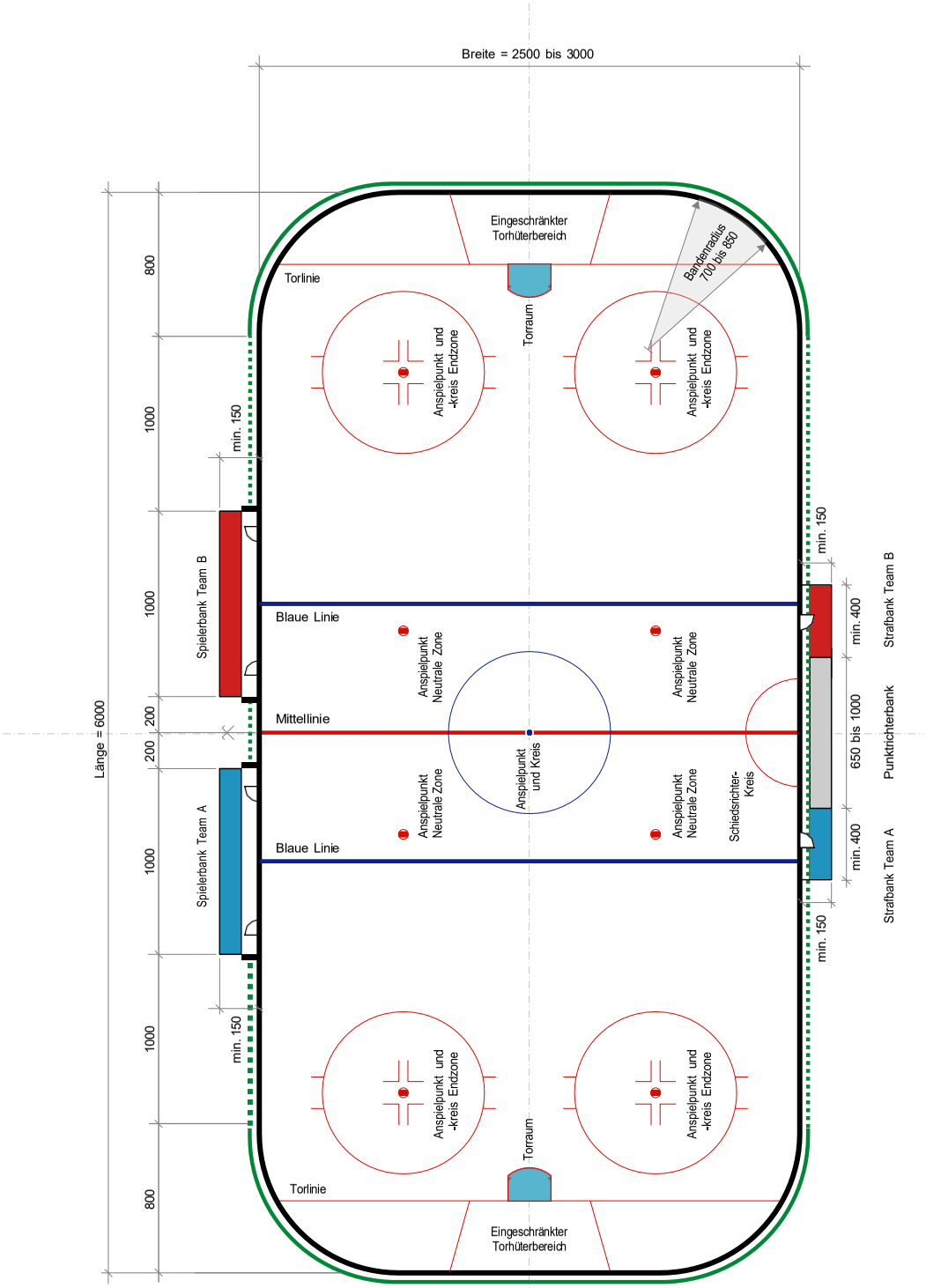


ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

EISFELD DIMENSIONEN

➔ REGEL 1.2, 1.3, 3.0

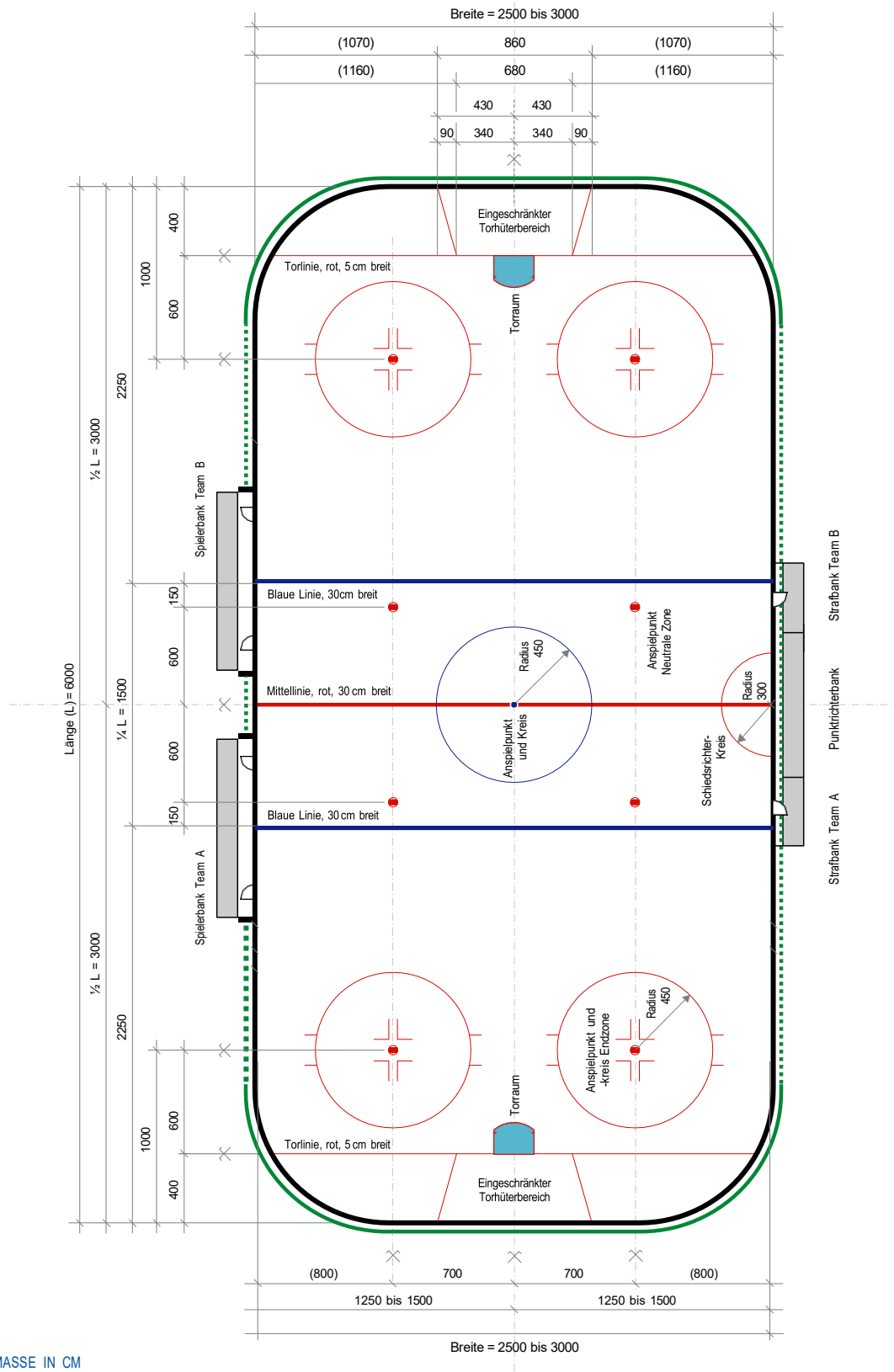


ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

EISFELDLINIEN

➔ REGEL 1.5, 1.7, 1.8, 1.9

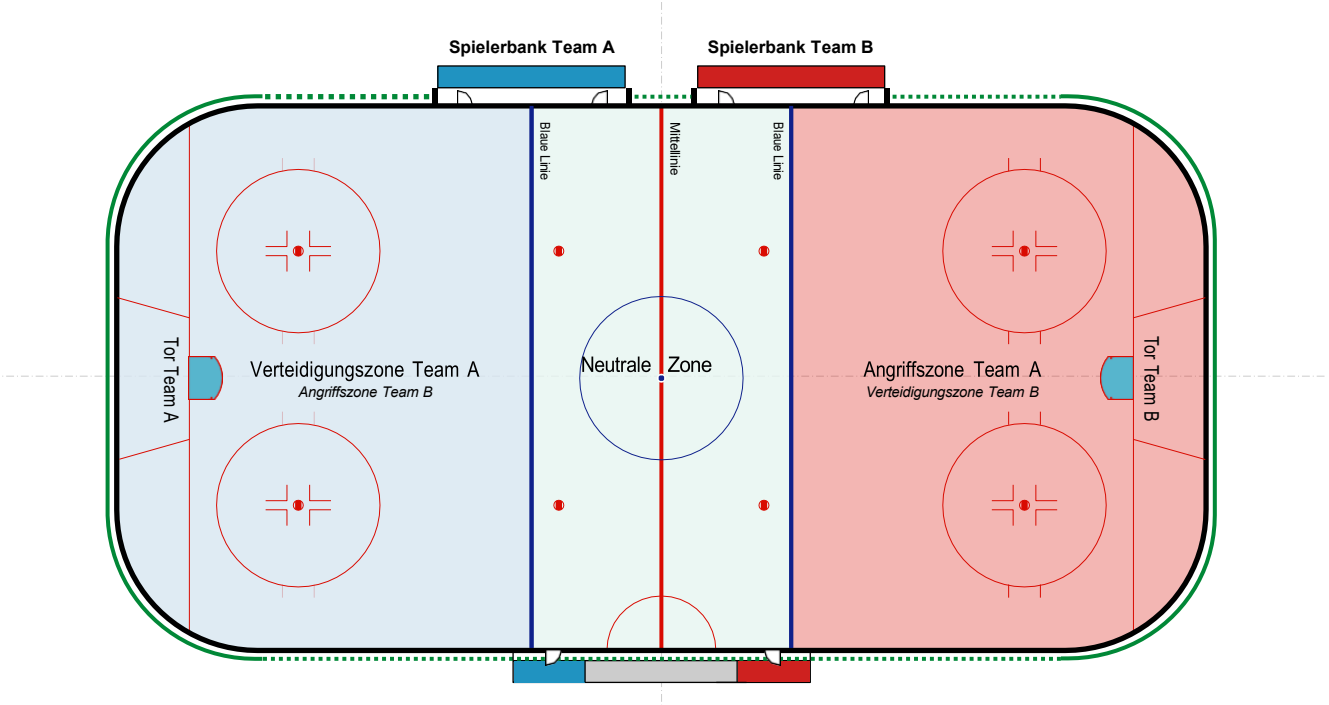


ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

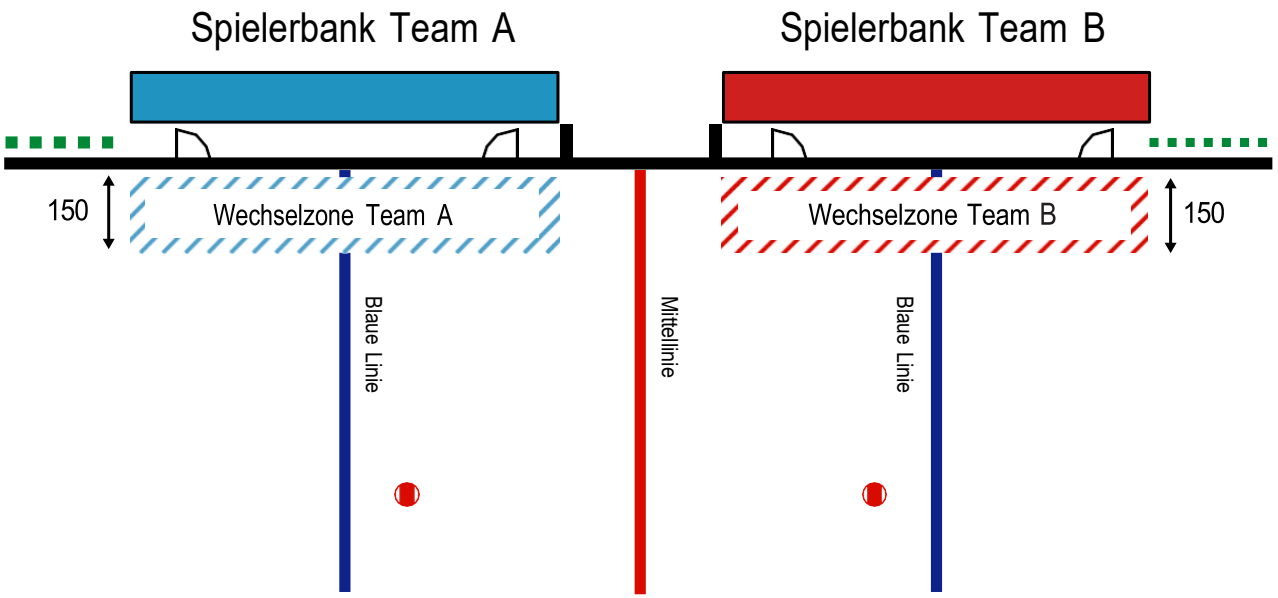
UNTERTEILUNG DER EISFLÄCHE

➔ REGEL 1.6



WECHSELZONE SPIELER

➔ REGEL 74

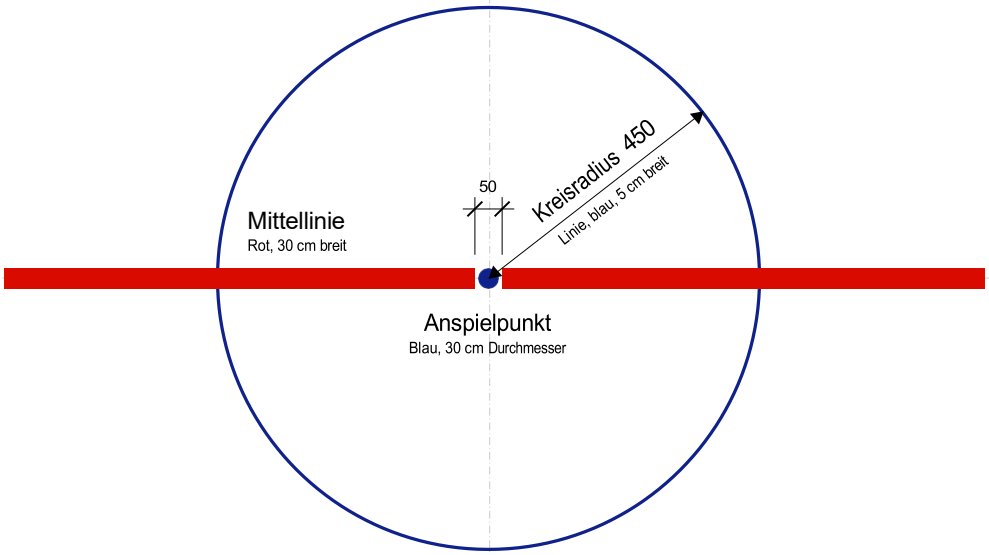


ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

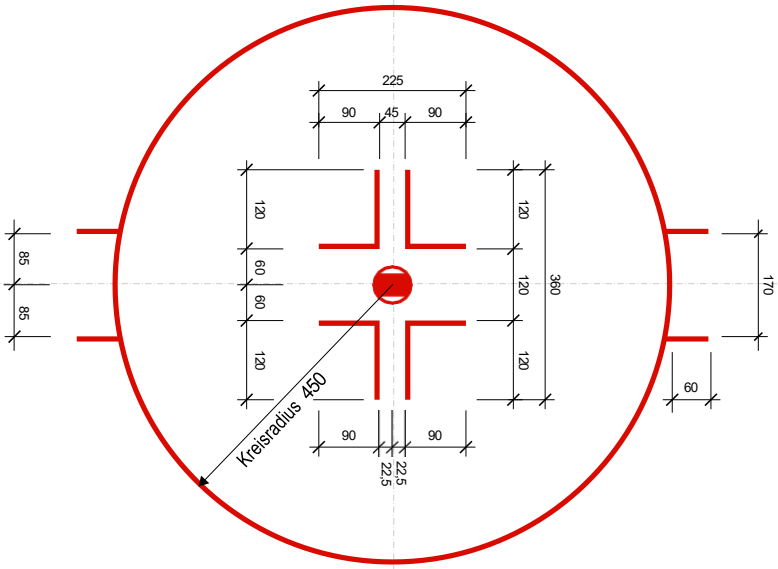
ANSPIELPUNKT UND KREIS IN DER SPIELFELDMITTE

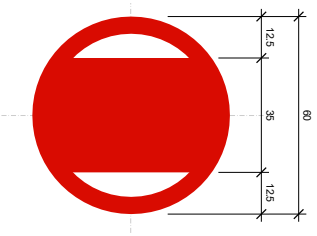
➔ REGEL 1.9



ANSPIELPUNKT UND KREIS IN DEN ENDZONEN

➔ REGEL 1.9





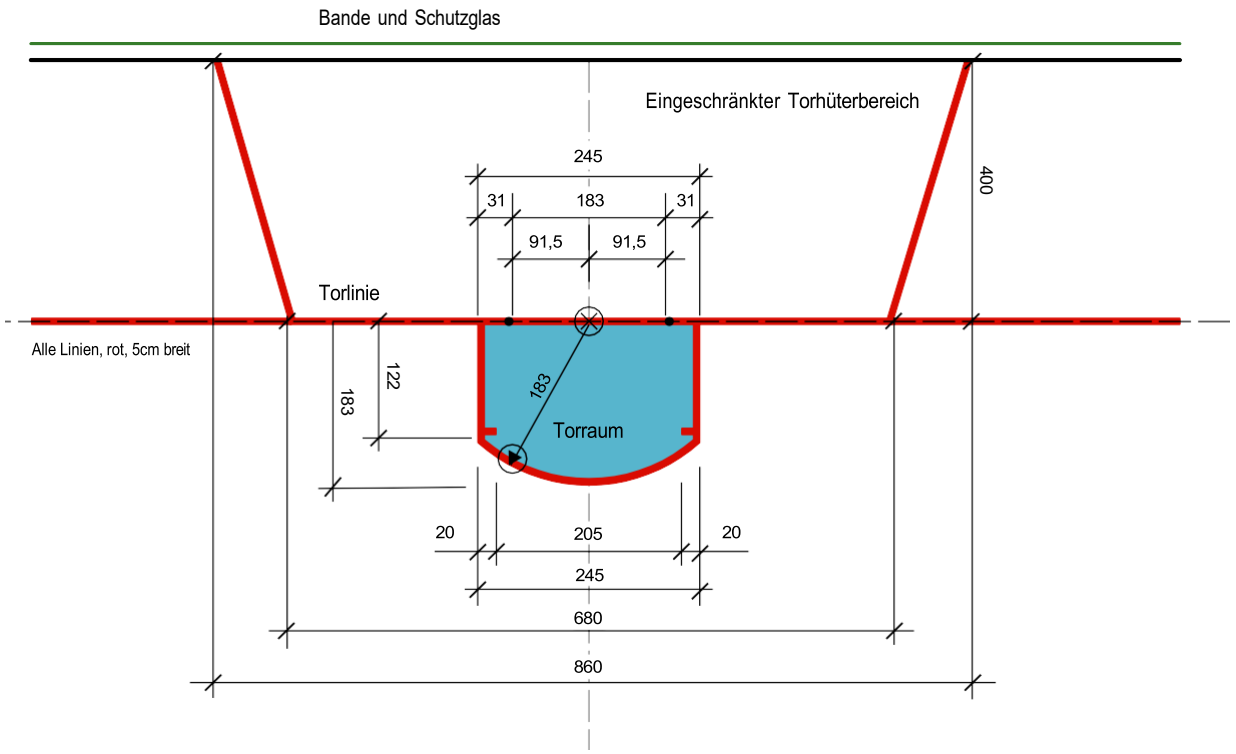
Detail Anspielpunkt Neutrale Zone (4)
und End- Zonen (4)

ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

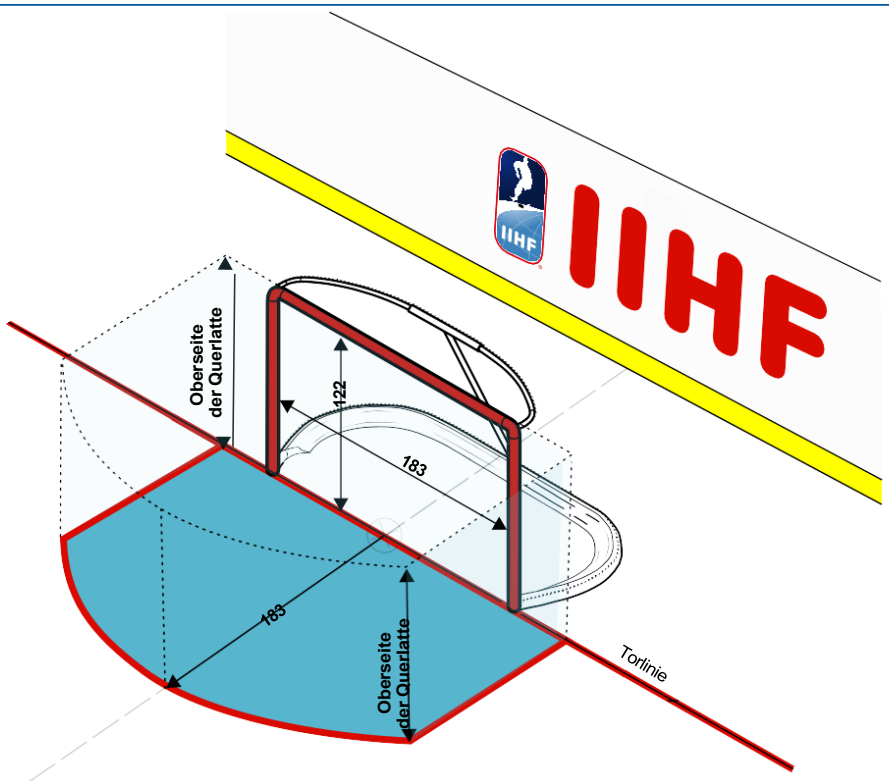
TORRAUM UND EINGESCHRÄNKTER TORHÜTERBEREICH

➔ REGEL 1.7, 1.8



TORRAUMBEREICH / 3D

➔ REGEL 1.7

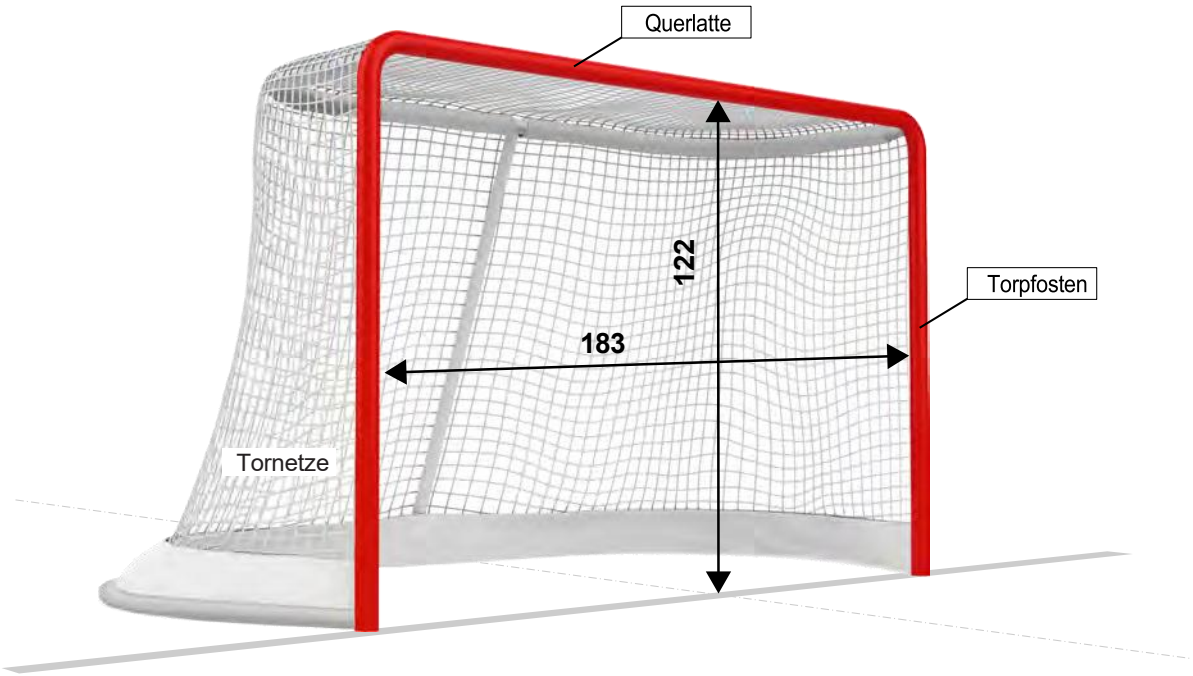


ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

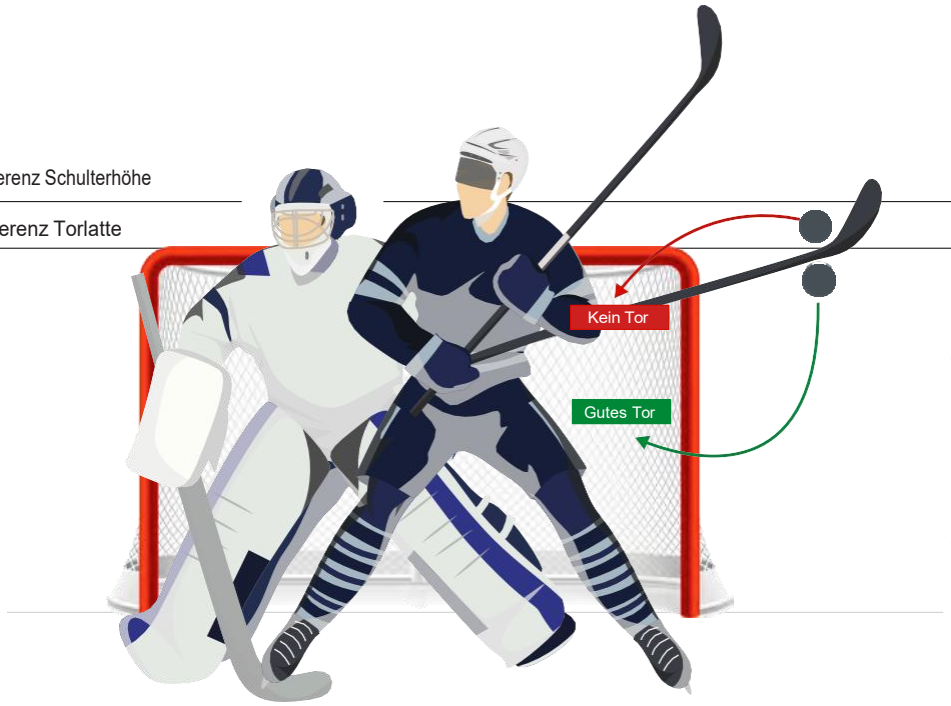
TORPFOSTEN UND NETZE

➔ REGEL 2.1, 2.2



DEFINITION HOHER STOCK

➔ REGEL 37.5, 60, 80



Regel 60, 80

Regel 37.5

Regel 60 Hoher Stock an Gegenspieler
Die Bezugshöhe ist die Höhe der Schulter des gegnerischen Spielers, der von einem hohen Stock getroffen wird.

Regel 80 Spielen des Pucks mit hohem Stock
Die Referenzhöhe ist die normale Höhe der Schulter des Spielers, der den Puck mit einem hohen Stock spielt.

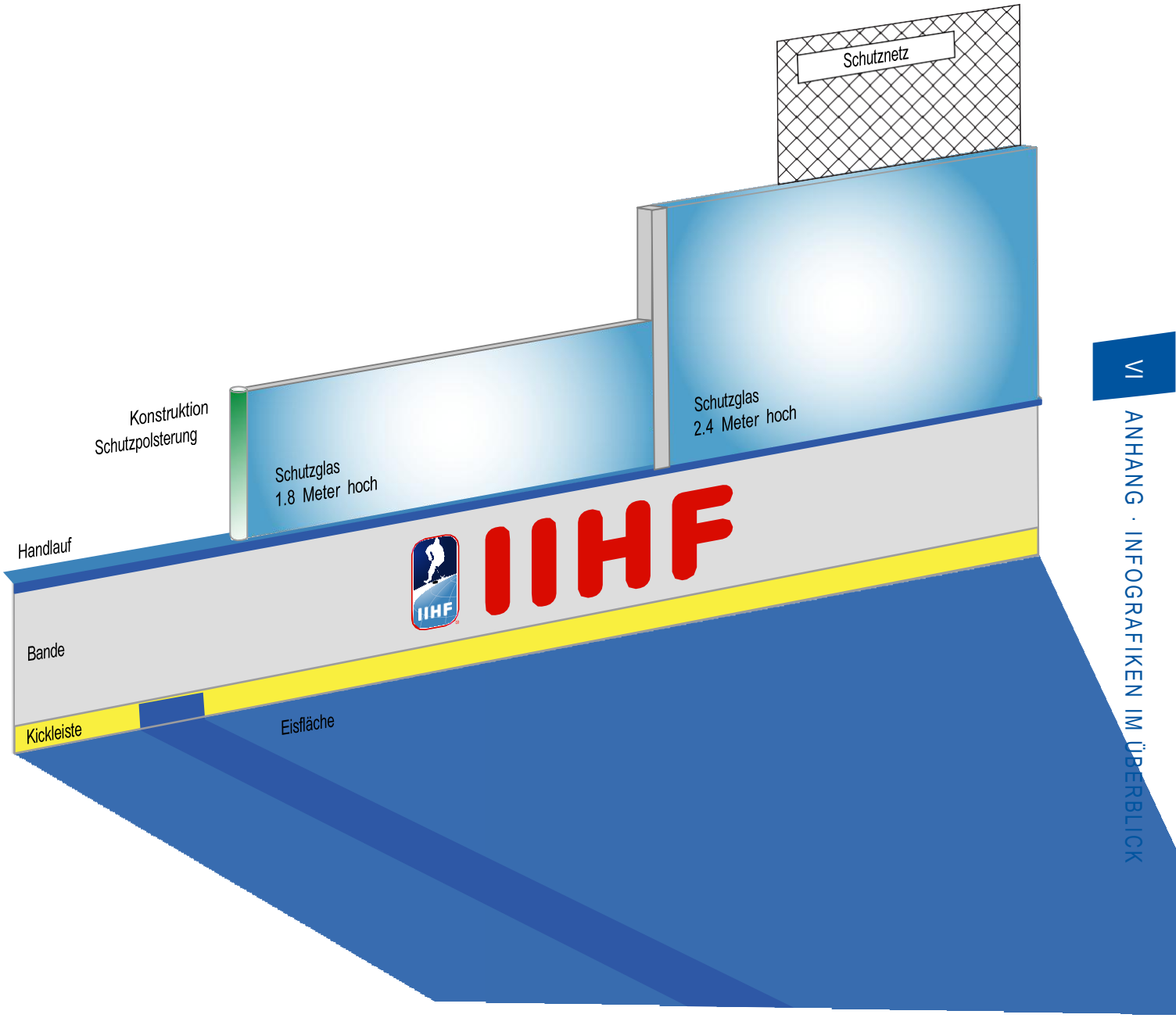
Regel 37.5 Spielen des Pucks mit hohem Stock
Ein Puck, der mit einem hohen Stock ins Netz geschlagen oder abgefälscht wird, Stock ist über die Höhe der Querlatte. Die Referenzhöhe ist die Höhe über der Latte, wo der Puck den Stock getroffen hat.

ALLE MASSE IN CM

INFOGRAFIKEN IM ÜBERBLICK

BANDEN, SCHUTZGLAS UND SCHUTZNETZE

➔ REGEL 1.3, 1.4



ALLE MASSE IN CM

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION
Brandschenkestrasse 50, PO-Box
8027 Zürich, Schweiz

Telefon +41 44 562 22 00
E-Mail office@iihf.com

www.IIHF.com